

INIMIGO NATURAL



Marcelo Cassaro

INimigo Natural

Marcelo Cassaro "Paladino"

Daemon Editora

Av. Horácio Lafer, 160 sala 3

Itaim Bibi - São Paulo, SP

Fax (011) 3849-9304

email: daemon@daemon.com.br

<http://www.daemon.com.br>

Criação: Marcelo Cassaro.

Desenvolvimento: Marcelo Cassaro, Marcelo Del Debbio.

Revisão: Ana Flora Schlindwein e Norson Botrel.

Capa: Silvio Campagnoni.



Arte: Evandro Gregório, Joe Prado, Rod Reis,

Programação Visual: Marcelo Cassaro.

Fotolitos: Daemon Editora e Paper Express.

Impresso por: Gráfica Melhoramentos.

Agradecimentos

- Novamente a todos que tornaram possível a publicação de INVASÃO e o romance Espada da Galáxia.
- A Marcelo “Trevas” Del Debbio, criador de ARKANUN, pelo uso de seu sistema de jogo.
- A Rogério “pode contar comigo” Saladino, por suas sugestões diversas.
- A J.M. “vou ter a idéia e que outro execute” Trevisan, pela sugestão de criar um novo cenário para INVASÃO, desta vez sem metalianos.
- A Evandro “um milagre de cada vez” Gregorio, por suas fantásticas ilustrações.
- A Joe “Bap” Prado, por manter o boné na cabeça do Capitão Ninja (às vezes).
- A André “vou fazer o possível” Vazzios, por emprestar sua excelente arte ao meu roteiro em Lua dos Dragões.
- A meus colegas de AD&D — Rogério, Mauro, Sandro, Chen, Rafael, Roberto, Humberto, Marco Poli e Joe Prado —, por atuar minhas excentricidades como Jogador e como Mestre.
- A todos os jogadores de Defensores de Tóquio, por evitar teimosamente que este jogo morra e permitir o surgimento de uma terceira edição.
- E a todos os leitores da revista Dragão Brasil, que continuam honrando este humilde servo com o cargo de editor da maior, melhor e única revista brasileira de RPG.

Dúvidas e sugestões: mxyzplk@daemon.com.br

Visite nossa Homepage: <http://www.daemon.com.br>

(c) 2000 Daemon Editora. Todos os direitos reservados. A reprodução sem permissão por escrito dos autores é proibida, exceto com o propósito de resenha. ARKANUN, GUIA DE ARMAS, GUIA DE ARMAS MEDIEVAIS, ANJOS - A CIDADE DE PRATA, VAMPIROS MITOLÓGICOS, DEMÔNIOS - A DIVINA COMÉDIA, INVASÃO, INQUISIÇÃO, TEMPLÁRIOS, CORAÇÕES NEGROS, COBAIAS, SPIRITUM, ARCÁDIA, GUIA DE ITENS MÁGICOS, TREVAS são marcas registradas da Daemon Editora. Todos os direitos reservados. U.F.O. TEAM é Marca Registrada de Marcelo Cassaro & Joe Prado.

Esta é uma obra de ficção. Apesar dos objetos, agências e Personagens citados neste livro terem sido extraídos de documentos e histórias reais, todos os eventos, agências, sociedades secretas e Personagens verdadeiros citados aqui são tratados de forma ficcional. O autor NÃO está a fim de passear de limosine preta com homens de terno apontando deatomizadores para sua cabeça novamente. Quaisquer semelhanças com pessoas vivas ou mortas é mera coincidência. Este é apenas um jogo. A realidade é muito pior.

**Em 1976 as sondas Viking I e II
pousaram em Marte.**

**Seus sensores não revelaram
nenhuma forma de vida.**

Mentira.

**Para L, minha inimiga natural
(porque nunca seremos apenas bons amigos...)**

GENOMA

A Missão Viking

O projeto espacial *Viking* foi responsável, em 1976, pelos dois primeiros pousos bem-sucedidos na superfície de Marte — e também por uma das maiores ameaças que a Terra enfrenta hoje.

No dia 20 de agosto de 1975 foi lançada a *Viking 1*, um módulo de pouso acoplado a um veículo separado que poderia orbitar o planeta. A nave entrou em órbita de Marte em 19 de junho de 76 e em 20 de julho o módulo de pouso atingiu a superfície marciana em uma área seca conhecida como Chryse Planitia. A *Viking 2*, um idêntico par de veículos acoplados, foi lançada em 9 de setembro de 75 e alcançou a órbita marciana em 7 de agosto de 76. Liberou seu módulo de pouso em 3 de setembro, mais ao norte da aterrissagem da *Viking 1*, na planície rochosa chamada Planitia Utopia.

Os módulos de pouso das sondas *Viking* eram, basicamente, plataformas sobre tripés sustentando numerosos instrumentos. Funcionavam à base de energia nuclear, fornecida por geradores termoelétricos de radioisótopos. Instrumentos a bordo dos módulos detectaram a presença de nitrogênio e argônio. Estudos dos isótopos desse último seriam importantes para determinar a evolução atmosférica do planeta.

As câmeras dos módulos de pouso, além de fotografar as paisagens marcianas, também mediram a refração luminosa e concentrações de poeira na atmosfera. Estudos sismográficos mostraram que Marte é vulcanicamente menos ativo que a Terra.

Entre outros instrumentos, os módulos de pouso das sondas *Viking* carregavam os primeiros equipamentos criados pela ciência terrestre para procurar vida em outro planeta. Cada módulo continha um mini-laboratório biológico, capaz de realizar certo número de experimentos simples. Os resultados indicaram pouca probabilidade de vida e nenhum material orgânico foi encontrado.

Estes foram os dados divulgados à imprensa, claro.

A verdade é outra...

Fobos e Deimos

Os módulos de pouso das duas *Viking* contavam com uma instrumentação muito mais sofisticada do que aquela prevista no projeto original, como aparelhos de pesquisa biológica extremamente complexos, capazes de análise genética profunda. Uma tecnologia que o mundo nem sabia existir na década de 70, cortesia de testes secretos com peças alienígenas nos laboratórios do Pentágono.

Sob vigilância severa do Departamento de Defesa, a NASA divulgou ao público apenas notícias inofensivas. Oficialmente, Marte era desabitado. Não era uma mentira total: de fato, não parecia existir no planeta nenhuma forma de vida superior. Sua

superfície é árida e vazia — as fotos das desoladas paisagens marcianas, transmitidas pelas sondas, são reais.

Contudo, as sondas *Viking* registraram a presença de vida microscópica na superfície do planeta.

Recolhendo amostras do solo com seu braço mecânico, o módulo da *Viking 1* encontrou uma forma de vida bacteriana. Um bacilo inerte, protegido contra os rigores climáticos por uma capa de proteína. Parecia adormecido há milênios — desde tempos ancestrais, quando Marte provavelmente teve melhores condições para o desenvolvimento da vida. O módulo da *Viking 2* também encontrou um bacilo, de um tipo diferente. Aparentemente cada bactéria era abundante apenas em uma das duas regiões onde as sondas pousaram.

Receberam os codinomes B-Fobos e B-Deimos, os filhos de Marte na mitologia romana.

Os módulos *Viking* não tinham condições de retornar à Terra com as amostras — eram apenas módulos de pouso, não equipados com foguetes para decolagem. Sua tarefa era pousar em Marte, analisar a superfície e enviar os dados para a Terra. Contudo, o laboratório a bordo de cada módulo conseguiu analisar a informação genética de cada bactéria, decodificando seu DNA e transmitindo de volta à NASA através de sinais de rádio.

O conteúdo da transmissão foi cuidadosamente recolhido pelos Agentes do Departamento de Defesa. Todos os técnicos da NASA que tiveram contato com a informação foram devidamente pressionados, ameaçados, chantageados ou comprados para guardar segredo. Casos mais extremos exigiram lavagem cerebral. Alguns nunca voltaram a ser vistos.

Projeto Filhos de Marte

A informação foi levada para XenoLab, um centro de pesquisas secreto do governo fortemente vigiado e isolado, sediado em algum ponto do Arizona. As bactérias marcianas foram codificadas como Projeto Filhos de Marte.

Um computador Cray, o mais rápido do mundo, foi requisitado para decodificar aquele complicado código bacteriano em tempo recorde. Infelizmente, a ciência da época permitia apenas ler e analisar o DNA alienígena — não reproduzi-lo. Apenas no final da década de 80 a engenharia genética da Terra finalmente alcançou o desenvolvimento técnico necessário para recriar as bactérias. Manipulando o DNA de bacilos comuns do gênero *Haemophilus*, os técnicos do XenoLab recriaram as espécies B-Fobos e B-Deimos. Seria essa uma das maiores façanhas da ciência: ressuscitar formas de vida extraterrestre, extintas há muitos milhões de anos.

Foi o primeiro erro.

Teve início uma extensa série de testes. Ambas as bactérias pareciam incapazes de sobreviver fora de um organismo vivo durante mais de alguns segundos — portanto, se provocavam algum tipo de doença, esta seria de difícil contágio. A origem da capa de proteína que protegia as bactérias em Marte permanece até hoje um mistério. Injetadas em cães, gatos e ratos de laboratório, elas exibiram comportamento até então desconhecido em bactérias...

Após se reproduzir no sangue e deixar-se transportar pelo corpo, cada bactéria encontrava uma célula hospedeira. Vencia a membrana celular, invadia o citoplasma e imediatamente voltava a ficar inerte. Apenas isso. Flutuavam inofensivas, como organelas celulares, sem causar dano. Não se alimentavam ou reproduziam. Nem mesmo eram percebidas pelas defesas naturais do corpo — o sistema imunológico nada fazia contra as bactérias marcianas. Nenhuma febre ou infecção. Nenhum sinal de desconforto ou doença podia ser notado nas cobaias.

As duas espécies se comportavam exatamente da mesma maneira. Reproduzir-se no sangue, ocupar todas as células do corpo e dormir. Nada mais. Como única observação digna de nota, uma bactéria jamais invadia uma célula que já estivesse ocupada por uma bactéria da outra espécie.

O enigma persistiu após meses de experimentos. Presionados pelo Pentágono e sem alternativas, os técnicos do XenoLab começaram testes com cobaias humanas. Os “voluntários” foram fornecidos pelo Departamento de Defesa — a maioria deles apenas civis que ouviram demais ou que estavam no lugar errado na hora errada. Novamente, para a frustração completa do Pentágono, a bactéria marciana não mostrava qualquer atividade.

O Projeto Filhos de Marte foi encerrado. Todas as cobaias, animais e humanas, foram mortas e seus corpos incinerados — exceto duas pessoas, um homem adulto e uma adolescente, mantidos prisioneiros em celas para observação. Eles eram tratados, claro, pelos codinomes Fobos e Deimos.

Permitir que essas pessoas vivessem foi o segundo erro.

Morte em XenoLab

No dia 15 de maio de 1990, o Pentágono perdeu contato com o XenoLab.

Helicópteros enviados para investigar encontraram o complexo em chamas, todos os ocupantes mortos — e mortos de formas tão variadas que teriam enlouquecido qualquer legista convencional. A maioria apresentava cortes e perfurações que pareciam produzidos por animais selvagens: as medições revelaram garras, presas e chifres de incontáveis tamanhos e formas. Outros tiveram a cabeça ou membros amputados por alguém com a força de dois ou três gorilas.

Havia também os envenenados — pelo ar, pela pele e até pelo sangue, sempre por toxinas de composição química diferente. Vítimas de queimaduras e eletrocução estavam presentes. Foi encontrado até mesmo um soldado morto por queimadura química, com os mesmos sintomas de um ataque de água-viva ou medusa.



Os danos materiais no complexo deixavam ainda mais claro o poder do inimigo, exibindo algumas paredes de aço e granito derrubadas, outras derretidas. Os registros das câmeras de vigilância foram perdidos — não havia evidência visual do ocorrido. O Pentágono conseguiu apenas recolher amostras de sangue e vestígios de registros do Projeto Filhos de Marte.

O caso foi levado ao Comando Espacial, mais conhecido como NORAD — *North American Aerospace Defense Command*, Comando de Defesa Aeroespacial Norte-americano. Outrora uma agência de vigilância de satélites soviéticos durante a Guerra Fria, o NORAD havia sido recentemente convertido em divisão de combate a alienígenas após o “Incidente Kursor”. A análise das anotações e amostras de sangue levaram a conclusões aterradoras: os bacilos Fobos e Deimos foram, muito provavelmente, responsáveis pelo extermínio de toda e qualquer vida que tenha existido em Marte.

Até onde foi possível descobrir, o homem Fobos e a garota Deimos tornaram-se seres capazes de metamorfose total. Podem adotar, em segundos, qualquer forma ou aparência permitida para criaturas da Terra. Qualquer arma ou defesa existentes no reino animal — garras, presas, asas, cascos, carapaça, camuflagem, peçonha, bioeletricidade... — estão disponíveis para eles, em formas dezenas de vezes mais letais.

Mas por que nenhuma dessas capacidades havia se manifestado antes? Por que apenas agora, anos depois da contaminação?

Ainda de acordo com as investigações do NORAD, os bacilos *B-fobos* e *B-deimos* são inimigos naturais. Não reagem a nível microscópico, em pequenas quantidades — mas quando um organismo totalmente ocupado percebe a presença de outro ocupado pela espécie inimiga, o bacilo abandona seu estado inerte. Ele imediatamente ataca o núcleo da célula, absorvendo seu conteúdo e reescrevendo totalmente seu código genético. A partir de então o hospedeiro se transforma em outro tipo de criatura, um transmorfo capaz de desenvolver todo

tipo de arma biológica para destruir o inimigo. Um soldado em guerra contra o inimigo natural do bacilo.

Requisições e notas de serviço encontradas entre os documentos do XenoLab indicam que as cobaias eram mantidas em celas separadas e distantes. Certo dia, por ocasião da chegada de uma nova remessa de cadáveres alienígenas para testes, Deimos foi transportada até as proximidades da cela de Fobos.

Fobos e Deimos sentiram um ao outro pela primeira vez. Foi seu terceiro e último erro.

O Inimigo Interior

Fobos e Deimos estão livres — e estão em guerra. Essas criaturas extremamente perigosas desejam apenas a destruição um do outro. Infelizmente, estão utilizando seres humanos como armas para levar adiante seu conflito.

Sua primeira batalha provocou a destruição do complexo XenoLab. A luta terminou sem vencedor — aparentemente, um deles fugiu ou se escondeu. Desde então não voltaram a se encontrar pessoalmente e estão adotando estratégias mais globais. Relatos sobre incidentes envolvendo mortes estranhas e monstros mutantes chegam de diversos pontos dos EUA, sugerindo intensa atividade de Fobos e Deimos. Infelizmente, as datas próximas e locais distantes também indicam que agora existem mais de duas criaturas com poderes metamórficos.

Fobos e Deimos estão se reproduzindo. Arrebanhando mais soldados para seus exércitos.

Seres humanos contaminados pelo bacilo são chamados Fobianos e Deimonianos, ou simplesmente Filhos de Marte. As informações do NORAD sobre como isso está acontecendo ainda são escassas e incompletas — mas, uma vez que a bactéria é de difícil contágio e não sobrevive fora de um organismo vivo, muito provavelmente Fobos e Deimos infectam suas víti-

Um Pouco Sobre Marte

Marte é o quarto planeta do Sistema Solar — em média, fica a 227 milhões de km do Sol. Sua cor vermelha inspirou gregos e romanos a batizá-lo com o nome do deus da guerra, Ares (para os gregos) ou Marte (para os romanos). Sua distância da Terra pode variar muito: em certas ocasiões ele se torna o terceiro astro mais brilhante no céu, perdendo apenas para a Lua e Vênus.

Marte tem 6.790 km de diâmetro. Muito frio, sua temperatura varia de 17°C a -120°C. Sua atmosfera é quase cem vezes mais tênue que a da Terra, composta basicamente de carbono, monóxido de carbono, nitrogênio, oxigênio e traços de vapor d'água.

Sua superfície é muito variada, com predominância de planícies com muitas crateras no Hemisfério Sul e vulcões altíssimos no Hemisfério Norte. O maior deles, o *Monte Olympus*, tem 26 km de altura e 550 km de largura na base. Há também vários *canyons* de origem desconhecida, confundidos no passado com canais que teriam sido construídos por uma civilização marciana.

Marte tem dois satélites naturais, Fobos e Deimos. Na mitologia grega, esses são os dois filhos do deus Marte e seus nomes significam “medo” e “desespero”.

mas através de contato íntimo. A maior indicação disso é a existência de mais mulheres Fobianas e homens Deimonianos, mas o inverso também acontece — até porque, aparentemente, Fobos e Deimos podem mudar de sexo tão facilmente quanto mudam de forma. Com suas habilidades metamórficas, a sedução deve ser para eles tarefa fácil; podem assumir qualquer forma que desejarem, incluindo a aparência de pessoas que a vítima ama ou confia. O ato sexual deve ser o método preferido, mas dizem que muitas vezes um beijo já é suficiente.

Semanas depois do contágio, um Fobiano ou Deimoniano estará totalmente tomado pelo bacilo; seus poderes e instintos guerreiros se manifestam assim que ele tiver contato com outra criatura tomada pelo bacilo inimigo, o que pode ocorrer a qualquer momento. Logo após sua primeira transformação, a vítima devota sua existência a perseguir e destruir o inimigo natural sem se importar com mais nada. Esse impulso — o Chamado de Guerra — é supremo e irresistível: nem mesmo o temor pela própria vida ou a segurança de pessoas amadas podem derrotar o Chamado.

Eis, portanto, a situação: a Terra está repleta de pessoas que podem, a qualquer momento, se transformar em feras metamórficas enlouquecidas. Algumas sabem disso, outras ainda não.

A Unidade Ares

Novas pesquisas do NORAD levaram a uma descoberta que talvez represente nossa única chance contra a guerra marciana: a criação de novos Filhos de Marte, com poderes mais moderados, mas ainda humanos e sob controle.

Um organismo humano contaminado pelos bacilos é totalmente dominado, todas as suas células impregnadas com a presença guerreira marciana. Esse fato é imutável. Mas existe outro fato também imutável — uma célula ocupada por uma bactéria não é penetrada por outra. Também inquestionável é o fato de que as bactérias não lutam entre si, apenas criaturas possuídas por elas.

Então, se uma mesma pessoa recebe em seu corpo as DUAS bactérias, o que acontece?

Com a requisição de novos “voluntários” para testes, a resposta foi encontrada. Um ser humano ocupado por quantidades iguais de B-Fobos e B-Deimos (um Neutro, como passaram a ser chamados) não se transforma em Fobiano ou Deimoniano — mas também não exibe seu imenso poder metamórfico. O equilíbrio da bactéria no corpo do “híbrido” impede que enlouqueça furioso diante de um inimigo.

A partir desta descoberta, o NORAD começou experimentos para dosar “porcentagens” das bactérias nas cobaias. Constatou-se que, quanto maior o desequilíbrio (a supremacia de uma bactéria sobre a outra), maiores os poderes da vítima — e mais incontrolável ela será. Esses híbridos são classificados como Neutros, Delta, Gamma, Beta e Alpha.

Estava feito. Já era possível criar pessoas com poderes menores, mais humanas. Ainda em 1990, o mesmo ano em que Fobos e Deimos fugiram, surgiu uma nova divisão dentro do NORAD: a Unidade Ares, composta quase exclusivamente de híbridos Fobos e Deimos — os Agentes Ares. Provavelmente eles são nossa única chance contra a guerra marciana.

Quem é o Inimigo?

Quando você é um Filho de Marte, você está em guerra. Essa escolha não é sua — na verdade, depois que recebeu o bacilo, você não tem mais muita escolha em coisa alguma. O hospedeiro está dominado pela necessidade de destruir o Inimigo Natural a qualquer custo.

Inimigo Natural é aquele que carrega em suas células o outro bacilo. Não importa a quantidade, seja um Fobiano ou Deimoniano puro, seja um Agente Ares com menor porcentagem. Isso não faz diferença, porque a Fúria Guerreira em seu sangue clama por sua destruição. Para um Fobiano, até mesmo um Alpha-F — um Agente com 90% de Fobos e apenas 10% de Deimos — será tido como Inimigo Natural. Qualquer portador do bacilo é o Inimigo.

Isso significa, portanto, que os Agentes Ares serão considerados Inimigos tanto por Fobianos quanto por Deimonianos. Um novo perigo para acrescentar à lista.

Sentindo o Inimigo

Este instinto básico é possuído por qualquer Filho de Marte, puro ou não — até mesmo os Neutros. É a capacidade de perceber a presença do Inimigo Natural.

Ainda não se sabe como funciona essa detecção — alguns teorizam que seja através do olfato, enquanto outros suspeitam de psiquismo. Seja qual for o motivo, quando um Inimigo Natural está por perto, ele experimenta uma forte sensação de urgência. Você sabe que alguém nas redondezas é seu Inimigo. Muito provavelmente, deve ser parecido com aquilo que sentem os imortais de *Highlander* quando percebem um ao outro.

Não é possível saber em que direção ou distância está o Inimigo, ou mesmo quantos são — apenas que um Inimigo está por perto. Essa sensação se manifesta em qualquer Filho de Marte, sendo um dos poucos poderes que funcionam antes do Chamado de Guerra. Na verdade, é justamente este poder que ativa o Chamado.

O poder de sentir o Inimigo funciona com quaisquer portadores do Inimigo Natural, até mesmo em pequenas doses: um Deimoniano pode perceber Fobianos — mas, da mesma forma, também pode perceber um Agente Alpha-D com 90% de Deimos e apenas 10% de Fobos. Ele não pode captar essa “dosagem”: sabe apenas que aquele é um Inimigo.

O Chamado de Guerra

Ao penetrar em um corpo humano e ocupar todas as suas células, o bacilo marciano se torna inerte. Flutua no citoplasma como uma das várias organelas celulares, vivendo em paz com mitocôndrias, ribossomos, lisossomos e outras. Ele não interfere com a vida normal de seu hospedeiro e poderia permanecer assim pelo resto de sua vida...

...Ou até que o Inimigo Natural apareça.

Quando um Filho de Marte encontra o Inimigo pela primeira vez, a bactéria desperta. Ela ataca o núcleo celular, penetra no material genético e secreta enzimas que reescrevem todo o genoma. O organismo inteiro sofre uma transformação com-

pleta, ainda conservando a aparência humana, mas agora capaz de metamorfose em graus variados. O despertar do bacilo é conhecido como Chamado de Guerra.

Após o Chamado, um hospedeiro nunca mais será o mesmo. Ele redescobre o próprio corpo como uma máquina assassina, ao mesmo tempo arma e soldado. Porém, com a euforia, vem também o desejo cada vez mais incontrolável de matança — um desejo que o hospedeiro acredita ser seu, mas na verdade vem da presença marciana em seu corpo. Dominado pela necessidade de destruir o Inimigo, ele passa a dedicar sua vida e seus recursos a esse objetivo. O Chamado de Guerra vai arrancar o hospedeiro de sua vida normal para sempre.

A Fúria Guerreira

Após o Chamado, um Fobiano ou Deimoniano deixa de ser um ser humano. Ele é agora apenas um veículo de carne para um poder fabuloso, um desejo irrestrito de sangue e carnificina. Sim, ele ainda pode resistir. Após o horror ou encanto da descoberta, ele pode tolamente tentar ignorar seu dom guerreiro. Levar uma aparente vida normal, fingir que ainda se importa com as frivolidades de seu antigo cotidiano... mas, quando o Inimigo vem, sua destruição é tudo que importa. Nada mais existe para um verdadeiro Filho de Marte.

A presença do Inimigo faz ferver o sangue e turvar a visão com ódio irracional. Pouco importa se você é um trabalhador sentado à mesa de jantar com a família, orando a Deus para que eles nunca conheçam seu terrível segredo; quando o vizinho bate à porta para pedir uma ferramenta emprestada e você sente o Inimigo em seu corpo... nada vai impedir você de assumir a forma de uma pantera alienígena e arrancar o coração do maldito Fobiano, mesmo diante de sua filha de cinco anos. Essa é a Fúria Guerreira.

Nenhum Fobiano ou Deimoniano puros podem resistir à Fúria — ela é suprema e inquestionável. Quando a Fúria se manifesta, a razão e raciocínio se escondem no canto mais escuro da mente. Privado de sua bênção mais preciosa, o homem se converte em fera assassina e não descansa até destruir o motivo de sua raiva. Apenas os Agentes Ares conseguem dominar a Fúria — mas, quanto maior o desequilíbrio, maior será a dificuldade para fazê-lo.

As Formas de Lutar

Todos os Fobianos e Deimonianos podem realizar facilmente pequenas mudanças de forma em seus corpos — garras, carapaça, tentáculos, coisas simples. As grandes mudanças, contudo, são mais complicadas. A maioria delas exige algum tempo dentro de um casulo.

Existem, contudo, certas formas que um Filho de Marte pode adotar rapidamente e sem esforço. Assim como um lobisomem que se transforma apenas em homem, lobo ou homem-lobo, cada Fobiano tem um conjunto bem específico de formas: panteras, tubarões, insetos gigantes, dragões, todos monstruosos e grotescos.

Essas configurações, mais ou menos comuns a todos os Filhos de Marte, são chamadas de Formas Guerreiras. Até agora existem dez Formas conhecidas, mas outras podem se revelar a qualquer momento...

Alguns Agentes Ares também possuem Formas Guerreiras, mas poucas. Qualquer Filho de Marte atacado pela Fúria Guerreira — inclusive Agentes Ares — adota imediatamente uma Forma Guerreira para lutar. Não é possível resistir: mesmo quando você tem em mãos uma metralhadora mais mortífera, a Fúria obriga você a soltá-la e atacar com as garras de sua forma bestial.

O que Você Faria?

Este é o mundo em que vivemos. Normal na superfície, mas violento e sanguinário por baixo, aos poucos dominado pela selvageria de um antigo deus da guerra. O homem trouxe de outro mundo uma força guerreira selvagem, fora de controle e agora deve detê-la. Os Filhos de Marte perambulam pelas ruas como humanos normais, apenas esperando o momento de guerrear. Eles ainda são poucos, mas estão se espalhando rápido e não há como saber quem são — não até ser tarde demais. Talvez você tenha visto um deles. Talvez um deles seja agora seu amigo ou parente.

Talvez você até seja um deles.

Este é seu papel no mundo de INIMIGO NATURAL. Como um legítimo herdeiro do deus da guerra, um Agente Ares geneticamente alterado pela bactéria marciana, você deve usar seus poderes para perseguir e destruir outros Filhos de Marte — assim como os próprios Fobos e Deimos originais, os generais da guerra entre as espécies. Você não fará isso por justiça, pela humanidade ou pelo desejo de fazer o bem — você fará porque não tem outra escolha. Vai obedecer ao Comandante Ares ou ser exterminado. Você é um soldado valioso, mas também um risco para o Projeto; precisa lutar contra a Fúria Guerreira, provar que pode conservar o controle e seguir ordens. Falhas e desobediência são punidas com a morte. Manter o controle é manter a vida.

Talvez você consiga fugir. Com muita sorte e habilidade, talvez consiga vencer as medidas de segurança do NORAD e ser livre — usar seus poderes metamórficos para ter outra aparência, tentar recuperar uma vida normal. Infelizmente, uma vida normal é a única coisa que nunca mais poderá ter. Além de conviver com a perseguição de seus antigos comandantes, você também deve estar preparado para encontrar seus DOIS Inimigos Naturais. Sim, porque você carrega as duas bactérias em suas células. Tanto Fobianos quanto Deimonianos vão tratá-lo como inimigo. Esteja preparado, pois, para encontrar humanos aparentemente normais que se transformam em monstros e atacam assim que colocam os olhos em você.

Neste mundo de feras alienígenas disfarçadas como amigos e vizinhos, existe apenas uma única certeza total. A guerra vai terminar apenas quando todos os Filhos de Marte estiverem mortos.

E ISSO INCLUI VOCÊ.



UNIDADE ARES

Com o fracasso do Projeto Filhos de Marte e a geração accidental de Fobos e Deimos, o Pentágono criou uma das maiores ameaças enfrentadas pela espécie humana. Agora era preciso tentar limpar a sujeira, tarefa confiada ao NORAD.

O Comando de Defesa Aeroespacial Norte-Americano (*North American Aerospace Defense Command*, NORAD) nem sempre foi uma divisão especial de combate a alienígenas. Seu objetivo original era coordenar sistemas aeroestratégicos de vigilância de mísseis, passando mais tarde a monitorar todos os objetos no espaço feitos pelo homem. A vigilância do espaço era importante, especialmente no auge da Guerra Fria — para evitar colisões, prevenir alarmes falsos causados pela reentrada dos satélites, ou saber o que os soviéticos andavam colocando em órbita.

O quartel-general do NORAD é sediado quinhentos metros abaixo da montanha Cheyenne, estado de Wyoming, noroeste dos EUA — próximo à fronteira com o Canadá. Atualmente NORAD é a mais ativa agência governamental na caça aos extraterrestres hostis presentes na Terra — o que certamente inclui Fobos, Deimos e suas respectivas proles. Suas estações de rastreamento tentam localizar OVNI's em órbita da Terra e seus satélites de batalha (outrora destinados ao projeto “Guerra nas Estrelas”) tentam combatê-los. Muitas naves alienígenas acidentadas em nosso planeta foram alvejadas pelas armas do NORAD, que podem variar desde estações orbitais de batalha laser, grandes canhões terrestres a até mesmo mísseis nucleares. Além de armas, NORAD é também pioneiro em xenobiologia, a pesquisa da biologia alienígena. Em seus laboratórios e calabouços estão pelo menos metade de todos os extraterrestres recolhidos pela Força Aérea nos últimos anos, incluindo vários Fobianos e Deimonianos. Alguns ainda estão vivos.

Forjando Armas

Após a descoberta de que Fobianos e Deimonianos estão se reproduzindo, o NORAD começou a caçada. Como era procedimento padrão, foi destacada para a missão sua unidade especial de combate a extraterrestres, conhecida como U.F.O.Team. Infelizmente, seus primeiros confrontos com os Filhos de Marte resultaram em tragédia. Mesmo equipados com armamento especial, muitos soldados foram feitos em pedaços. O próprio comandante da unidade escapou com vida por pouco.

NORAD entendeu que os operativos “normais” do U.F.O.Team, apesar de poderosos, não eram numerosos o bastante. Pouco mais de meia-dúzia realmente têm poderes especiais, enquanto a maioria das tropas é composta por humanos normais em armaduras tecnológicas. Os Filhos de Marte, por outro lado, espalham-se cada vez mais: hoje estima-se que exis-

tem tantos Fobianos e Deimonianos no mundo quanto pessoas contaminadas com o vírus da AIDS.

NORAD decidiu, então, que devia forjar novas armas. Imediatamente veio a idéia de usar Fobianos e Deimonianos como soldados, mas eles são instáveis demais — mesmo após receber treinamento e condicionamento adequados, enlouquecem completamente quando atacados pela Fúria Guerreira. Ainda assim, a idéia era boa demais para ser desperdiçada: a partir dos dados do extinto Projeto Filhos de Marte, seus técnicos iniciaram a Fase Dois — Unidade Ares. O objetivo: criar geneticamente e em grande quantidade Agentes com os mesmos poderes dos Filhos de Marte, mas mais controláveis e resistentes à Fúria Guerreira.

Equilíbrio de Forças

É verdade que um organismo contaminado pelos bacilos *H. phobos* e *H. deimos* é totalmente dominado em semanas, todas as suas células impregnadas com a presença guerreira marciana. Mas também é verdade que uma célula ocupada por uma bactéria não é tocada por outra. A partir desse raciocínio simples, os técnicos do NORAD descobriram que podem dosar porcentagens das bactérias em uma mesma pessoa e criar Filhos de Marte com poderes menores, mas mais humanos e controláveis. A Fúria Guerreira ainda existe neles, mas em forma mais branda; com disciplina e força de vontade, é possível resistir a ela.

Esses Agentes compõem a Unidade Ares. O nome vem da versão grega do mesmo deus da guerra que os romanos chamavam de Marte. Igual, mas também oposto. O mesmo poder que ameaça a Terra, usado para salvá-la de uma guerra mundial.

O poder de um Agente Ares depende do equilíbrio entre as duas espécies de bactérias em seu corpo. Quanto maior o equilíbrio, menor o poder e maior o autocontrole. Os Agentes são classificados desde Neutros — aqueles quase humanos, com poderes minúsculos mas totalmente livres da Fúria — até os Alpha, com poderes imensos, mas incontroláveis.

Conseguir porcentagens ideais é difícil, pois não há maneira de controlar a reprodução das bactérias no sangue. Também não é possível descobrir imediatamente qual a porcentagem atingida — para isso, claro, seria necessário realizar a tarefa impossível de analisar todas as células do corpo! O melhor que os técnicos podem fazer é injetar quantidades aproximadas, observar os resultados e torcer.

Muitos pacientes não atingem a configuração ideal e precisam ser sacrificados. Além disso, quando um Agente Ares é muito ferido ou perde muito sangue, a reprodução das células que acompanha a cura pode alterar seu equilíbrio e mudar seus poderes.

Seja Parte da Solução

Portanto, um Agente Ares pode representar a única esperança da Terra — mas também um grande risco que precisa ser mantido sob controle.

Um Ares é, acima de tudo, um prisioneiro com a vida em risco constante. Como se não bastassem os Fobianos e Deimonianos que persegue, o próprio comando da Unidade pode ser seu pior inimigo — aqui, a verdade máxima é o provérbio “se você não é parte da solução, é parte do problema”. Qualquer Agente que se mostra desqualificado para servir na Unidade é prontamente eliminado. Mesmo após ser aprovado como Agente de Campo, seu desempenho será constantemente testado e avaliado; falhas podem ser perdoadas até certo ponto, mas um Agente incompetente não vive muito.

Quando você é um Ares, se falhar você morre. Se mostrar incompetência, morre. Se for reprovado nos testes, morre. Se desobedecer ordens, morre. Se cair vítima da Fúria Guerreira durante um momento crítico, morre. E se tentar fugir, nem se fala!

A execução nunca vem abertamente, anunciada em alto-falantes ou coisa assim. Um Agente “dispensado” nunca é avisado disso. Na maioria das vezes ele será enviado em uma missão aparentemente normal. Ele não sabe, mas o oficial superior do grupo tem ordens para que esse Agente não retorne. Sua morte não será desperdiçada — o Comando procura aproveitar o Agente condenado como isca ou kamikaze, sem que ele saiba. Portanto, se você descobrir no último instante que seu novo rifle experimental na verdade é uma bomba disfarçada, não se surpreenda...

Óbvio que, quanto maior o poder de um Agente, mais severa será a vigilância sobre ele. Um Neutro goza de certa liberdade, enquanto um Gamma estará sempre acompanhado por guardas armados — e um Beta nem mesmo pode sair de sua cela sem uma coleira de eletrochoque. Muitos são seduzidos pelos

incríveis poderes de um Gamma ou Beta, mas a coisa muda quando o menor sinal de descontrole é punido com execução sumária. Se você cedeu à Fúria Guerreira e arruinou uma missão, isso não será muito bem visto pelo Comando. Afinal, NORAD não pode permitir que os Agentes mostrem suas terríveis Formas Alienígenas diante de multidões...

Todos os Ares respondem a um oficial superior (quase sempre um Gamma ou Beta altamente disciplinado). Esse, por sua vez, recebe ordens diretamente do chefe da Unidade — um homem conhecido apenas como Comandante Marte. Um homem acima de qualquer autoridade, que organiza as missões e ordena ou aprova todas as execuções.

Tornando-se um Ares

Muito raramente um Ares assume essa posição voluntariamente. Por acaso você gostaria de receber em seu corpo uma bactéria assassina que vai reescrever seu código genético, transformando você em um monstro que pode enlouquecer e matar a qualquer momento?

Quase todos os Ares eram civis. Testemunhas de eventos que o Pentágono não deseja divulgar, desde confrontos abertos entre Filhos de Marte a aparições de OVNI e outros assuntos “proibidos”. Na maioria dos casos, Agentes Ares são escolhidos entre amigos ou parentes de pessoas atacadas pela bactéria. Assim a Força Aérea mata dois pássaros com uma só pedra: dá ao Agente um motivo para caçar os Filhos de Marte e ao mesmo tempo mantém sob controle uma testemunha indesejável. Na verdade, qualquer civil que teve envolvimento com um Filho de Marte pode ser capturado pelo NORAD para integrar suas forças. Se recusar, recebe lavagem cerebral pesada (que geralmente reduz a vítima a um vegetal) ou morre.

O Comandante Ares

As vidas de todos os Agentes Ares estão nas mãos deste homem. Ele representa a autoridade máxima dentro da Unidade, sendo também bastante temido fora dela. Conta-se que mesmo aqueles nos mais altos escalões do Pentágono evitam conflitos com ele.

Quase nada se sabe sobre o Comandante Ares — sua idade, nacionalidade ou mesmo seu nome verdadeiro. Ele é alto, de cabelo longo e escuro, com olhos vazios. Parece beirar os trinta — estranhamente jovem para possuir um posto tão importante.

Ares não é um Filho de Marte — pelo menos, não parece ser. Ele não ativa a sensação de um Inimigo em outros Agentes Ares, mas correm rumores de que já foi visto manifestando poderes especiais. Alguns dizem que tem poderes psíquicos — isso explicaria porque é sempre tão difícil esconder dele qualquer coisa.

Ares é temido e odiado por quase todos os Agentes Ares. Ele cuida bem de sua segurança pessoal (está sempre armado e vestindo roupa de couro blindado), mas mesmo assim alguns já tentaram matá-lo. Todos foram executados no mesmo instante — e Ares sempre sobreviveu, recuperado de todos os ferimentos.

Claro, esse não é o único estereótipo de um Agente Ares. Alguns são criminosos que aceitam trabalhar na Unidade em troca de redução em suas penas. Outros são grandes especialistas em áreas diversas que, chantageados pelo NORAD, aceitaram receber a herança maldita de Marte e integrar o grupo. Existem ainda aqueles que foram contaminados e, encontrados a tempo pela Unidade Ares, receberam uma dose da bactéria oposta antes que fosse tarde demais.

Amor Entre Guerreiros

Obviamente, uma vez que a bactéria marciana é transmitida por contato íntimo, Agentes Ares são proibidos de fazer sexo — exceto entre si mesmos, pois são todos imunes. Muitos são esterilizados, mas isso não funciona com aqueles que possuem poder de regeneração. Todos os Ares recebem drogas que reduzem seu interesse em amor e sexo. Essa providência, além de evitar contaminações, também ajuda a prevenir que os Ares sejam seduzidos por Fobianos e Deimonianos — verdadeiros mestres nessa arte.

O comando reconhece que, mesmo com as drogas, o estresse de uma vida sem romance pode prejudicar o desempenho de seus Agentes (e até mesmo torná-los mais vulneráveis à Fúria Guerreira). Romance é permitido entre Agentes, desde que não prejudique seu desempenho. O Comando exige constantes testes de lealdade e julgamento — um Agente enamorado deve provar que pode cumprir ordens mesmo quando elas vão contra seus interesses românticos. Ele vai encontrar situações que obrigam a escolher entre o amor e o dever: salvar sua garota capturada, ou terminar a instalação da bomba e cumprir a missão? Muitas vezes essas situações são simuladas pelo NORAD para testar o Agente, outras não. E você nunca saberá a diferença...

Outro obstáculo no envolvimento entre Agentes é que, muitas vezes, o próprio comando do NORAD ordena esse envolvimento. Quando acredita que o desempenho de um Agen-

te está sendo prejudicado por razões sentimentais (talvez um antigo amor fora da Unidade), o comando pode designar alguém para seduzi-lo e fazê-lo se apaixonar. Isso também ajuda a manter um Agente problemático sob controle — um Ares prestes a ceder à Fúria pode manter o controle mais facilmente ouvindo palavras doces da pessoa amada, em vez de ordens ríspidas do Comandante Ares pelo comunicador.

Nos corredores do NORAD esses Agentes têm o apelido de Sucubus (no caso de mulheres) ou Incubus (homens). Claro que essas ordens são secretas — você recebe essa missão diretamente do Comandante Ares em pessoa e ninguém mais na Unidade sabe sobre isso. A condição de Sucubus ou Incubus raramente é duradoura, apenas uma missão temporária — mas aqueles realmente bons no que fazem podem até mesmo receber missões para seduzir Fobianos e Deimonianos, atraindo-os para armadilhas.

Infelizmente, os rumores sobre a própria existência desses Agentes acabam prejudicando romances entre os Ares; como ter certeza de que a lindíssima Melissa realmente ama você, ou apenas está cumprindo ordens? Ou pior: como saber se ela dorme com Joseph mas, na verdade, está apaixonada por você?

Desafiando o Comando

A vida como Agente Ares é um inferno para qualquer ser humano. Apenas aqueles com imensa força de vontade (ou um tijolo no lugar do coração) podem viver dentro dos regulamentos. Outros, contudo, costumam quebrar as regras.

A desobediência mais comum entre os Ares é mentir em seus relatórios sobre missões de campo. Muitas vezes (na verdade, na MAIORIA das vezes) uma missão de campo não corre exatamente como o Comando ordenou. Talvez você tenha caído vítima da Fúria e adotado uma Forma Guerreira diante de tes-

Disciplina

Na Unidade Ares, grandes erros, erros constantes ou traições são punidos com a morte. Existem, contudo, formas mais brandas de punição para erros menores:

- Tortura física. Uma sessão de tortura exige da vítima um acerto crítico em um Teste de CON: em caso de falha, ele perde um ponto em um Atributo Físico (CON, FR, AGI ou DEX).
- Tortura psicológica (geralmente aplicada pelo próprio Comandante Ares). Feita com drogas e ameaças, exige da vítima um acerto crítico em um Teste de WILL: em caso de falha, ela perde um ponto em um Atributo Mental (PER, INT, WILL ou CAR).
- Perda de privilégios. Um Agente que tenha um lar fora do NORAD será proibido de retornar para casa, até ser bem-sucedido na próxima missão.
- A morte de um amigo parente próximo ou outra pessoa amada. Essa morte parece ser sempre acidental, mas o Agente castigado sempre saberá quem foi o verdadeiro culpado...
- Missões mais difíceis. O Agente recebe menos armas e equipamento inadequado, reduzindo suas chances de sobrevivência. Se ele escapar com vida a duas ou três missões mais difíceis, será perdoado.

temunhas. Talvez tenha sido reconhecido por um amigo, mas não pôde matá-lo. Talvez tenha escolhido tirar aquela garotinha do tiroteio em vez de atacar o Deimoniano. Se qualquer dessas coisas chegar aos ouvidos do Comandante, você estará bem enrascado.

Infelizmente, voltar à base e digitar no relatório uma mentira qualquer não é fácil. Em quase todas as missões de campo os Agentes são equipados com escutas, transmissores e localizadores — e enganar esses aparelhos faz parte do jogo. Existe também o líder da missão, um Agente encarregado de acompanhar o grupo e fazer com que as regras sejam obedecidas. Como saber se é confiável? Às vezes um líder pode fechar os olhos para pequenas coisas (“Não acho que você deveria morrer apenas porque almoçou com uma antiga namorada.”), ou mesmo esconder um erro que foi consertado a tempo (“Desta vez pegamos o Fobiano que você deixou fugir, mas se isso acontecer de novo você é um homem morto!”). Infelizmente, esses são casos raros: um líder de missão é sempre escolhido entre os Agentes mais leais ao Comandante. Claro que o grupo poderia apenas eliminar o dedo-duro, mas quando você retorna de uma missão sem seu líder, isso será visto como algo MUITO suspeito.

Outra desobediência comum entre os Ares é mentir sobre sua classificação. A vida no NORAD é muito mais fácil para um Neutro, e portanto o Comando não precisa saber que na verdade você é um Delta — ou, como exemplo mais drástico, você pode ser um Beta que deveria viver sempre em cativeiro mas conseguiu esconder seus poderes o suficiente para fingir ser um Gamma. Isso é possível porque não existem testes exatos para determinar o poder de um Ares — o único meio de fazê-lo é observando esse poder em ação. Se um Agente consegue adotar uma Forma Guerreira, então com certeza ele não é um Neutro ou um Delta. Talvez seja um Gamma, mas também pode ser um Beta (que tem duas Formas Guerreiras) ou mesmo um Alpha (três Formas).

Técnicos especializados (que dentro do NORAD são conhecidos como “carrascos”) submetem os Agentes a testes para medir seus poderes. Alguns testes são simples, como apenas cortar sua pele para descobrir se tem capacidade de regeneração; outros, mais sutis, envolvem colocar o Agente em situações de perigo (falsas) e observar se ele usa poderes que não deveria ter.

A desobediência máxima no NORAD é a tentativa de fuga. Quando decide que ser um desertor é melhor que ser seu escravo, um Agente começa a ter idéias. Escapar da Unidade será extremamente complicado — mesmo que consiga se afastar do grupo durante uma missão de campo, o líder da missão pode ativar sua coleira de eletrochoque e fazê-lo voltar. Se puder se livrar da coleira e outros dispositivos de segurança, mesmo assim você nunca saberá com certeza se não existe algum implante localizador preso em seus dentes ou ossos. Se tiver algum poder metamórfico maior, você pode mudar seu rosto — mas a Unidade Ares tem o registro de seu DNA e aparelhos capazes de detectá-lo à distância.

Quando um Agente novato é recapturado rapidamente, sua punição costuma ser branda — “apenas” uma sessão de tortura, para aprender que a fuga é impossível. Em qualquer outra situação, a punição é a morte.



criação de PERSONAGENS

Sendo RPG um jogo de interpretação, você precisa de algo para interpretar, ou seja, um Personagem, uma pessoa imaginária (a face do Jogador no mundo ficcional de INIMIGO NATURAL). Então, antes de começar a jogar, primeiro você precisa criar um Personagem.

Construir um Personagem de RPG é quase o mesmo que inventar um Personagem para um conto, peça de teatro ou história em quadrinhos. A única diferença é que existem regras.

Sua História

Ninguém simplesmente surge do nada. Depois de resolver quem e o que ele é (guerrilheiro, detetive, piloto comercial...), você precisa determinar como ele chegou até onde está.

A história de seu Personagem pode ser muito simples (ele surgiu sem memória após a aparição de um OVNI) ou muito complexa, cheia de detalhes. Quanto mais rica sua história, mais real o Personagem vai parecer. O talento máximo está em criar um Personagem tão real que as pessoas acreditem realmente em sua existência, como Sherlock Holmes — seu endereço em Londres, na rua Baker, recebe milhares de cartas todos os anos!

Temos a seguir uma série de perguntas que podem ajudar você a detalhar melhor seu Personagem. A maioria dessas perguntas não valem apenas para Agentes Ares, mas também para QUALQUER Personagem, de RPG ou não. Você NÃO precisa responder todas elas, mas tente! Quando terminar, você terá algo muito mais próximo de uma pessoa real. Tais respostas também vão ajudá-lo mais tarde, quando chegar o momento de lidar com as regras.

Se quiser, como treino, você poderia escolher um herói (ou vilão) de cinema, TV ou quadrinhos. Isso também vai ajudar você a reconhecer um Personagem bem feito.

Seu Ontem e Hoje

1. Qual o seu nome e idade?
2. Onde nasceu e cresceu?
3. Você conheceu seus pais? Eles estão vivos? O que você sente a respeito deles?
4. Você tem irmãos, irmãs ou outros parentes?
5. Você tem amigos? Ainda tem contato com eles?
6. É solteiro, noivo, casado ou viúvo? Como isso aconteceu?
7. Tem filhos? Quem e como eles são?
8. O que você faz melhor (e pior)? Como aprendeu o que sabe fazer? Recebeu educação normal? Frequentou alguma universidade, curso técnico, escola militar, academia de artes marciais...?
9. O que você faz para viver? Por que escolheu essa vocação?
10. Como é sua aparência? Você tem sinais particulares? Algum detalhe especial, mais facilmente notado?

Suas Metas e Objetivos

1. Você tem algum objetivo na vida?
2. Por que você deseja isso?
3. Seu objetivo é constante e inatingível? Proteger a vida de alguém, fugir e manter sua liberdade, caçar alienígenas pelo mundo...? Algo que você fará até o fim da vida?
4. Ou seu objetivo é mais imediato? Vingar-se de um inimigo, encontrar uma pessoa, provar algo para si mesmo...? Se sim, o que pretende fazer quando cumprir esse objetivo?
5. O que você faria se falhasse?
6. Qual o maior obstáculo no caminho de seu objetivo? O que você pretende fazer para superar esse obstáculo?

Sua Atitude e Personalidade

1. Quais são suas melhores qualidades?
2. Como ninguém é perfeito, quais são seus defeitos?
3. O que você pensa de si mesmo? Que tipo de pessoa você acredita ser? Será que tem razão?
4. E as outras pessoas? Como elas descrevem você? Será que elas estão certas?
5. O que você pensa das outras pessoas? Gosta delas? Apenas algumas? Não gosta de ninguém?
6. Qual sua atitude com relação a outras pessoas? E com relação ao mundo?
7. Se você pudesse mudar o mundo, o que faria?
8. E se pudesse mudar a si mesmo, o que mudaria?

Suas Preferências e Aversões

1. O que você faz em seu tempo livre?
2. Como gosta de se vestir?
3. Você gosta daquilo que faz para viver? Por quê?
4. Prato favorito?
5. Tem algum tipo de coleção ou passatempo?
6. Algum bicho de estimação?
7. Que tipo de companhia você prefere? Pessoas? Animais? Máquinas? Nenhuma?
8. Qual o seu tipo de mulher/homem?
9. Você odeia e/ou tem medo de alguma coisa?

Você na Unidade Ares

1. Como você ingressou na Unidade Ares?
2. Qual sua visão do mundo, agora que você sabe sobre os Filhos de Marte?

3. Como é sua vida na Unidade? Descreva seu dia a dia. Você acha que pode viver assim?
4. Você tem amigos na Unidade? Confia em alguém?
5. Você tem um(a) namorado(a) ou amante na Unidade? O Comandante sabe disso?
6. O que você faz na Unidade? É um operativo interno ou um Agente de Campo? É especializado em alguma coisa?
7. Você vive no quartel-general o tempo todo? Ou tem permissão para morar em uma casa ou apartamento fora da base?
8. Você gosta dos poderes que recebeu? Gosta de ser mais forte, rápido e selvagem?
9. Ou você odeia aquilo que é agora? No que se transformou? Quer de volta sua humanidade?
10. O que você pensa sobre os Fobianos e Deimonianos? Odeia todos? Tem pena deles?
11. Você pensa em fugir? Tem planos sobre como fazê-lo? Se conseguir, o que fará depois?
12. O que você pensa do Comandante Ares? Tem medo dele? Respeita-o? Admira-o? Ou quer matar o filho da mãe, como quase todo mundo?
13. Você ainda tenta manter contato com sua vida anterior, antes da Unidade? Tem alguma foto guardada? Tenta falar com as pessoas que ama?

Determine seu Passado

Como já foi dito, você não precisa responder todas as perguntas anteriores — comece apenas pensando, de forma geral, em tudo que aconteceu com ele até tempos recentes. Escolha seu nome, idade e local de nascimento. Pense em como eram seus pais, como foi seu crescimento, que tipo de educação teve, quais suas experiências marcantes na infância e adolescência, suas preferências, aversões e objetivos na vida.

A seguir veremos um Personagem bastante simples, sem grandes sofisticações. Quando criar os seus, você pode ser muito mais detalhista.

Nascido no Texas, EUA, Daniel "Manta" Foxhoven sofreu muito com a bronquite asmática. Seguindo o conselho do médico, sua família mudou-se para a Califórnia — bem perto do litoral, onde o pequeno Danny poderia aprender a nadar e vencer a doença.

Foi amor à primeira vista: Danny nunca mais afastou-se do mar, desde o vice-campeonato mundial juvenil de surfe na adolescência até a faculdade de biologia marinha — e, anos mais tarde, mergulhador de elite entre os Seals da Marinha.

Danny tornou-se um dos maiores mergulhadores do mundo. O apelido "Manta" veio durante uma missão anti-terrorista, quando um grupo fortemente armado dominou uma plataforma de petróleo. Danny conseguiu se aproximar agarrado ao ventre de uma arraia-gigante, enganando os sentinelas e sistemas de detecção dos terroristas. Os dados táticos que colheu sobre a quantidade de terroristas e posição dos reféns garantiram o sucesso da missão. Danny recebeu uma condecoração do próprio Presidente.

Escolha sua Profissão

Talvez agora você seja um Agente Ares, mas provavelmente fazia alguma outra coisa antes. Em INIMIGO NATURAL há tantas atividades profissionais quanto no mundo real. Talvez mais.

Você precisa ter no mínimo 30% em uma ou mais Perícias para ser um profissional naquela área. As Perícias necessárias, claro, dependem da profissão.

Como foi decidido durante a história do Personagem, Daniel "Manta" Foxhoven é um mergulhador de elite da Marinha. Mais tarde, durante a escolha das Perícias, seria lógico dar a ele pelo menos 30% em Mergulho e uma Arma de Fogo.

Enriqueça sua História

Até aqui temos apenas uma pessoa comum, que poderia até mesmo existir no mundo real. Infelizmente, existe a Unidade Ares — e agora você faz parte dela, querendo ou não. Você precisa decidir como e porquê isso aconteceu.

Depois de destruir lançadores de mísseis Scud durante a Operação Tempestade no Deserto, Danny voltou do Golfo Pérsico trazendo um punhado de histórias bem estranhas. Seus relatórios mencionavam uma mulher a 40m de profundidade, sem aparato de mergulho — e também uma criatura semelhante a um tubarão, mas com carapaça e garras de lagosta! Ninguém entre os Seals levou a sério tais aparições, prováveis frutos de narcose — uma espécie de embriaguez provocada por excesso de nitrogênio no sangue durante mergulhos.

Infelizmente, alguém acreditou nele.

Sedado e seqüestrado durante o sono, Danny foi levado para um complexo subterrâneo e interrogado. No início acreditou que eram terroristas, mas abandonou essa idéia quando começaram a perguntar sobre as aparições no Golfo. Mesmo seu treinamento para resistir à tortura foi inútil — foi violado por instrumentos que a Convenção de Genebra nunca ouviu falar. Disse tudo o que sabia.

Mais tarde, algemado em sua cela, recebeu a visita de um homem alto, cabelos longos e negros, olhos gelados. Usava uniforme da Força Aérea, mas de um tipo que nunca viu. Identificou-se apenas como Comandante Ares e explicou sobre a ainda recém-formada Unidade Ares. Falou longamente sobre o Projeto Filhos de Marte, Fobos e Deimos. Ofereceu duas escolhas a Danny: ser um Agente Ares, geneticamente transformado em Fobiano/Deimoniano e trabalhar para a Unidade pelo resto da vida... ou morrer naquele instante.

Mesmo desejando enganar aquele homem, Danny aceitou (pensando em escapar na primeira oportunidade, claro). Recebeu sua dose de bactérias marcianas e tornou-se um Gamma-F, um Agente de poder médio. Para um Seal da Marinha, os testes e o treinamento não foram problema — mas, para seu desespero, descobriu que fugir da Unidade era um sonho quase impossível, pois até mesmo seu DNA podia ser rastreado. Com o tempo, Danny desistiu da fuga e aceitou a missão de caçar Fobianos e Deimonianos.

Um dos mais antigos Agentes da Unidade Ares ainda vivo (durar mais de cinco anos na Unidade Ares já torna você um “veterano”), Danny é utilizado como Agente de Campo em missões de terra e como comandante em missões no mar. Sua única Forma Guerreira é o Horror dos Mares — o mesmo tubarão monstruoso que viu no Golfo. Essa coincidência (seria mesmo?) torna Danny atualmente o melhor Agente Ares para missões submarinas.

Determine os Atributos

Você tem 100 pontos para distribuir entre os oito Atributos básicos do Personagem, mais 1 ponto por nível. Nesta etapa inicial, o valor máximo para um Atributo é 18 e o mínimo é 5. Mais tarde você pode ultrapassar a marca de 18 usando pontos recebidos com poderes e aumento de nível. Os números de Teste são iguais a quatro vezes o valor do Atributo.

Daniel “Manta” Foxhoven era um Seal condecorado da Marinha. Ele deveria ter todos os seus Atributos acima da média. Todos exceto, talvez, Destreza e Carisma —, os dois Atributos menos importantes para um mergulhador. Então teríamos algo assim:

Atributo	Valor	Teste
Constituição	15	60%
Força	14	56%
Destreza	10	40%
Agilidade	14	56%
Inteligência	14	56%
Força de Vontade	12	48%
Carisma	8	32%
Percepção	14	56%
Total	101	

Aprimoramentos

Você tem cinco pontos para gastar em Aprimoramentos. Como você deve ter notado, a história do Personagem já define alguns deles. Na maioria dos casos é mais fácil usar o processo inverso, escolhendo primeiro os Aprimoramentos e só então usando-os para delinear a história (e além disto, você pode utilizar-se também de Aprimoramentos dos livros INVASÃO, TREVAS, ANJOS, DEMÔNIOS e VAMPIROS, desde, é claro, que o Mestre autorize o uso destes Aprimoramentos).

- Danny é um Gamma, o terceiro tipo mais poderoso de Agente (3 pontos).

- Como um “veterano” sem manchas em sua reputação, Danny tem uma Ficha Limpa. Conta com a confiança do Comandante Ares (até certo ponto) e, se cometer algum erro grave, não será imediatamente eliminado (1 ponto).

- Sua ótima ficha e lealdade ao comando garantem a Danny o direito de ter um lar longe da base — um luxo normalmente proibido para os Agentes Gamma. Ele tem um apartamento em Colorado Springs, a cidade mais próxima do NORAD (1 ponto).

Poderes e Formas

Cada tipo de Agente Ares — Neutro, Delta, Gamma, Beta ou Alpha — tem sua própria coleção de poderes. Alguns aumentam seus Atributos básicos, tornando você mais forte, resistente, rápido ou esperto. Outros são habilidades metamórficas, versões menores dos incríveis poderes dos Fobianos e Deimonianos.

- Como Agente Gamma, Danny recebe três níveis de Aumento de Atributo. Vamos escolher colocá-los em Força, Agilidade e Inteligência — ele recebe um bônus de +3 nesses Atributos, e agora tem elevados FR 17, AGI 17 e INT 17. Isso significa que Danny tornou-se muito mais forte, rápido e inteligente que antes.

- Um Gamma tem cinco níveis para comprar poderes. Danny terá Sentidos Extras 1 (ele pode ver todo o espectro luminoso), Metamorfose 1 (pode mudar de cor), Regeneração 1 (recupera 1 Ponto de Vida a cada 12 horas), Carapaça 1 (Índice de Proteção 3) e Queimadura Química 1 (causa 1d6 de dano com o toque).

- Um Gamma possui uma única Forma Guerreira. Para Danny vamos escolher o Horror dos Mares. Nessa aterradora Forma ele tem CON 19, FR 21, AGI 19, DEX 0, PER 17, WILL 8, CAR 0. Tem também três ataques por rodada e os poderes Adaptabilidade 3, Carapaça 3 (IP 9), Garras 2/4 e Sentidos Extras 3, apenas embaixo d'água.

Pontos de Perícias

Aqui você deve decidir o que sabe fazer. Perícias são compradas com pontos de Perícias, ao custo de um ponto para cada ponto percentual. A quantidade de pontos depende da Inteligência, idade e nível (quanto mais uma pessoa viveu, mais coisas ela conhece). Não adianta escolher idades avançadas apenas para ganhar mais pontos; você deve justificar a idade de seu Personagem perante o Mestre, de acordo com sua história.

Além disto, não importa qual combinação de idade e Inteligência você faça, o limite máximo para pontos de Perícia em um Personagem é de 500 pontos de Perícia.

Atenção: alguns Aprimoramentos podem modificar a Inteligência e isso vai afetar a quantidade de pontos de Perícia. Calcule os pontos DEPOIS de fazer ajustes nos Atributos.

Danny tem 44 anos, suficiente para alguém que atuou durante a Guerra do Golfo em 1991. Cada ponto de idade natural significa 10 pontos de Perícias — então ele tem 440 pontos. Sua elevada Inteligência 17 lhe dá mais 85 pontos (17x5=85). No total, temos 525 pontos. Como isto excede o máximo permitido para um Personagem, Danny fica com um total de 500 pontos para gastar.

Escolha as Perícias

Agora que você já sabe quantos pontos possui para gastar, escolha Perícias que combinem com o Personagem. Algumas são obrigatórias, determinadas por sua profissão, outras são escolhidas por gosto pessoal ou background.

Outras são apenas adequadas. É importante escolher Perícias condizentes com sua história; seria esquisito, por exemplo, ver um cirurgião profissional com Criptografia 60! O Mestre pode vetar qualquer Perícia que achar incompatível com o Personagem.

Todos os Personagens já começam com INTx4 em um subgrupo da Perícia Idiomas. Esse é seu idioma nativo.

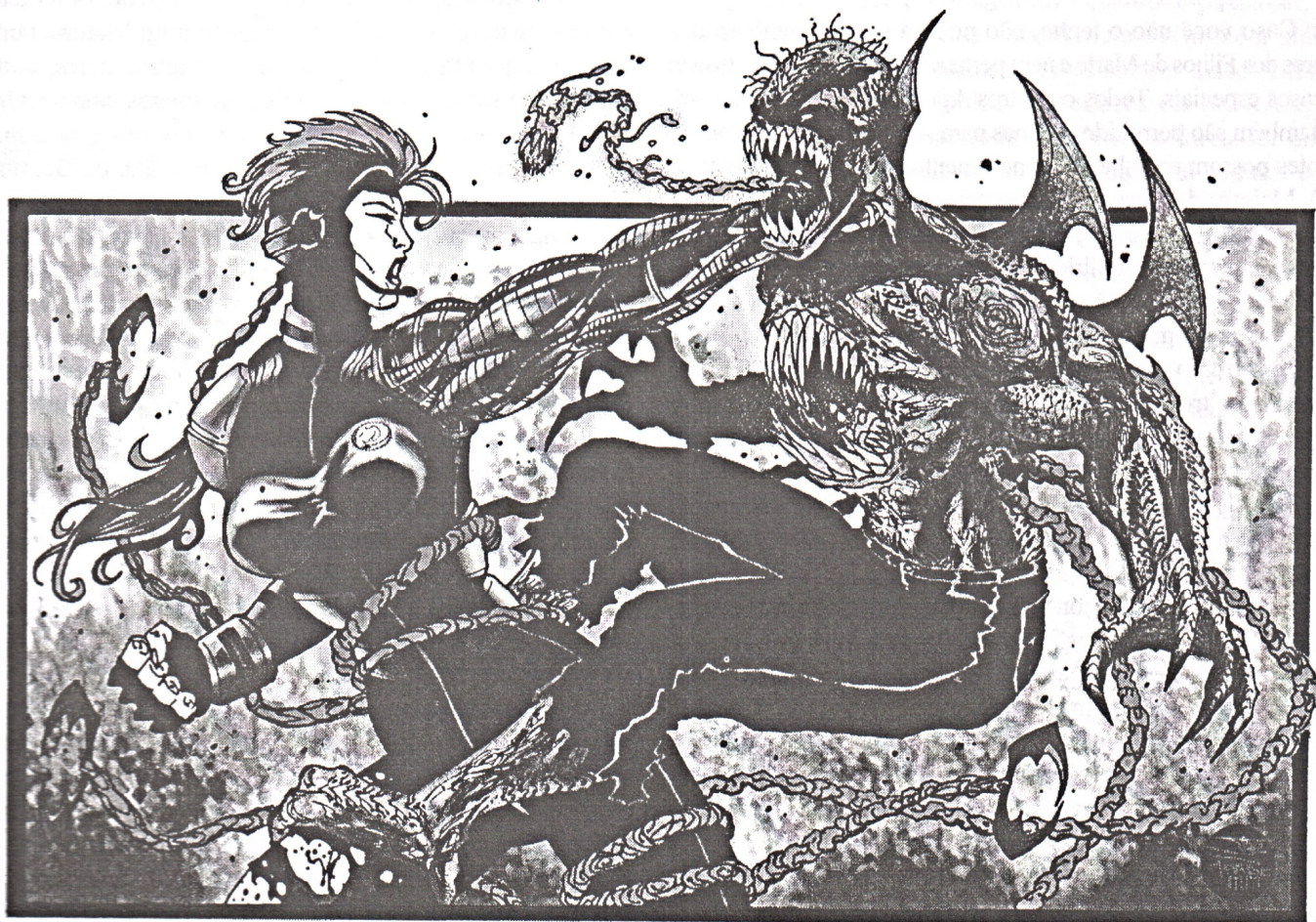
Atenção: nesta etapa um Personagem de Nível 1 não pode ter nenhuma Perícia superior a 50+Valor Inicial (Atributo).

Daniel Foxhoven nasceu e cresceu nos EUA. Ele sabe falar, ler e escrever em inglês. Depois de trabalhar com mergulhadores franceses, aprendeu um pouco desse idioma. Ele também sabe dirigir. Como mergulhador condecorado da Marinha, Danny precisa ter pelo menos 30% em Nataação, Mergulho e Metralhadoras. Vamos dar a ele a pontuação máxima permitida nessas Perícias (50+Valor Inicial). A faculdade de biologia (interrompida quando ingressou na Marinha) também poderiam explicar Botânica e Zoologia.

Outras Perícias podem ser escolhidas com base na história da Personagem. Um Seal não vive apenas de mergulhar e atirar — as Perícias Arrombamento, Explosivos, Pistolas, Pesquisa/Investigação, Pilotagem (barcos), Primeiros Socorros e Sobrevivência são todas perfeitas para ele. Além disso, após ingressar na Unidade Ares, Danny também foi treinado em Artes Marciais, Disfarce, Computação, Interrogatório e Rastreo. Ali ele também teve contato com Ciências Proibidas.

Perícia	Inicial	Gasto	Total
Arrombamento	10 (DEX)	11	23%
Artes Marciais - Judô	17/17 (AGI)	23/13	40/30
Condução - Barcos	17 (AGI)	13	30%
Carros	0	30	30%
Ciências - Zoologia	17 (INT)	13	30%
Ciências Proibidas - Aliens	0	30	30%
Computação	0	30	30%
Disfarce*	40*	10	50%
Esportes - Mergulho	0	40	40%
- Nataação	17 (AGI)	50	67%
- Surfe	17 (AGI)	40	57%
Explosivos	0	20	20%
Interrogatório	17 (INT)	13	30%
Línguas - Francês	0	20	20%
- Inglês	30	0	56%
- Sinais	0	30	30%
Metralhadoras	10 (DEX)	50	60%
Pistolas	10 (DEX)	20	30%
Primeiros Socorros	17 (INT)	13	30%
Rastreo	12 (PER)	18	30%
Sobrevivência - Mar	17 (INT)	13	30%
Total		500	

*O poder Metamorfose 1 acrescenta 40% à Perícia Disfarce.



NOVOS APRIMORAMENTOS

Aprimoramentos são pequenas vantagens que você possui quando começa a jogar. Eles tornam seu Agente Ares um pouco diferente dos demais. Cada Personagem começa com 5 pontos de Aprimoramento e você pode gastá-los como desejar.

Atenção: os Aprimoramentos NÃO SÃO imutáveis. Eles existem quando o jogo começa, apenas para tornar as coisas interessantes, mas não há nenhuma garantia de que você vai continuar com eles. Aprimoramentos podem ser facilmente perdidos durante a Aventura — sua Ficha Limpa não vai continuar limpa se você fizer bobagem e seu Segredo pode ser revelado a qualquer momento. Como na vida real, conservar suas vantagens depende de seu próprio esforço.

Da mesma forma, você também pode conquistar novos prêmios (e problemas) no decorrer das Aventuras. A qualquer instante o Comandante Ares pode ordenar que atue como uma Sucubus ou Incubus; você pode descobrir um novo Segredo para ser usado contra o comando; e até mesmo sua própria categoria como Agente (Neutro, Delta, Gamma, Beta ou Alpha) pode mudar.

Categoria

Este Aprimoramento é obrigatório para todos os Agentes Ares. Caso você não o tenha, não poderá possuir nenhum dos poderes dos Filhos de Marte e nem pertencer à Unidade Ares, exceto em casos especiais. Todos os outros Aprimoramentos deste capítulo também são permitidos apenas para Agentes Ares (embora os Agentes possam escolher Aprimoramentos de outros livros também). Maiores detalhes sobre Agentes estão na página 20.

1 ponto: você é um Neutro. Tem um nível em Aumento de Atributo e um nível escolhido entre os seguintes poderes: Adaptabilidade 1, Regeneração 1 e Sentidos Extras 1. Um Neutro não tem nenhuma Forma Guerreira.

2 pontos: você é um Delta. Tem dois níveis de Aumento de Atributo e três níveis entre os seguintes poderes: Adaptabilidade 1, Carapaça 1, Garras 1, Regeneração 1, Sentidos Extras 1. Um Delta não tem nenhuma Forma Guerreira.

3 pontos: você é um Gamma. Tem três níveis de Aumento de Atributo e cinco níveis entre os seguintes poderes: Ácido 1, Adaptabilidade 2, Bioeletricidade 1, Carapaça 2, Chamas 1, Garras 2, Metamorfose 1, Peçonha 1, Queimadura Química 1, Regeneração 2, Sentidos Extras 2, Teia 1, Tentáculos 1, Vão 1. Um Gamma tem uma Forma Guerreira.

4 pontos: você é um Beta. Tem cinco níveis de Aumento de Atributo e sete níveis entre os seguintes poderes: Ácido 2, Adaptabilidade 3, Bioeletricidade 2, Carapaça 3, Chamas 2, Garras 3, Metamorfose 2, Peçonha 2, Queimadura Química 2, Regeneração 3, Sentidos Extras 3, Teia 2, Tentáculos 2, Vão 2. Agentes Beta têm duas Formas Guerreiras.

Aliados e Contatos

2 pontos: você tem um ou mais contatos de confiança no alto comando da Unidade Ares. Ele consegue para você certas informações proibidas — você pode saber com antecedência, por exemplo, quando um Agente será descartado (e talvez fazer algo para evitar) ou quando parte de uma missão é na verdade um teste. Quando uma missão envolve pequenas chances de sobrevivência, seu contato pode prevenir você. E caso sua eficiência ou lealdade esteja sob suspeita, seu contato pode avisá-lo a tempo de corrigir o problema.

Por que ele faz isso? Talvez por amizade, amor, coração-mole, ou talvez você tenha algum segredo para usar contra ele. Vale lembrar que certas informações (especialmente aquelas a respeito do Comandante Ares) são altamente secretas e nenhum contato tem acesso a elas. Outra coisa: a vida de seu contato estará em risco por passar-lhe dados confidenciais — cada vez que faz isso ele pode ser apanhado, levando você com ele!

Falso Fobiano / Deimoniano

4 pontos: um Ares possui os dois tipos de bactéria marciana em seu corpo e será considerado Inimigo Natural tanto por Fobianos quanto por Deimonianos. Alguns deles, contudo, conseguem sufocar a presença de pelo menos uma bactéria em seus corpos — aquela que existe em menor porcentagem. Com isso você passa a ser considerado um Fobiano ou Deimoniano “puro”, e terá apenas um Inimigo Natural, em vez de dois.

Digamos que você é um Delta-F. Suas células são 60% Fobos e 40% Deimos. Sendo um Falso Fobiano, você passa a ser considerado um Fobiano “puro” — os Fobianos verdadeiros verão você como um aliado e apenas Deimonianos vão tratá-lo como Inimigo. Além disso, você também não entra em Fúria Guerreira contra Fobianos — para suas células, eles não são o Inimigo Natural.

Agentes Ares com esta vantagem são raros e extremamente valiosos, porque podem agir mais facilmente contra seus “irmãos”. Este Aprimoramento é proibido para Neutros: seu equilíbrio impede que um bacilo prevaleça sobre o outro.

Atenção: um Falso Fobiano ou Deimoniano nunca será capaz de enganar os próprios Fobos e Deimos originais.

Ficha Limpa

1 ponto: quase ninguém na Unidade Ares tem uma ficha completamente limpa, mas você faz parte desse “quase”. Desde os testes e o treinamento até as missões de campo, você nunca mostrou uma falha ou desobediência sequer — ou, pelo menos, conseguiu esconder tudo muito bem. O Comandante Ares vê você como um Agente de extrema confiança e eficiência, e pelo

menos por enquanto, você não corre nenhum risco de ser considerado “dispensável”. Se algum Agente precisa ser sacrificado durante uma missão, com certeza não será você. Pequenos erros durante as missões podem ser perdoados (“desta vez vou levar em conta seu desempenho impecável no passado e esquecer este incidente.”) e pedidos de pequenos favores costumam ser levados em conta (“será que eu poderia levar uma arma mais pesada nesta missão?”).

Mas, como sempre, seja cauteloso. Ter uma ficha limpa não significa que ela vai CONTINUAR limpa para sempre. Um erro pode ser perdoado e esquecido, mas DOIS erros já provocam uma mancha difícil de remover. Se quiser conservar a confiança do Comandante Ares, você vai precisar de muito esforço, cuidado e sorte durante as missões.

Forma Extra

2 pontos: devido a um desequilíbrio em sua proporção bacteriana, você possui uma Forma Guerreira adicional além daquela(s) permitida(s) por sua classificação.

Um Agente Delta normalmente não tem nenhuma Forma, mas com este Aprimoramento pode possuir uma; e um Gamma terá duas Formas, em vez de uma. Neutros NÃO podem ter este Aprimoramento (por razões óbvias).

Possuir uma Forma extra tem suas óbvias vantagens, mas também uma grande desvantagem; se você é um Gamma (que devia ter uma única Forma Guerreira) e exibe sua segunda Forma diante de testemunhas, o comando da Unidade Ares pode acreditar que você é um Impostor — alguém que está escondendo seus poderes e fingindo pertencer a uma categoria superior. Você ainda é na verdade um Gamma, mas o comando vai acreditar que é um Beta — e não existe forma segura de provar o contrário. Portanto, guarde bem seu segredo.

Impostor

2 pontos: você é aquilo que, na Unidade Ares, chamam de Impostor: alguém que finge pertencer a uma categoria um nível mais baixa que a verdadeira. Um Beta fingindo ser Gamma, Gamma fingindo ser Delta ou Delta fingindo ser Neutro (você NÃO pode ser um Alpha fingindo ser Beta, pelo menos não durante a criação de Personagem; essa chance pode surgir apenas mais tarde, no decorrer da Campanha).

As vantagens em ser classificado como inferior são óbvias: quanto maior o poder de um Ares, mais restrita será sua liberdade — como um Gamma que é, você nunca poderia sair do quartel-general sem uma escolta armada, mas como um Delta que finge ser você tem essa chance. Um Ares sempre paga com sua liberdade o preço de seu poder, mas ser um Impostor ajuda a torcer um pouco essa regra a seu favor (desde, é claro, que você não seja descoberto).

Obviamente, um Impostor precisa manter vigília constante — esconder seu verdadeiro poder do Comandante Ares é uma insubordinação punida com a morte, ou a morte de alguém que você gosta. Se puder, você deve mostrar em público apenas os poderes que DEVERIA ter, guarde seus outros poderes para quando estiver sozinho.

Atenção: mesmo quando você é um Impostor, ainda precisa pagar pontos de Aprimoramento por sua categoria real e não aquela que finge ter. Um Gamma fingindo ser Delta ainda pagará 3 pontos (o custo de um Gamma) por sua condição e não 2 (o custo de um Delta).

Poder Elevado

2 pontos: você possui um poder (um apenas) em um nível superior, acima daquele permitido por sua categoria. Se você é um Beta, seu nível máximo em Metamorfose é normalmente 2 — mas, com Poder Elevado, você pode ultrapassar esse limite e possuir um excelente nível 3. É redundante dizer que usar esse poder abertamente pode ser perigoso: um Beta com Metamorfose 3 (a capacidade de mudar totalmente de forma, passando por um estágio de crisálida) pode ser considerado um Impostor Alpha e tratado como tal (morte ou cativeiro permanente).

O Aprimoramento Poder Elevado não apenas aumenta o limite de seu nível de poder, mas também paga por ele. Considere que você tem um nível extra, para ser usado apenas neste poder.

Sucubus ou Incubus

1 ponto: você foi designado(a) pelo Comandante Ares para seduzir um Agente particularmente problemático — quase sempre alguém muito eficiente, mas com pouca força de vontade. Além de manter satisfeitas suas necessidades românticas, sua missão é usar os sentimentos dele para mantê-lo sob controle.

Ser uma Sucubus (mulher) ou Incubus (homem) é um trabalho sórdido, mas o Comandante Ares não se incomoda com quaisquer escrúpulos morais que você possa ter. Essa condição é absolutamente confidencial. Ninguém além de você e o próprio Comandante Ares sabem disso. Uma vez revelada e espalhada pelos corredores do NORAD, essa informação vai arruinar tudo — além de fracassar em sua missão, você provavelmente nunca mais vai seduzir ou enganar ninguém dentro da Unidade Ares, mesmo que um dia esteja realmente apaixonado(a). Poucos tormentos são piores que uma antiga Sucubus apaixonada por alguém, mas incapaz de provar que diz a verdade.

A vantagem em ser uma Sucubus ou Incubus é que seu Personagem tem uma “marionete”: sua vítima está completamente apaixonada e fará quase tudo que mandar e seu Personagem, por outro lado, não precisa fazer o mesmo em troca. Pode usar sua vítima para obter pequenos favores pessoais, desde que isso não interfira com as missões e os regulamentos da Unidade. O lado ruim é que você fica sendo parcialmente responsável pelos atos de sua vítima; se ela fizer alguma bobagem e arruinar uma missão, parte da culpa é sua — afinal, seu trabalho seria manter o Agente problemático longe de encrenca...

Atenção: exceto em grupos de Jogadores experientes, uma Sucubus ou Incubus não deveria ter como vítima nenhum dos outros Personagens Jogadores. Esta é uma opção interessante, mas também muito complicada — ela exige que o Jogador “vítima” seja totalmente fiel a seu papel. Portanto, no início, sua vítima deveria ser apenas um NPC criado pelo Mestre (ou criado por você, mas com aprovação do Mestre).

AGENTES

Uma vez que você tenha se tornado um Ares, não há muita coisa que possa fazer contra isso. Você não tem mais vida pessoal, nem privacidade, nem livre escolha. Sua única escolha é seguir os regulamentos e obedecer ordens — e nem mesmo isso garante sua vida, pois o Comandante Ares pode decidir eliminar você simplesmente como parte da estratégia durante uma missão.

Nenhum Ares está seguro, mas alguns estão mais seguros que os outros. Quanto maior o poder, maior o perigo que você corre. Os Neutros podem ser os Ares mais fracos, mas pelo menos eles nunca vão cair vítimas da Fúria e nem se transformar em monstros diante de testemunhas — e isso já aumenta muito suas chances de viver.

Os Agentes Ares são classificados da seguinte forma:

Neutros

São Agentes em completo equilíbrio. As células de um Neutro são quase 50% Fobos e 50% Deimos. A presença de uma bactéria anula quase toda a influência da outra.

Um Neutro típico não possui quase nenhum poder extraordinário. Ele costuma estar acima da média humana em uma ou duas coisas, ou mostrar poderes metamórficos menores. O maior valor de um Neutro na Unidade Ares está no fato de que não pode mais ser contaminado — ele agora é imune a ambos os bacilos. Ele também pode “sentir” a presença de Filhos de Marte, através da percepção especial que esses seres usam para localizar o Inimigo Natural. Infelizmente, os próprios Fobianos e Deimonianos tam-

bém podem senti-lo — e sempre vão tratá-lo como Inimigo Natural. Ser um Neutro custa 1 ponto de Aprimoramento.

Poderes: como únicos poderes marcianos, um Neutro possui apenas um nível em Aumento de Atributo e um nível escolhido entre os seguintes poderes: Adaptabilidade 1, Regeneração 1 e Sentidos Extras 1. Um Neutro não possui nenhuma Forma Guerreira.

Fúria Guerreira: Neutros nunca são tomados pela Fúria. Mesmo na presença do Inimigo, eles podem experimentar apenas uma antipatia ocasional.

Situação: um Neutro é pouco mais que um Agente Secreto “comum”. Ele recebe treinamento em combate e espionagem como os demais, mas essa não é sua função principal. Muitos Neutros trabalham no comando do NORAD operando computadores, coordenando comunicações, dirigindo laboratórios e pesquisando novas armas e equipamentos — mas também existem, claro, Agentes de Campo Neutros. Quando mostra eficiência e lealdade razoáveis, é permitido a um Neutro ter algo parecido com uma vida particular — ele pode viver em uma casa ou apartamento fora do NORAD, ainda que fortemente vigiado por câmeras de segurança.

Embora nunca possam ter relações íntimas, um Neutro pode rever seus amigos e parentes de vez em quando. Esse é, contudo, um jogo perigoso: qualquer pessoa que venha a descobrir seu segredo será eliminada pelo comando do NORAD — ou, se tiver potencial, ser também transformada em um Ares.

Classificação

Depois de criar um Agente Ares, a primeira coisa a fazer é determinar o equilíbrio de B-Fobos e B-Deimos em seu corpo para classificá-lo em uma das cinco categorias: Neutro, Delta, Gamma, Beta ou Alpha. Como não existem testes ou aparelhos para fazer a contagem exata das células, essa classificação só pode ser feita por observação.

Cada Agente Ares passa por uma extensa série de testes que envolvem situações de perigo e confrontos com o Inimigo Natural. O objetivo é forçar o Agente a usar todos os poderes que possui, mostrar todas as suas Formas Guerreiras e também medir sua resistência à Fúria Guerreira. Quanto mais poderes e mais acessos de Fúria ele mostrar durante os testes, mais próximo ele estará de ser um Alpha.

Com habilidade e um pouco de sorte, alguns Agentes conseguem enganar os testes. Eles escondem parte de seus poderes e recebem uma classificação inferior — um Delta pode fingir ser um Neutro, ou um Alpha pode fingir ser um Beta. Pertencer a uma classificação baixa (ser um Impostor) permite uma vida mais suportável na Unidade Ares, com menor vigilância. Mas cuidado, esse é um jogo bem perigoso; esconder seu verdadeiro poder do Comandante Ares é uma desobediência punida com a morte.

Agentes Delta

Agentes Delta têm ligeira superioridade de uma bactéria sobre outra: 60% de Fobos no caso dos Delta-F e 60% de Deimos nos Delta-D. Mesmo essa pequena diferença já exerce grande influência sobre o hospedeiro.

Além da imunidade e percepção especial dos Neutros, os Delta possuem poderes metamórficos menores. Embora não sejam capazes de grandes transformações, coisas como presas, garras, blindagem natural e a regeneração de maiores ferimentos estão dentro de seus limites. Ser um Delta custa 2 pontos de Aprimoramento.

Poderes: Agentes Delta possuem dois níveis de Aumento de Atributo e três níveis entre os seguintes poderes: Adaptabilidade 1, Carapaça 1, Garras 1, Regeneração 1, Sentidos Extras 1. Um Delta não possui nenhuma Forma Guerreira.

Fúria Guerreira: um Delta ainda é psicologicamente humano, mas já mostra certa hostilidade com relação a portadores do Inimigo Natural. Um Delta pode entrar em Fúria Guerreira apenas em situações extremas (quando atacado e/ou ferido por um Inimigo, por exemplo), e nessa situação deve ter sucesso em um Teste de WILL se quiser evitar a Fúria.

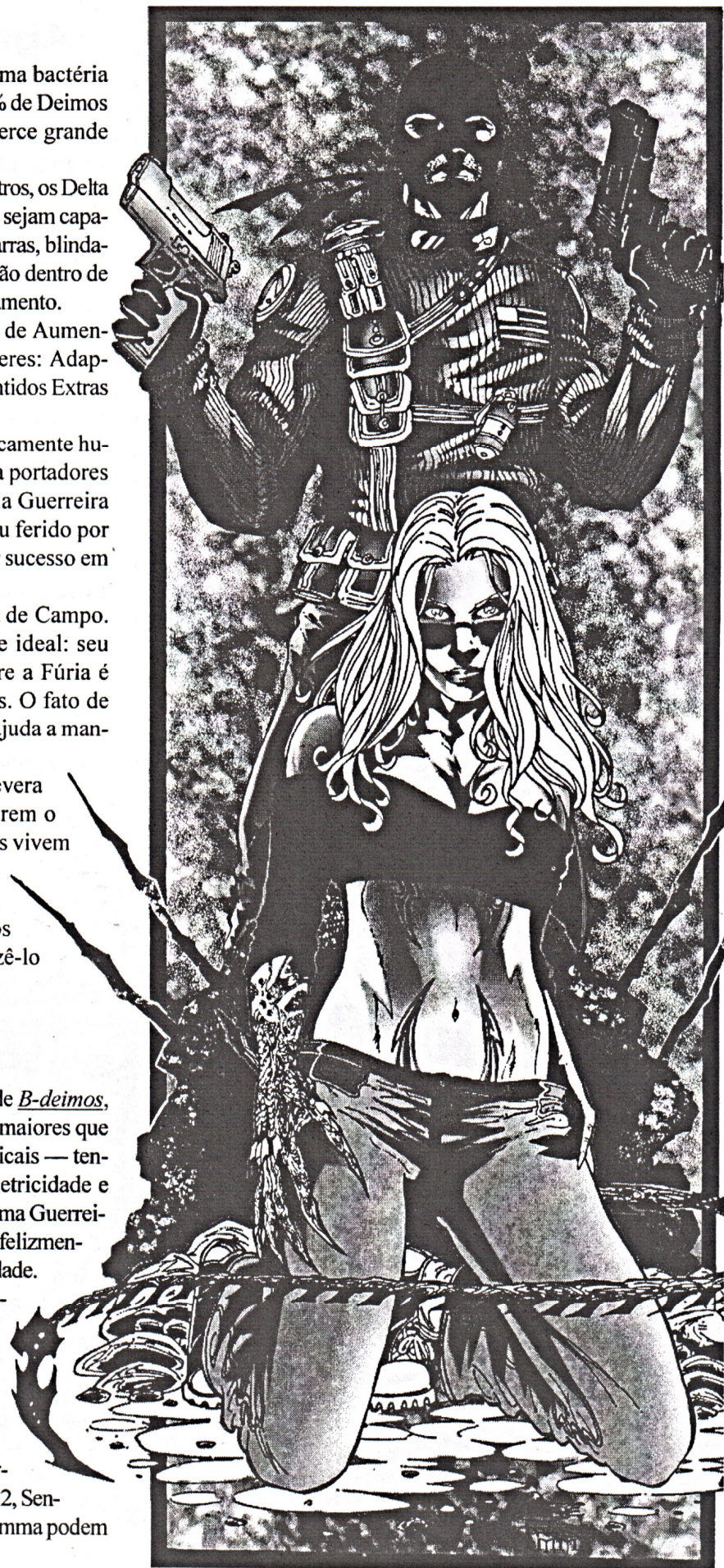
Situação: quase todos os Delta são Agentes de Campo. O comando considera este tipo de Ares o Agente ideal: seu poder metamórfico é razoável e seu controle sobre a Fúria é suficiente para evitar incidentes (muito) frequentes. O fato de não possuírem nenhuma Forma Guerreira também ajuda a manter seu segredo quando agem em público.

Mesmo assim, os Delta sofrem vigília mais severa que os Neutros. Não é permitido a eles abandonarem o quartel-general sem um oficial superior. Quase todos vivem em alojamentos no próprio NORAD — mas alguns têm uma casa ou apartamento. Além disso, enquanto um Neutro tem permissão para rever seus amigos e parentes de vez em quando, um Delta poderá fazê-lo apenas se tiver uma ficha limpa.

Agentes Gamma

Estes são Agentes com 70% de *B-fobos* e 30% de *B-deimos*, ou vice-versa. Mostram poderes metamórficos ainda maiores que os Delta, podendo adotar Formas e ataques mais radicais — tentáculos, pinças, ferrões venenosos, carapaças, bioeletricidade e outras. Os Gamma podem adotar pelo menos uma Forma Guerreira, uma configuração bestial com aspecto de animal. Infelizmente, também tendem a perder o controle com maior facilidade. Agentes Gamma ainda podem tolerar a presença do Inimigo Natural, mas a tensão entre eles será grande. Ser um Gamma custa 3 pontos de Aprimoramento.

Poderes: Agentes Gamma possuem três níveis de Aumento de Atributo e cinco níveis entre os seguintes poderes: Ácido 1, Adaptabilidade 2, Bioeletricidade 1, Carapaça 2, Chamas 1, Garras 2, Metamorfose 1, Peçonha 1, Queimadura Química 1, Regeneração 2, Sentidos Extras 2, Teia 1, Tentáculos 1, Voo 1. Agentes Gamma podem adotar apenas uma Forma Guerreira.



Fúria Guerreira: um Gamma ainda pode parecer normal, mas a proximidade do Inimigo sempre vai torná-lo muito mais nervoso do que deveria. Situações de perigo e tensão — como tocaias, perseguições, interrogatórios — na presença do Inimigo podem exigir um Teste de WILL para evitar a Fúria. Um Gamma também pode entrar em Fúria Guerreira sempre quando atacado e/ou ferido na presença do Inimigo, se falhar em um Teste de WILL (o ataque ou ferimento não precisa, necessariamente, ter sido provocado pelo Inimigo). Quando os únicos Inimigos envolvidos na cena são os companheiros do Gamma, o Teste pode ser feito com o dobro da porcentagem normal.

Situação: com seus poderes maiores, sua maior tendência ao descontrole e sua Forma Guerreira, os Gamma são um grande risco para a Unidade Ares — mas ainda um risco aceitável. Missões bem planejadas podem aproveitar o potencial combativo dos Gamma sem expô-los ao risco de sucumbir à Fúria — ou, caso isso aconteça, minimizar os prejuízos. Agentes Gamma são usados em missões de combate e destruição, especialmente em locais vazios, sem testemunhas: perseguir um Fobiano ou Deimoniano escondido em um prédio abandonado é tarefa ideal para eles.

A vigilância sobre um Gamma é rigorosa. Dentro do NORAD, ele não pode deixar seus alojamentos sem permissão ou escolta — pelo menos dois seguranças com armas tranqüilizantes. Abandonar a base por motivos pessoais é impensável; pouquíssimos têm lares fora do NORAD — apenas aqueles com uma excelente ficha conquistam esse luxo e geralmente são impostos a viver em companhia de outro Agente. Mesmo durante as missões, um Gamma quase nunca é deixado sozinho. Muitos usam dispositivos de controle, como pulseiras ou colares que disparam choques elétricos para nocautear o Agente em caso de descontrole.

Agentes Beta

São Agentes com 80% de B-Fobos e 20% de B-Deimos, ou vice-versa. Têm basicamente os mesmos poderes dos Delta, mas em maior variedade e níveis superiores. Contudo, seu autocontrole diante do Inimigo Natural é muito pequeno — conter a Fúria exige deles imensa força de vontade. Agentes Beta são raros, utilizados apenas em batalhas decisivas, quando seu grande poder metamórfico é realmente necessário. Ser um Beta custa 4 pontos de Aprimoramento.

Poderes: Agentes Beta possuem cinco níveis de Aumento de Atributo e sete níveis entre os seguintes poderes: Ácido 2, Adaptabilidade 3, Bioeletricidade 2, Carapaça 3, Chamas 2, Garras 3, Metamorfose 2, Peçonha 2, Queimadura Química 2, Regeneração 3, Sentidos Extras 3, Teia 2, Tentáculos 2, Vôo 2. Agentes Beta podem adotar duas Formas Guerreiras.

Fúria Guerreira: para um Beta, a simples presença do Inimigo Natural é quase insuportável — algo como se ele estivesse perto de uma cobra ou cão raivoso. Mesmo com relação aos próprios colegas ele será sempre hostil, rancoroso, sarcástico e irônico. Qualquer situação de mínima tensão — até mesmo um desentendimento leve ou uma discussão ligeira — pode despertar a Fúria se o Beta falhar em um Teste de WILL. Situações de perigo real na presença do Inimigo exigem um Teste de WILL com metade do valor normal. Quando atacado e/ou ferido na presença do Inimigo, a Fúria só pode ser evitada com um acerto crítico no Teste de WILL.

Situação: os Beta são bombas de pavio curto. Instáveis demais para o uso regular em missões, eles ficam reservados apenas para as grandes batalhas; quando um

Aprimoramentos Secretos

Muitos Aprimoramentos são sigilosos; poderes ou vantagens que você precisa manter em segredo para continuar vivo ou em liberdade.

Um Ares realmente cuidadoso não ousaria revelar tais segredos para ninguém, nem mesmo aos seus colegas Agentes. Mesmo que eles sejam amigos leais, quanto mais gente conhece seu segredo, menos seguro ele estará. Até mesmo seu melhor amigo ainda pode ceder sob tortura e revelar que você é um Farsante Alpha, provavelmente colocando um fim em sua vida.

Portanto, se preferir (e isso seria MUITO sensato), você pode anotar seus Aprimoramentos atrás da Ficha de Personagem ou em algum bilhete separado. Apenas você e o Mestre sabem exatamente quais são seus Aprimoramentos.

Essa pequena providência vai acrescentar clima de grande tensão às aventuras — afinal, ao contrário de outros RPGs, em INIMIGO NATURAL os Jogadores não são necessariamente “companheiros leais que dariam a vida para salvar uns aos outros”. Existe intriga, mentira e traição até mesmo entre amigos.

Deimoniano em forma de dragão negro ataca o edifício da Chrysler diante de milhares de testemunhas, a preservação do segredo vem em segundo lugar — o jeito é tratar de enviar dois ou três Beta para destruir o bicho e depois deixar que a assessoria de imprensa do Pentágono explique tudo. Esta é, contudo, apenas uma medida de último recurso.

Agentes Beta vivem como feras enjauladas. Confinados em aposentos blindados, passam a maior parte de seu tempo sozinhos — sobrevivendo a testes constantes para avaliar sua saúde mental e treinando em simuladores de Realidade Virtual. Quase todo o contato com eles é feito através de comunicação eletrônica — na verdade, uma vez que telefones e monitores de vídeo não acusam o Inimigo Natural, apenas assim um Beta pode ser amistoso com seus colegas Ares. Um Beta nunca pode deixar seus aposentos sem estar sedado ou com dispositivos de controle e também escolta armada.

Agentes Alpha

Agentes com 90% de B-Fobos e 10% de B-Deimos, ou vice-versa. Na prática, não existe muita diferença entre um Alpha e um Filho de Marte “puro”: eles são quase totalmente incontroláveis, completos escravos da Fúria Guerreira — e, portanto, inúteis como Agentes.

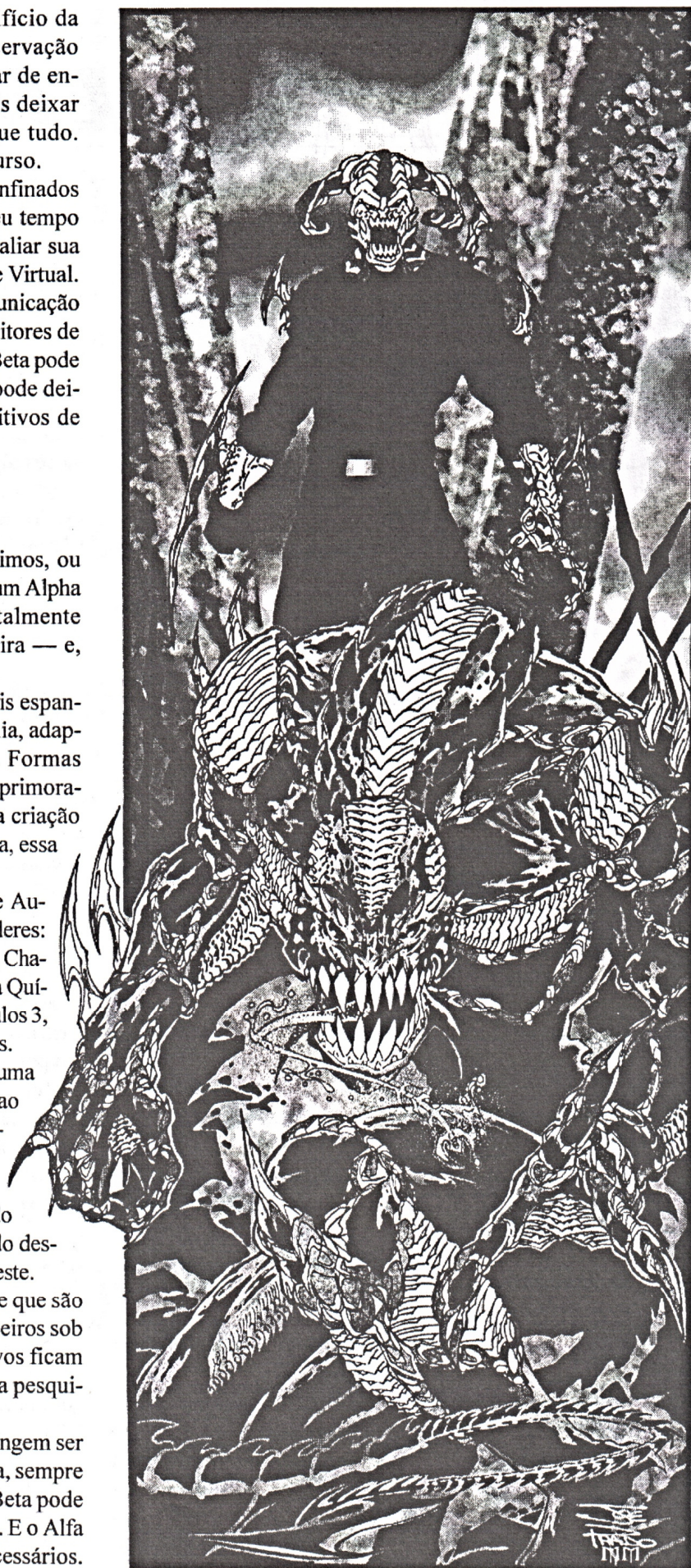
Seus poderes metamórficos, contudo, são os mais espantosos: podem alterar quase completamente sua anatomia, adaptar-se a quase qualquer ambiente e adotar várias Formas Guerreiras. A categoria Alpha não custa pontos de Aprimoramento, porque você não pode ser um Alpha durante a criação de Personagem: apenas mais tarde, durante a Campanha, essa oportunidade pode surgir.

Poderes: Agentes Alpha possuem sete níveis de Aumento de Atributo e nove níveis entre os seguintes poderes: Ácido 3, Adaptabilidade 4, Bioeletricidade 3, Carapaça 4, Chamas 3, Garras 4, Metamorfose 3, Peçonha 3, Queimadura Química 3, Regeneração 4, Sentidos Extras 3, Teia 3, Tentáculos 3, Vão 3. Agentes Alpha podem ter três Formas Guerreiras.

Fúria Guerreira: um Alpha não tem quase nenhuma defesa contra a Fúria. O simples fato de estar próximo ao Inimigo — incluindo seus colegas da Unidade Ares — exige Testes de WILL regularmente. Em qualquer situação de mínima tensão, faça Testes difíceis (com meta-de da porcentagem normal ou um acerto crítico, dependendo do perigo envolvido). Ser atacado, ameaçado e/ou ferido desperta a Fúria automaticamente, sem direito a nenhum Teste.

Situação: os Alpha representam risco tão grande que são sacrificados logo que descobertos, ou mantidos prisioneiros sob severa segurança. Os únicos na Unidade que estão vivos ficam presos em máquinas, servindo apenas de material para pesquisa. Nunca são utilizados em campo.

Os únicos Alpha em liberdade são aqueles que fingem ser Beta para continuar vivos — uma vida na corda bamba, sempre protegendo seu segredo mais precioso. A vida como Beta pode ser ruim, um verdadeiro inferno... mas ainda é uma vida. E o Alfa a protegerá usando quaisquer métodos que julgar necessários.



PODERES

Todos os Filhos de Marte possuem poderes especiais, quase todos derivados de ataques e defesas normalmente encontrados no reino animal.

Todos os poderes marcianos existem em níveis. Os poderes e níveis que um Filho de Marte pode possuir dependem de quanto ele está ocupado por uma única espécie de bactéria. Por isso os Agentes Ares possuem apenas níveis inferiores, enquanto Fobianos e Deimonianos apresentam níveis muito elevados. E vale lembrar que Fobos e Deimos, os Filhos de Marte primordiais, possuem TODOS os poderes descritos neste capítulo em nível máximo!

Um Filho de Marte sempre possui os poderes de seu nível e de níveis inferiores (um Personagem com Ácido 3 terá também Ácido 1 e 2 automaticamente, podendo dosar sua rajada de acordo com sua vontade).

Aumento de Atributos

Fobos e Deimos desejam guerreiros mais fortes, mais rápidos, mais astutos em seus exércitos. É muito comum que os Filhos de Marte consigam arremessar homens adultos a grandes distâncias, saltar sobre cercas de três metros e sobreviver a rajadas de balas, entre outras façanhas extraordinárias. Na maioria das vezes, além de conceder poderes metamórficos, a presença marciana também vai ampliar os Atributos naturais do hospedeiro.

Qualquer aumento de Atributo existe em níveis. Quanto maior a presença marciana no Filho de Marte, maior será o nível que ele pode atingir. Um Agente Delta, por exemplo, teria acesso apenas a Aumento de Força 1 — enquanto um Fobiano ou Deimoniano puros podem ter até Aumento de Força 5.

Aumento de Constituição: quase todos os Filhos de Marte são bastante duros de matar. Eles mostram elevada resistência e excelente saúde; cada nível vale um bônus de +3 em sua Constituição (CON). Seus Pontos de Vida aumentam proporcionalmente.

Aumento de Força: é muito comum que os Filhos de Marte mostrem força extraordinária. Cada nível vale um bônus de +3 em Força (FR). Esse aumento de Força não implica em ganho aparente de músculos — apenas muda a estrutura das fibras musculares, aumentando sua eficiência. Todos os Testes e efeitos comparativos são baseados na Força aumentada e seus Pontos de Vida aumentam proporcionalmente.

Aumento de Agilidade: a rapidez e reflexos incríveis de um grande predador são seus agora. Você pode correr, saltar, esquivar, escalar e atacar como as mais terríveis feras deste mundo — talvez melhor! Cada nível vale +3 em sua Agilidade (AGI).

Aumento de Inteligência: o homem pode ser o mais inteligente dos animais, mas não é nem de longe tão inteligente quanto poderia ser. Através de mudanças na eletroquímica do cérebro, a bactéria é capaz de aumentar a rapidez de raciocínio e acesso a memórias. Cada nível vale +3 em Inteligência (INT).

Aumento de Percepção: os sentidos aguçados dos animais estão disponíveis para este Filho de Marte, desde o faro e audição do cão à visão da águia. Sua percepção do mundo torna-se muito maior. Cada nível vale +3 em Percepção (PER).

Aumento de Carisma: a sedução é importante nesta guerra; Fobos e Deimos precisam de mais soldados e a bactéria é transmitida por contato íntimo. Através de minúsculas alterações metamórficas, secreção de feromônios e outros métodos, você aumenta sua capacidade de influenciar pessoas. Cada nível vale +3 em Carisma (CAR).

Obs: não existe a opção “Aumento de Destreza”, porque nenhuma criatura na Terra tem destreza manual superior aos seres humanos. Também não há nenhum “Aumento de Força de Vontade”: disciplina e determinação são qualidades humanas. Além disso, não existe nenhum “interesse” na bactéria em ampliar a força de vontade do hospedeiro — uma vez que isso apenas aumentaria sua resistência à Fúria Guerreira.

Ácido

Você pode disparar pela boca um jato de enzima digestiva a base de ácido clorídrico — uma versão mais poderosa do suco gástrico que temos no estômago. O alcance é reduzido, apenas 1m por nível, e o dano é de 1d6 por nível (Ácido 1 tem alcance de 1m e causa 1d6 de dano; Ácido 4, alcance de 4m e 4d6 de dano e assim por diante).

O ácido pode penetrar em quase qualquer coisa: mesmo que não esteja causando dano, cada 10 pontos de dano provocados pelo ácido reduz em 1 ponto o Índice de Proteção do alvo. O ácido não pode penetrar em campos de força, certos plásticos e outros materiais determinados pelo Mestre. O jato de ácido é estreito e pode atingir apenas um alvo por vez.

Infelizmente, produzir tamanha quantidade de ácido exige muito de seu organismo: após um disparo, você precisa esperar pelo menos uma hora para utilizar este poder outra vez. Se quiser você pode usar o ácido antes de passar uma hora, mas vai perder 1 Ponto de Vida para cada 1d6 de dano que sua rajada provocar.

Você NÃO é imune a seu próprio ácido: as paredes de seu tubo digestivo estão revestidas com muco protetor que impede o ácido de derreter você por dentro, mas se ele tocar sua pele você sofre dano normal.

Adaptabilidade

Este poder concede grande tolerância ambiental aos Filhos de Marte. Os Poderes de Adaptabilidade são acumulativos: um Personagem com Adaptabilidade 3 também tem as vantagens de Adaptabilidade 1 e 2.

Adaptabilidade 1: se necessário, você pode viver sem água ou comida por longos períodos; depois de fazer uma boa refeição, você não precisa mais se alimentar durante um número de semanas igual à sua CON (sem água, esse limite cai pela metade). Mas cuidado, o uso de poderes como Ácido, Chamas e especialmente Regeneração exige grande consumo de calorias e proteínas; se você não come há muitas semanas, talvez não seja capaz de usar esses poderes.

Adaptabilidade 2: você resiste a grandes variações climáticas. Pode tolerar tanto frio quanto um urso polar e tanto calor quanto um lagarto do deserto. Quando um ambiente de frio ou calor extremos obrigaria um Personagem comum a fazer Testes de CON, você ignora esses Testes; em qualquer ambiente de frio ou calor extremos que *mataria* um homem normal, só a partir de então você começa a fazer Testes de CON. Cuidado, pois esses elementos ainda podem matá-lo quando excedem limites: um urso-polar ainda pode ser congelado em nitrogênio líquido e nenhum lagarto do deserto resiste a um bom lança-chamas!

Adaptabilidade 3: você pode respirar sob a água como um peixe e sobreviver em profundidades tão grandes quanto uma baleia cachalote, vários quilômetros abaixo do nível do mar. Além disso, quando não há oxigênio no ar ou na água para respirar, você pode prender a respiração durante 10 minutos para cada ponto de sua Constituição (um Personagem com CON 12 pode agüentar até 2 horas, por exemplo).

Adaptabilidade 4: você pode sobreviver no vácuo total por 10 minutos para cada ponto de sua Constituição (mas ainda precisa de oxigênio; veja o nível anterior) e também resistir a grandes doses de radiação atômica, como os escorpídeos. Caso o mundo seja devastado por uma guerra nuclear esta noite, você provavelmente será um dos sobreviventes.

Adaptabilidade 5: você é imune a todos os venenos e doenças conhecidos. Além disso, você sofre apenas metade do dano normal causado por ácidos, fogo, congelamento e eletricidade, incluindo aqueles provocados por outros poderes (Ácido, Bioeletricidade, Chamas...).

Bioeletricidade

Todos os músculos produzem carga elétrica quando funcionam, mas em quantidades minúsculas. Criaturas como o peixe-elétrico amazônico (poraquê) e a arraia-elétrica marinha (treme-treme), contudo, têm músculos especiais que perderam a capacidade de se contrair, mas podem produzir maior carga elétrica como forma de ataque.

Alguns Filhos de Marte podem recriar esses músculos especiais e gerar eletricidade suficiente para causar dano, ou ser usada em outras aplicações, como provocar curto em aparelhos eletrônicos ou ressuscitar vítimas de ataques cardíacos



(você funciona como um desfibrilador humano; acrescente um bônus de 40% à sua Perícia Primeiros Socorros para esta finalidade apenas).

Bioeletricidade 1: você pode causar dano apenas ao tocar (acrescente 1d6 pontos de dano a qualquer ataque feito com as mãos ou armas brancas de metal).

Bioeletricidade 2: permite disparar faíscas a até 3m de distância, causando 2d6 pontos de dano em um único alvo.

Bioeletricidade 3: você pode disparar pequenos relâmpagos, que alcançam até 10m de distância e explodem, causando 3d6 pontos de dano em todas as criaturas a até 3m do ponto de impacto.

Bioeletricidade 4: você pode disparar terríveis relâmpagos, que viajam a até 30m de distância e explodem, causando 4d6 pontos de dano em todas as criaturas a até 10m do ponto de impacto.

O uso deste poder é cansativo e exige descanso após cada utilização; você não poderá disparar outra carga antes de uma hora. Se quiser você pode usar a Bioeletricidade antes de passar uma hora, mas nesse caso vai perder 1 Ponto de Vida para cada 1d6 de dano que sua carga provocar.

Filhos de Marte que tenham este poder possuem automaticamente as vantagens dos níveis anteriores (se você tem Bioeletricidade 3, tem também Bioeletricidade 1 e 2). A Bioeletricidade NÃO torna você resistente ou imune a eletricidade — você ainda pode sofrer dano por choques elétricos normalmente.

Carapaça

O poder metamórfico marciano permite a você aumentar a resistência de sua pele, seja de forma sutil (apenas formando uma pele mais grossa) ou radical (placas feitas de osso protegem você como uma armadura). Assim como Aumento de Atributos, Carapaça existe em níveis — cada nível equivale a 3 pontos de Índice de Proteção. Assim, enquanto um Agente Delta tem apenas Carapaça 1 (IP 3), um Fobiano ou Deimoniano puro tem até Carapaça 5 (IP 15).

Apenas o primeiro nível deste poder pode ser usado sem despertar suspeitas: Carapaça 1 engrossa a pele, mas não mostra sinais externos de metamorfose. A partir de Carapaça 2, a presença de escamas e placas poderá ser notada por qualquer pessoa. Filhos de Marte podem dosar a quantidade de blindagem que desejam — se você tem Carapaça 3, também pode escolher adotar Carapaça 1 ou 2 de acordo com a situação.

Chamas

Este poder pode lembrar o sopro de chamas de um dragão, mas não tem nada de sobrenatural. Você pode expelir um jato de enzima altamente inflamável, de composição química similar ao napalm, que entra em combustão quando em contato com ar. Assim como no poder Ácido, o alcance é de 1m por nível e o dano é igual a 1d6 por nível (Chamas 1 tem alcance de 1m e causa 1d6 de dano; Chamas 4, alcance de 4m e 4d6 de dano e assim por diante).

Além de inflamável, a substância que você usa para produzir suas chamas é pegajosa: uma vez borrifada, ela adere na roupa ou pele do alvo e continua queimando até a morte da vítima. Qualquer coisa atingida por suas chamas continua sofrendo dano na rodada seguinte, menos um nível. Exemplo: se você tem Chamas 3, a vítima vai sofrer 3d6 de dano na primeira rodada, 2d6 na segunda e 1d6 na terceira, até que as chamas finalmente apaguem.

Produzir a enzima inflamável exige muito de seu organismo: após um disparo, você precisa esperar pelo menos uma hora para expelir outro jato de chamas. Em caso de necessidade você pode usar a chama antes de passar uma hora, mas nesse caso vai perder 1 Ponto de Vida para cada 1d6 de dano que sua rajada provocar.

Você NÃO é imune a seu próprio fogo: uma vez que abandona seu corpo e inflama-se em contato com ar, a enzima incendiária é tão mortal para você quanto para suas vítimas.

Variantes

O equilíbrio de *B-fobos* e *B-deimos* no corpo de um Agente Ares não é imutável. Quando sofre ferimentos muito graves ou perde grande quantidade de sangue, a regeneração dos tecidos pode alterar o equilíbrio. Se você era um Neutro e perdeu um braço durante uma missão, talvez o novo braço que cresceu no lugar tenha mais células *B-fobos* ou *B-deimos*, tornando você um Delta.

Em termos de regras, sempre que um Agente perde mais de 10 Pontos de Vida de uma só vez, existe uma chance de que ele mude para uma categoria superior ou inferior quando estiver curado. Role 1d100. Se o resultado estiver entre 01 e 05, o Personagem cai de categoria (perdendo Formas Guerreiras e Poderes sorteados aleatoriamente); entre 06 e 95 permanecerá na mesma categoria e entre 96 e 00 subirá de categoria (podendo ganhar novas Formas e Poderes, a critério do Mestre).

Caso essa mudança aconteça, o regulamento diz que o Agente deve comunicar o fato imediatamente ao comando — mas, por motivos óbvios, alguns evitam fazê-lo. Outros, por outro lado, fingem que houve mudança mesmo quando ela não aconteceu — esta é uma chance de fingir uma categoria inferior e ter um pouco mais de conforto. O procedimento normal na Unidade Ares é que todos os feridos graves, uma vez recuperados, passem pelos mesmos testes usados para descobrir sua classificação quando foram criados.

Caso um Personagem Jogador mude de categoria, o Jogador deve anotar essas mudanças em sua Ficha de Personagem.

Garras

Com sua grande Força e Agilidade, a maioria dos Filhos de Marte escolhe as garras como sua melhor arma para combate corporal. Elas são práticas, facilmente ocultáveis e mortais. Em alguns casos, especialmente entre as Formas Guerreiras (veja mais adiante), Garras também pode significar presas, chifres ou espinhos.

Garras 1: são pouco mais que unhas longas, com até 3cm de comprimento, que causam dano de 1d6 + bônus de Força.

Garras 2: equivalem a garras de tigre (dano de 1d10 + bônus de Força).

Garras 3: cria verdadeiras espadas curtas com até 60cm de comprimento que causam dano de 2d6 + bônus de Força.

Garras 4: o nível mais avançado, transforma seus braços em imensas pinças de lagosta ou escorpião, ou coisa equivalente. Quando atingem um ataque, essas garras causam 2d6 pontos de dano + bônus de Força e também aprisionam o oponente; ele vai continuar sofrendo 2d6 pontos de dano + bônus de Força por rodada até se libertar — o que exige vencer um Teste de Resistência contra a Força do atacante.

Caso você possua alguma forma de peçonha (veneno que precisa ser injetado na corrente sanguínea da vítima; veja em Peçonha), as garras podem ser usadas como ferrão, qualquer dano provocado pelas garras vai automaticamente aplicar o veneno.

Metamorfose

Esta é a habilidade máxima dos Filhos de Marte, sua melhor arma e também a maior defesa. O disfarce definitivo, aquilo que permite a um Fobiano ou Deimoniano caminhar livremente pelas ruas. Mesmo que seu rosto seja conhecido, ele pode ter muitos outros!

Pode parecer contraditório mas, sob o ponto de vista metamórfico, criar uma carapaça ou garras é muito mais simples que mudar a forma do nariz ou a cor dos cabelos — porque, enquanto carapaças e garras são instintivas, a metamorfose deve ser um ato consciente. Exige imenso controle e consciência sobre o próprio corpo. Por esse motivo, os primeiros níveis de Metamorfose são pouco mais que efeitos especiais; apenas Fobianos e Deimonianos puros — ou Agentes Alpha e Beta — possuem a verdadeira metamorfose total.

Metamorfose 1: você não pode realmente mudar de forma, apenas de cor, como um camaleão ou siba. Sua pele, olhos e cabelo podem assumir qualquer cor que você desejar — incluindo cores que não existem na espécie humana, como cabelos verdes, olhos rosados e pele zebreada, por exemplo. Além do excelente potencial para disfarce (aumente em 40% sua Perícia Disfarce), você também pode se esconder com grande facilidade (aumente em 40% seus Testes de AGI para mover-se furtivamente).

Metamorfose 2: você pode alterar sua forma, mas apenas de maneira sutil — você continua parecido com um ser humano. Pode mudar traços faciais, estrutura física e impressões digitais. Não pode alterar drasticamente sua massa corporal (é impossível para um adulto se transformar em criança, por exemplo), mas pode provocar pequenas mudanças de altura ou peso.

Também pode fingir ser do sexo oposto com grande facilidade, mas não mudar realmente de sexo.

Duplicar a aparência de uma pessoa que já tenha visto é possível, mas também mais complicado. Você vai precisar de um espelho e, caso não tenha uma foto ou imagem da pessoa a ser imitada, um Teste de Inteligência.

Metamorfose 3: como o anterior, mas permite mudanças mais radicais; você é capaz de mudar totalmente sua massa corporal — pode se transformar em bebê, criança, brutamontes, alguém de sexo oposto e até animais de qualquer tamanho. Na verdade, você pode se transformar em qualquer criatura viva.

O maior inconveniente deste processo é a demora: para mudar completamente de forma, você precisa passar por um estágio de crisálida. Passará pelo menos duas semanas envolvido em um casulo, feito borboleta, esperando o amadurecimento de sua nova forma. Essa forma possui um conjunto totalmente novo de Atributos físicos (mas não mentais) e poderes; na prática, você poderá construir outro Personagem. A única forma de reconhecer um Filho de Marte após uma metamorfose completa é através de um exame de DNA.

Metamorfose 4: igual ao anterior, mas o estágio de crisálida dura apenas duas horas. Além disso, você pode alterar também seu DNA — nem mesmo um exame genético poderá identificar você. Este poder torna extremamente difícil rastrear os Fobianos e Deimonianos após perder sua pista.

Peçonha

Você tem glândulas que podem secretar peçonha de cobra ou outro animal. Peçonha é um tipo de veneno que precisa ser aplicado no interior do corpo para funcionar — portanto, você precisa injetar o veneno no corpo da vítima de algum jeito. A forma mais eficiente de fazê-lo é com garras, mas existem outros modos — desde um beijo ou mordida até o próprio ato sexual. O poder e rapidez do veneno dependem do nível de Peçonha.

Peçonha 1: este é o veneno mais fraco. Quando aplicado, a vítima tem direito a um Teste de Constituição para resistir. Se tiver sucesso, não sofre dano algum. Se falhar, o veneno começa a agir em dez minutos, a vítima perde 1 Ponto de Vida e continua perdendo 1 PV a cada dez minutos durante uma hora, ou até receber cuidados médicos. Um Teste bem-sucedido de Primeiros Socorros detém completamente a ação do veneno.

Peçonha 2: semelhante ao anterior, mas a vítima só consegue evitar a ação do veneno com um Teste difícil de Constituição (metade do valor de Teste normal). Se falhar, perde imediatamente 1 PV e continua perdendo 1 PV a cada dez minutos, até morrer ou receber cuidados médicos. Um Teste bem-sucedido de Primeiros Socorros detém a ação do veneno durante uma hora, mas a cura completa será possível apenas com a aplicação de soro antiofídico.

Peçonha 3: este poderoso veneno é semelhante ao da naja indiana, uma das cobras mais perigosas do mundo. Caso não consiga um acerto crítico em um Teste de CON, a vítima perde imediatamente 1d6 Pontos de Vida e continua perdendo 1d6 PVs

a cada dez minutos. Primeiros Socorros é inútil, apenas o soro antiofídico pode salvá-la.

Peçonha 4: semelhante ao anterior, mas ainda mais poderoso — este é o veneno da serpente-marinha australiana, a cobra mais venenosa que existe. A vítima não tem direito a nenhum Teste de CON, perde imediatamente 2d6 Pontos de Vida e continua perdendo 1d6 PVs a cada dez minutos (ou até receber um antídoto para o veneno).

Peçonha 5: este nível corresponde à mais mortal neurotoxina conhecida no reino animal, o veneno da concha cônica dos mares do sul. Este veneno age mais rápido que os próprios impulsos nervosos do corpo — a vítima morre antes mesmo de sentir a picada! Não existe antídoto; na verdade, mesmo que houvesse um, não haveria tempo para aplicar... Peçonha 5 causa 5d6 pontos de dano (sem Teste de CON).

Qualquer tipo de Peçonha perde suas propriedades mortais segundos depois que abandona seu corpo; portanto, não é possível extrai-la para abastecer armas de dardos ou coisa parecida. O poder Adaptabilidade não protege contra Peçonha (exceto em nível 5), mas um Filho de Marte é automaticamente imune a qualquer Peçonha que já possua: se tem Peçonha 4, não poderá ser vítima das Peçonhas 1, 2, 3 ou 4 — mas ainda pode morrer vítima da 5.

Queimadura Química

Você possui o toque mortal de uma água-viva: sua pele pode criar nematocistos, as mesmas células especiais que revestem os tentáculos das águas-vivas — cada célula tem um ferrão microscópico que injeta veneno na vítima. Seu toque pode causar 1d6 pontos de dano por nível, provocando uma queimadura química grave que provoca dor imensa e sempre deixa marcas horríveis, como ferro em brasa. Você pode agarrar ou abraçar a vítima para provocar dano contínuo (este poder é especialmente eficiente quando combinado com Tentáculos).

Regeneração

O bacilo marciano pode aumentar sua taxa de regeneração de células; seus ferimentos se fecham muito mais rapidamente. Partes perdidas sempre vão crescer de novo, embora a velocidade do processo possa variar.

Regeneração 1: permite a você recuperar 1 Ponto de Vida a cada 12 horas, além da cura normal. Uma parte pequena perdida, como um dedo ou orelha, vai crescer de novo em 3d6 dias; uma mão ou pé em 1d6 meses; e um olho perdido, braço ou perna em 1d6+2 meses.

Regeneração 2: Você recupera 1 Ponto de Vida por hora. Um dedo ou orelha vai crescer de novo em 2d6 dias; uma mão ou pé em 1d6-2 meses; e um olho, braço ou perna em 1d6 meses.

Regeneração 3: Você recupera 1 Ponto de Vida por minuto. Um dedo ou orelha vai crescer de novo em 1d6 dias; uma mão ou pé em 1d6 semanas; e um olho, braço ou perna em 2d6 semanas.

Regeneração 4: Você recupera 1 Ponto de Vida por rodada. Um dedo ou orelha vai crescer de novo em 1d6 horas; uma mão ou pé em 1d6 dias; e um olho, braço ou perna em 2d6 dias.

Regeneração 5: Você recupera 3 Pontos de Vida por rodada. Um dedo ou orelha vai crescer de novo em alguns minutos; uma mão ou pé em 1d6 horas; e um olho, braço ou perna em 2d6 horas.

Sentidos Extras

Enquanto o poder Aumento de Percepção apenas aumenta suas percepções normais, este poder acrescenta novos sentidos.

Sentidos Extras 1: você pode enxergar todo o espectro luminoso, desde o ultravioleta (como as abelhas) até o infravermelho (como os mosquitos e outros insetos noturnos). Isso significa que você pode ver na escuridão total, detectar calor (roupas camufladas e outros disfarces não significam nada para você) e ver raios laser ou feixes de alarme invisíveis para humanos normais.

Sentidos Extras 2: você também possui um radar/sonar idêntico ao dos morcegos e golfinhos; você pode praticamente tocar tudo à sua volta e perceber qualquer movimento, mesmo às suas costas. O alcance desse radar é igual à sua Percepção, em metros (PER 14, por exemplo, significa um radar com alcance de 14m). Embaixo d'água, o alcance é dez vezes maior.

Sentidos Extras 3: além dos poderes anteriores, você também pode detectar campos elétricos — até mesmo os mais fracos, emanados por seres vivos. Além de perceber fontes de eletricidade normal como fios e aparelhos, você também sabe onde existem seres vivos — não importa se estão ocultos por disfarces, escondidos atrás de paredes ou mesmo transformados em peças de mobília através de metamorfose! O alcance também é igual à sua Percepção, em metros, e embaixo d'água o alcance é dez vezes maior.

Teia

Como as aranhas, você pode produzir uma secreção adesiva que, em contato com o ar, se transforma em fios de seda. A teia de aranha está entre as substâncias mais fortes do mundo — um cabo feito com sua seda chega a ser mais forte que um cabo de aço do mesmo tamanho.

A função principal da teia é imobilizar a vítima (se você estava pensando em sair balançando entre os prédios, pode esquecer). Cada vez que usa este poder você pode expelir uma quantidade de teia suficiente para prender uma pessoa. O alcance é igual a 2m por nível.

Cada nível deste poder vale 2D pontos de Força para sua teia — isso significa que, com Teia 1, cada “dose” terá um Atributo FR igual a 2D. Qualquer criatura que tente romper ou escapar de sua teia deve vencer um Teste de Atributo entre sua FR e a FR da própria Teia. Portanto, você só pode pensar em prender seres humanos a partir de nível 2 ou 3.

Assim como outros poderes que exigem grande produção de material orgânico, usar a teia exige descanso após cada utilização; você não poderá criar outra teia antes de uma hora.

Se quiser você pode usar Teia antes de passar uma hora, mas nesse caso vai perder 1 Ponto de Vida para cada nível da teia que pretende criar.

Tentáculos

A criação de membros articulados verdadeiros, como braços e pernas, é difícil e complicada (veja o poder Metamorfose). Mas formas simples como tentáculos estão mais ao alcance.

Para cada nível deste poder você pode criar um tentáculo. Cada um pode realizar um ataque extra por rodada. Um tentáculo pode golpear normalmente, mas não pode segurar armas. Contudo, se você tem também Garras, esse tentáculo será equipado com espinhos que aumentam seu dano de acordo com as regras do poder Garras. Da mesma forma, qualquer outro poder que funciona apenas ao toque pode ser usado com os tentáculos.

O comprimento total de seus tentáculos é igual a três vezes seu nível, em metros, que devem ser distribuídos igualmente entre os tentáculos. Exemplo: Tentáculos 3 significa que você pode criar três tentáculos com 3m cada, dois tentáculos com 4,5m cada ou um único tentáculo com 9m. Você escolhe no momento do uso.

Tentáculos também podem fazer ataques constritivos, como se fossem serpentes amazônicas. Você pode realizar um ataque normal e, em vez de causar dano, apenas prender o oponente — ou então espremê-lo até a morte. Para escapar a vítima deve vencer um Teste de Resistência contra a FR de cada tentáculo (1D para cada nível de Tentáculo) usado para prendê-la.

Vôo

O poder de voar também está disponível para os Filhos de Marte. Suas asas podem ser feitas de couro, como as dos morcegos e dragões — ou mesmo cobertas de penas ou escamas.

Vôo 1: você não pode formar asas verdadeiras, apenas um patágio — uma membrana de couro que se estende entre seus braços e pernas, como um esquilo-voador. Você nunca pode ganhar altura, apenas planar: a distância máxima que pode atingir é igual ao dobro da altura de onde você saltou.

Vôo 2: você pode transformar seus braços em asas, como as de um morcego ou pterodáctilo. Como está sem mãos, você não pode realizar tarefas que exigem destreza manual e nem atacar com garras. A envergadura (distância de uma ponta a outra) das asas será sempre igual ao dobro de sua altura e você precisa de um espaço igual a esse para decolar ou pousar. Você pode voar a uma velocidade igual ao dobro de sua velocidade máxima correndo (isso é definido por sua Agilidade; veja em Atributos Básicos).

Vôo 3: você tem asas nascendo de suas costas, como os dragões e anjos, e portanto suas mãos ficam livres enquanto você voa. Como no nível anterior, você precisa de espaço igual à sua envergadura para decolar ou pousar. Você pode voar a uma velocidade igual ao dobro de sua velocidade máxima correndo.

Vôo 4: você tem asas vibratórias, como as dos insetos e colibris. Elas são menores, mais rápidas (batem até setenta vezes por segundo) e mais poderosas. Sua envergadura é menor, igual à sua altura, e sua velocidade é igual a quatro vezes sua velocidade máxima correndo. Estas asas, infelizmente, produzem um forte zumbido que pode ser ouvido de longe.



FORMAS

Embora os Filhos de Marte possam realizar mudanças menores em seu organismo — tais como secretar enzimas exóticas ou alterar certas partes pequenas do corpo —, a metamorfose total é muito mais difícil. Transformar-se inteiramente em outra criatura requer muito tempo e esforço. Mesmo aqueles com altos níveis do poder Metamorfose podem levar horas ou mesmo dias para mudar completamente de forma.

Os Filhos de Marte resolvem esse problema adotando algumas formas “pré-definidas”. Cada Filho de Marte tem certa quantidade de formas bestiais que ele pode assumir rapidamente, sem esforço. A anatomia e fisiologia dessas novas criaturas já estão gravadas em seus genes — portanto, a parte mais difícil do trabalho está feita.

Essas configurações são chamadas **Formas Guerreiras**.

Uma Forma Guerreira corresponde a um animal, mas de aparência monstruosa e alienígena. Um Horror dos Mares tem aspecto de tubarão, mas nenhum tubarão da Terra é revestido com placas de cor metálica ou tem imensas garras de lagosta! Cada Forma tem uma utilidade óbvia — algumas são melhores para voar, outras para nadar, outras para perseguir ou espionar, mas quase todas servem para lutar. Os geneticistas afirmam que ainda podem haver pelo menos meia centena de formas possíveis não catalogadas.

A quantidade de Formas Guerreiras de um Filho de Marte variam. Os Neutros e os Delta não podem ter Formas Guerreiras. Os Gamma possuem uma única Forma. Os Beta têm duas formas, os Alpha têm três Formas e os Fobianos e Deimonianos puros têm cinco Formas. O casal Fobos e Deimos original pode adotar TODAS as Formas Guerreiras aqui descritas e também algumas ainda desconhecidas (pelo menos nenhum Agente que as viu sobreviveu para relatar).

Formas de Guerrar

Cada Forma tem seu próprio conjunto de vantagens e desvantagens. Todas elas modificam temporariamente os Atributos Físicos (CON, FR, DEX, AGI) e alguns Atributos Mentais (WILL, PER, CAR). Quando você se transforma sua Força aumenta sua Destreza cai, coisas assim. Essas mudanças são temporárias, e seus Atributos voltam ao normal quando você retorna à forma humana.

O Atributo Inteligência (INT) nunca é alterado. **Atenção:** a maioria das Formas Guerreiras reduz sua Força de Vontade (WILL), tornando mais difícil resistir à Fúria Guerreira.

Mudar de uma Forma para outra leva apenas duas rodadas. Você pode fazer isso quando quiser, sem a necessidade de nenhum Teste. Algumas Formas trazem consigo certas habilidades especiais, como aquelas descritas no capítulo Poderes.

IMPORTANTE: A diferença entre o poder das Formas e o poder normal dos Personagens é que uma Forma NÃO possui os níveis inferiores daquele poder: a Forma Guerreira chamada Horror dos Mares tem Adaptabilidade 3 (sobrevivência subaquática), mas não possui os níveis 1 e 2 deste poder (resistência à fome e variações de temperatura).

Qualquer Forma Guerreira sabe lutar instintivamente, sem nenhum treinamento, com suas próprias garras e presas — ou quaisquer outras armas naturais que tenha. Ela luta com valor de ataque e defesa iguais a 4x sua AGI (mais detalhes sobre valores de ataque e defesa no capítulo Testes e Combate).

Quando está em uma Forma Guerreira, você não pode usar os poderes de sua forma natural — a menos, claro, que a Forma Guerreira também tenha esse poder. Se você tem Regeneração e se transforma em um Hipogrifo, seu poder de cura não vai funcionar enquanto estiver naquela Forma; ele volta a funcionar apenas quando você retorna ao normal. Aumento de Atributos é uma exceção: se você tem Força ampliada, ela vai continuar ampliada na Forma Guerreira.

Os ajustes de Atributos aparecem na forma +X. Assim, Anaconda tem FR +8, significando que você deve somar 8 pontos à sua Força.

No entanto, há casos em que aparecem um valor fixo. Ainda usando Anaconda como exemplo, temos DEX 0. Significa que, enquanto usar essa Forma Guerreira, sua Destreza será 0 e seu Personagem estará impossibilitado de usar TODAS as Perícias baseadas nesse Atributo.

Para facilitar as coisas durante a Aventura, você deveria preencher uma Ficha de Personagem separada para cada uma de suas Formas Guerreiras.

Anaconda

Esta Forma lembra uma imensa serpente amazônica — mas de corpo segmentado, como uma lacraia ou centopéia. Mede cerca de 8m de comprimento. Forte, resistente e extremamente venenosa, esta Forma é adequada para missões de assassinato. A Anaconda pode realizar apenas um ataque por rodada, com a mordida venenosa (Garras 1, Peçonha 3). Como opção, ela também pode usar o próprio corpo para realizar um ataque constritivo (veja o poder Tentáculos).

Ajustes de Atributos:

CON +6, FR +8, DEX 0, PER +2, CAR 0, WILL -2

Poderes:

Carapaça 2 (IP 6), Garras 1, Peçonha 3, Sentidos Extras 1.

Caranguejo

Esta Forma assemelha-se a um grande caranguejo ou uma lagosta, coberto por uma espessa carapaça esverdeada e com traços biomecânicos. Os músculos ficam aparentes sob o emaranhado de placas e pontas de queratina que saltam dos ossos do Agente. As mãos da Forma Caranguejo parecem realmente garras do crustáceo, e podem rasgar canos de chumbo como se fossem de papelão.

O Caranguejo possui duas garras e seis patas articuladas, e é considerada uma das formas mais alienígenas de todas. A transformação demora duas rodadas a mais do que o normal.

Ajustes de Atributos:

CON +6, FR +3, AGI -2, PER +2, WILL -3, CAR 0.

Poderes:

Garras 4, Adaptabilidade 3, Carapaça 3/2 (IP 9 nas costas e partes protegidas, e IP 6 nas demais partes)

Cérbero

Provavelmente a mais agressiva das Formas, o Cérbero tem a aparência de um imenso lobo esquelético de três cabeças. Ele pode realizar três ataques ao mesmo tempo, com mordidas (Garras 3). Cada cabeça tem uma forma de ataque especial: uma delas pode expelir um jato de fogo (Chamas 3), a outra um jorro de ácido (Ácido 3) e a terceira um relâmpago (Bioeletricidade 3). Como dizem as regras desses poderes, cada um exige uma hora de descanso após o uso — ou provoca a perda de 1 Ponto de Vida para cada 1d6 de dano. A imensa selvageria desta Forma torna muito fácil perder o controle e ceder à Fúria Guerreira.

Ajustes de Atributos:

CON +2, FR +2, DEX 0, PER +2, WILL -6, CAR 0.

Poderes:

Ácido 3, Bioeletricidade 3, Chamas 3, Garras 3.

Couraçado

Esta é uma Forma principalmente defensiva. Tem o aspecto de um gliptodonte, um grande tatu-tartaruga pré-histórico. Sua fortíssima couraça pode tolerar quase qualquer dano e seu alto poder de cura permite se recobrar de ferimentos. Como única forma de ataque, o Couraçado dispõe de uma cauda forte, pesada e espinhosa que ele pode agitar para golpear inimigos (em termos de Jogo, a cauda espinhosa é tratada como um Tentáculo com Garras). Esta Forma extremamente passiva não aumenta a dificuldade para resistir à Fúria Guerreira (não há redutor de WILL).

Ajustes de Atributos:

CON +6, FR +6, AGI -4, DEX 0, CAR 0.

Poderes:

Carapaça 6 (IP 18), Garras 1, Regeneração 3, Tentáculo 1.



Dragão Negro

Como diz o nome, esta assustadora Forma Guerreira se parece com um grande lagarto negro (3m de comprimento, excluindo a cauda) com os braços transformados em asas de couro. Excelente combinação de agressividade, poder de vôo e fogo, o Dragão Negro pode fazer um ataque por rodada com mordida (Garras 2). Ele também pode expelir uma poderosa baforada de fogo (Chamas 5). Como dizem as regras deste poder, Chamas exige uma hora de descanso após o uso ou provoca a perda de 1 Ponto de Vida para cada 1d6 de dano. Assim como o Cérbero, esta Forma é facilmente propensa a ceder sob a Fúria Guerreira.

Ajustes de Atributos:

AGI +6, DEX 0, WILL -4, CAR 0

Poderes:

Chamas 4, Garras 2, Vôo 2

Elder Thing

Esta forma é uma das mais alienígenas e bizarras de todas as conhecidas. Vista de longe, parece um emaranhado de músculos, grumos, placas e tentáculos, com dezenas de mandíbulas e dentes enfileirados como os de um tubarão.

A Forma Elder Thing não possui nenhuma simetria, nem duas Formas são sequer semelhantes entre si. Uma Forma pode possuir três braços do lado direito, dezenas de tentáculos gosmentos no lado esquerdo, espinhos recobrimdo as costas, e assim por diante. Muitas delas nem mesmo possuem uma forma razoavelmente humanóide.

Elder Things crescem de tamanho muito rapidamente, e já foram encontrados monstros com mais de dez metros de altura, com dezenas de bocas, garras e tentáculos. Alguns especialistas do NORAD dizem que esta Forma é adaptada para lutas em gravidade zero.

Ajustes de Atributos:

FR +2, CON +2, AGI +9, DEX 0 (não pode segurar nada), WILL -2, PER +3, CAR 0

Poderes:

Distribua 10 pontos (mínimo 1 e máximo 4 em cada) entre cinco dos seguintes poderes: Ácido, Adaptabilidade, Carapaça, Garras, Metamorfose, Peçonha, Queimadura Química, Regeneração, Sentidos Extras (máximo 3) e Tentáculos.

Fada do Inferno

Lembrando muito uma estátua indiana, esta Forma lembra uma mulher de pequena estatura e pele verde-escura, com asas translúcidas de inseto. Dotada de estranha beleza alienígena, é uma das duas únicas Formas Guerreiras que podem falar e a única que não provoca nenhuma redução no Carisma; na verdade, através de feromônios que exala no ar, uma Succubus parece extremamente atraente para o sexo oposto (CAR +6, apenas com

relação a homens). Muitas Fobianas e Deimonianas costumam usar esta Forma para seduzir e contaminar novas vítimas.

Dentre todas as Formas, a Fada do Inferno parece ser a menos agressiva. Seu único tipo de ataque natural é através de choque elétrico, que consegue aplicar apenas ao toque (Bioeletricidade 1). Ela também pode envenenar a vítima — mas, como não tem ferrão ou presas, faz isso através de contato íntimo. **Atenção:** apenas mulheres podem adotar esta Forma.

Ajustes de Atributos:

AGI +4, WILL -1, CAR +6 (homens apenas)

Poderes:

Bioeletricidade 1, Veneno 3, Vôo 4

Hipogrifo

Esta é a mais rápida das Formas Guerreiras, própria para fugas, perseguições e longas jornadas — e também para missões de busca e vigilância, por sua Percepção ampliada e Sentidos Extras. Nesta Forma você se parece com um cavalo com cabeça e asas de águia — mas coberto de placas escuras e lustrosas com ranhuras, como casca de barata.

O Hipogrifo tem garras no lugar dos cascos dianteiros e pode realizar três ataques por rodada (dois com os cascos, um com o bico). As asas não têm penas, são membranosas como as de morcego. Se você já possui o poder Asas, nesse caso um segundo par de asas nasce em suas costas, aumentando sua velocidade em vôo. Esta Forma pode transportar cavaleiros como um cavalo normal.

Ajustes de Atributos:

AGI +6, DEX -4, PER +2, WILL -2

Poderes:

Carapaça 1 (IP 3), Garras 2, Sentidos Extras 1, Vôo 3

Horror dos Mares

Nesta Forma aquática você se parece com um tubarão pré-histórico, com a cabeça e parte dianteira do corpo cobertos com uma forte armadura de osso. Além de terríveis mandíbulas, você possui um imenso par de garras de lagosta, podendo realizar três ataques por rodada — um com mordida, dois com as garras. Ataques com as garras são considerados Garras 4 (dano de 2d6 +FR, imobilização), enquanto a mordida é apenas Garras 2.

Nesta configuração você pode nadar com uma velocidade igual àquela que correria em Terra.

Desnecessário dizer, nesta Forma, você não pode se deslocar ou lutar quando está fora d'água.

Ajustes de Atributos:

CON +4, FR +4, AGI +2, DEX 0, PER +3, WILL -4, CAR 0

Poderes:

Adaptabilidade 3, Carapaça 3 (IP 9), Garras 2/4, Sentidos Extras 3.

Lacraia

Esta Forma foi uma das primeiras a serem desenvolvidas pelos infectados. Lembra vagamente uma lacraia (uma espécie de centopéia com garras) gigantesca, com dezenas de pequenas patas articuladas que brotam das costelas. As patas são cobertas por um tecido pegajoso e termina em unhas afiadas.

A pele do Agente adquire a mesma dureza da queratina e rasga a pele original do infectado, formando uma verdadeira carapaça biomecânica.

Esta Forma é muito rápida e ágil, permitindo ao Agente andar por túneis de esgoto e outros locais inacessíveis com grande velocidade. Em combate, a Lacraia luta com suas garras (que podem chegar a até uma dezena!) e patas articuladas. A Lacraia costuma atacar enrolando-se à vítima, enquanto utiliza suas patas dianteiras e sua mandíbula para retalhá-la.

Ajustes de Atributos:

FR +2, CON +2, AGI +9, DEX 0 (não pode segurar nada), WILL-2, PER +3, CAR 0

Poderes:

Carapaça 1, Garras 2, pode fazer 3 ataques por rodada.

Louva-a-Deus

Uma das mais Formas mais aterrorizantes dos Agentes, assemelha-se a um louva-a-deus com quase três metros de altura. A transformação deforma os braços e as pernas do Agente, enquanto seu corpo torna-se cinza-esverdeado, e farpas biomecânicas crescem de seu antebraço, enquanto suas mãos tornam-se poderosas pinças.

Esta Forma possui quatro patas finas e extremamente ágeis, recobertas por inúmeras farpas afiadas, capazes de movimentar o Agente com grande velocidade, bem como escalar pequenas elevações ou árvores fortes o suficiente para aguentar seu peso, e realizar grandes saltos, semelhantes a um gafanhoto.

Ajustes de Atributos:

CON +5, FR +5, AGI +4, DEX -6, CAR 0.

Poderes:

Carapaça 1 (IP 3), Garras 2,

O louva-a-deus pode realizar saltos de até FR metros de distância, e FR/2 metros de altura.

Kaptor

A melhor Forma Guerreira para missões de captura. Este horror rastejante lembra um besouro gigante, com 2m de comprimento, com dois tentáculos nascendo em suas costas através de furos na casca. Cada tentáculo tem 6m de comprimento (essa configuração nunca muda). Esta Forma pode fazer até quatro ataques por rodada, com os tentáculos (a boca do besouro é atrofiada e não causa dano). Para aumentar ainda mais seu potencial para capturar presas vivas, o Kaptor também pode disparar teia adesiva como uma aranha.

Ajustes de Atributos:

FR +2, AGI +4, DEX -6, WILL-2, CAR 0

Poderes:

Tentáculos 4, Adaptabilidade 3, Teia 5

Morte Sorrateira

Esta Forma é própria para missões furtivas, de espionagem, reconhecimento e assassinato. Tem a aparência de uma pantera verde-oliva, coberta de manchas camufladas — mas ela pode alterar esse padrão, pois tem o poder de mudar de cor. O campo bioelétrico emanado de seu corpo permite à Morte Sorrateira perceber guardas, armadilhas, feixes de alarme e outros obstáculos. Em combate, pode fazer dois ataques por rodada (com as garras).

Ajustes de Atributos:

CON +2, AGI +6, PER +4, WILL-3, CAR 3.

Poderes:

Garras 2, Metamorfose 1, Sentidos Extras 3.

Ogro

Uma Forma mais versátil — humanóide, mas bastante poderosa. Tem a aparência de um homem muito alto e forte, coberto de placas biometálicas e com longos cabelos parecidos com vermes. Seus olhos são vazios e cinzentos, feito esferas metálicas. Apesar de monstruosa, essa Forma pode ser disfarçada de forma relativamente fácil com um chapéu, sobretudo e um pouco de sorte. Além da Fada do Inferno, esta é uma das duas únicas Formas Guerreiras que podem falar (mas sua voz é grotesca, gutural, provocando grande penalização em Carisma).

Ajustes de Atributos:

CON +6, FR +8, CAR -8

Poderes:

Adaptabilidade 1 e 2, Carapaça 1 (IP 3)

T-Rex

O nome desta Forma foi dado pela geneticista Alexandra Corallo, durante um experiência envolvendo um dos Agentes.

A Forma de guerrear T-Rex é realmente parecida com o terrível dinossauro que habitou a terra milhões de anos atrás. O T-Rex possui cerca de 7m de altura (sua transformação é mais demorada, durando cerca de 4 rodadas), pequenos braços com garras, patas musculosas e recobertas por músculos biomecânicos, e diversas placas de queratina e metal, com espinhos e farpas pontiagudas espalhadas por seu dorso. Sua principal arma é sua mandíbula, capaz de causar 6d6 pontos de dano por ataque.

Ajustes de Atributos:

CON +9, FR +9, AGI -2, DEX -6, CAR 0

Poderes:

Carapaça 3 (IP 9), Garras 2

EQUIPAMENTOS

Este capítulo discute com mais detalhes as armas, armaduras e equipamentos apenas mencionados em INVASÃO. Estes itens são específicos para Agentes Ares, mas alguns também podem ser possuídos por Homens de Preto, membros do U.F.O.Team e demais Agentes subordinados às Forças Especiais.

Outros tipos de Personagens também podem possuir estas peças, mas algumas exigem pontos de Aprimoramento: a descrição de cada item apresenta um custo em dólares americanos (caso a peça seja comum, disponível à venda, com preços do final dos anos 90 e início do século XXI) ou em pontos de Aprimoramento (caso seja uma peça rara ou alienígena).

Armas Brancas

Este grupo inclui todas as armas usadas em combate corporal, algumas empunhadas com as mãos, outras arremessadas. Algumas podem ser usadas para provocar dano não letal, se o usuário assim desejar. Para mais detalhes sobre armas específicas, consulte o suplemento GUIA DE ARMAS MEDIEVAIS.

Facas: esta categoria inclui facas, adagas e quaisquer lâminas medindo no mínimo 15 no máximo 60cm (acima deste comprimento ela será considerada uma espada curta). Uma faca de combate média tem entre 15 e 30cm e causa dano de 1d4, acrescentando o bônus pela Força. Podem custar entre 20\$ e 600\$.

Espadas: inclui uma vasta variedade de armas metálicas com lâminas variando entre 60cm (espada curta; dano de 1d6+ bônus de Força) e 1,80m (espada de duas mãos; dano de 1d10+bônus de Força), além de machados e quaisquer outras armas cortantes (em geral dano de 1d8+bônus de Força). Uma espada "normal" mede em média 90cm, pesa cerca de dois quilos, causa dano igual a 1d8+Força e custa 300\$ ou mais, dependendo de sua origem e acabamento. No mundo de hoje, a espada japonesa katana é considerada a melhor do mundo (dano de 2d6+bônus de Força; 500\$ ou mais).

Bastões: neste grupo estão todas as armas de mão que causam dano por esmagamento: clavas improvisadas, maças medievais, cassetetes policiais e a tonfa (um cassetete especial em forma de "L"). Em geral, todas essas armas causam dano de 1d6 + bônus de Força e custam 25\$ ou mais. Uma arma tipo bastão pode ser usada para causar dano normal ou para nocautear sem matar, usando as regras de Chance de Nocaute (veja a caixa de texto na página 36).

Soco-Inglês: esta arma consiste de um grupo de anéis metálicos interligados, ou uma barra metálica com buracos para os dedos. Ela aumenta em 2 pontos o dano normal provocado pela Força. Como as armas do grupo Bastões, também possui Chance de Nocaute. Use a Perícia Boxe ou Artes Marciais. 25\$.

Lâminas V.M.: com os recursos tecnológicos adequados, uma arma cortante pode ser receber tratamento V.M. (vibratório monomolecular). O processo inclui instalar um dispositivo vibratório no cabo, capaz de fazer a lâmina vibrar centenas de vezes por segundo e também um fio de monofilamento, a peça mais afiada possível para a tecnologia terrestre. Qualquer faca, espada, machado ou outra arma cortante com lâmina V.M. acrescenta 2d6 ao dano normal da arma, mais bônus de Força. Ela divide o Índice de Proteção do alvo por 10. 2 pontos.

Projéteis e Arremesso

Arcos e Bestas: versões modernas destas armas são fabricadas com fibra de carbono, cordas de nylon e mecanismos com roldanas, aumentando muito sua eficiência se comparadas às armas medievais. Um arco ou besta modernos não exigem muita força para flexionar e podem ser inteiramente desmontados para facilitar o transporte. Silenciosas, essas armas são usadas por alguns assassinos profissionais (ou excêntricos). Causam dano de 1d6+2 e custam 300\$ ou mais. Use a Perícia Arqueiraria.

Lâminas de Arremesso: nesta categoria estão as facas de arremesso (menores e mais leves que as facas de combate, balanceadas para permitir maior precisão) e as lâminas e estrelas de arremesso ninja. Causam dano de 1d4 + bônus de Força. Use a Perícia Arremesso. Custam entre 10\$ e 30\$ cada.

Granadas de Concussão: projetadas para atordoar mais do que para ferir, estas granadas criam uma onda de choque quando explodem (use as regras para Chance de Nocaute, na página 36). O dano básico é de 3d6, pulso 2/1 (3d6 no ponto de impacto, reduzindo em 1d6 para cada dois metros de distância: 2d6 acima de 2m, 1d6 acima de 4m, nenhum dano a 6m ou mais). Use a Perícia Arremesso. 50\$ cada.

Granadas de Fragmentação: quando explodem, estas granadas arremessam estilhaços metálicos que provocam dano real. O dano é de 4d6 pulso 2/1 (4d6 no ponto de impacto, reduzido em 1d6 para cada dois metros de distância: 3d6 acima de 2m, 2d6 acima de 4m, 1d6 acima de 6m, nenhum dano a 8m ou mais). Use a Perícia Arremesso. 50\$ cada.

Granadas Atordoantes: estas granadas não causam dano. Quando explodem, emitem um forte clarão e uma explosão sonora, com o objetivo de deixar a vítima cega e surda temporariamente. Use as regras para Chance de Nocaute na página 36, mas faça dois Testes de Resistência separados — um para cegueira, outro para surdez, pois cada um dos efeitos pode levar a vítima ao chão. A duração é a mesma e o alcance é igual ao de uma granada de fragmentação (4d6 pulso 2/1). Use a Perícia Arremesso. 50\$ cada.

Armas de Fogo

No mundo de hoje existe uma imensa variedade de armas de fogo. Aqui elas estão classificadas em alguns grupos simples — pistolas, rifles, metralhadoras e assim por diante. Para mais detalhes sobre armas específicas, consulte o suplemento GUIA DE ARMAS.

Pistolas: inclui desde revólveres (com munição para até seis tiros) até pistolas semi-automáticas (dezessete tiros). Pistolas em geral são fáceis de ocultar e causam dano de 1d6+2; o dano de certas pistolas mais pesadas chega a 2d6, mas essas armas são mais difíceis de esconder. 200\$ a 600\$.

Rifles: grupo de armas de fogo com cano mais longo que as pistolas (que aumentam o alcance e poder dos disparos) e também com um cabo para apoio no ombro (que melhoraram a sua precisão). A Unidade Ares utiliza rifles de assalto, um categoria especial semi-automática com clips de munição (30 balas por clip) que pode disparar tiros normais ou em modo automático. Dano de 2d6 a 3d6. 2000\$.

Submetralhadoras: estas armas têm cano mais curto que um rifle de assalto, mas sua cadência de tiro é muito maior. Podem ser usadas para disparar tiros normais (1d6+2), fogo semi-automático (3 balas por disparo; dano de 2d6) ou em modo totalmente automático (2d6+2). 900\$.

Metralhadoras: maiores e mais pesadas que as submetralhadoras, estas armas geralmente são usadas sobre tripés. Costumam ser usadas em modo semi-automático (dano de 2d6) e totalmente automático (2d10), mas algumas também podem fazer disparos simples (1d10). 1000\$.

Lança-Granadas: estas armas montadas sobre tripés podem disparar granadas de vários tipos (veja em “Armas de Arremesso”) a distâncias muito maiores. Use a Perícia Artilharia Pesada. 30.000\$.

Lança-Chamas: lança-chamas são alimentados com um combustível adesivo chamado napalm, que permanece grudado na vítima enquanto queima. Causa dano de 2d6 na primeira rodada e 1d6 na segunda, quando então as chamas apagam. Use a Perícia Artilharia Pesada. 40.000\$.

Laser: armas laser de mão ainda são desconhecidas pelo público, mas usadas regularmente pelas forças do NORAD. O uso dessas armas em público é proibido, para ocultar o segredo de sua existência. Armas laser existem em versões pistola leve, pistola pesada e rifle; todas causam o dobro do dano normal dessas mesmas armas e sua munição nunca se esgota. 1 ponto.

Armaduras

A Unidade Ares tem à disposição ampla variedade de armaduras de alta tecnologia, incluindo algumas de origem alienígena. Infelizmente, quase todas são apenas para uso interno ou emergências graves. Quando agem em missões de campo, Agentes Ares precisam se manter incógnitos — coisa difícil de fazer quando você está vestido como o Homem de Ferro!

Coletes de Kevlar: estes coletes são pesados e incômodos, mas pelo menos podem ser usados sob um casaco ou capa sem despertar suspeitas. Usar um colete concede Índice de Proteção 4 e reduz sua Agilidade em 2 pontos (isso vai afetar os Testes de Perícias baseados em AGI). Ao atirar em alguém que usa colete,

Munição Especial

Perfurante de Armadura: revestidas com uma cobertura deslizante (geralmente teflon), essas balas são adequadas para penetrar em armaduras e carapaças — mas provocam dano menor, justamente porque penetram sem causar grandes estragos. Essa munição reduz em 4 pontos o Índice de Proteção do alvo, mas também reduz o dano em 4 pontos (dano mínimo 1).

Alto-Impacto: esta munição é oposta à perfurante de armadura. São mais lentas e com menor poder de penetração que balas normais, mas quando penetram no alvo elas expandem, provocando dano maior. Aumentemente qualquer Índice de Proteção do alvo em 4 pontos quando usar essas balas, e DOBRE o dano normal.

Sedazan: disponível apenas para Agentes da Unidade Ares, essa munição especial não exige uma arma própria (ao contrário de outras armas tranqüilizantes), pois se ajusta às armas de fogo comuns. São balas que provocam dano mínimo, mas carregam em seu revestimento um sedativo poderoso. Ao usar essa munição, use as regras para Chance de Nocaute.

Chance de Nocaute

Certas armas, como bastões, granadas de concussão e munição tranquilizante, podem ser usada para nocautear sem matar. Role o dano da arma normalmente, mas apenas 1 ponto será dano "real" (descontado dos Pontos de Vida da vítima).

Cada ponto de "dano atordoante" vale 10% de Chance de Nocaute. Se você ataca com um cassete e provoca 7 pontos de dano (sendo apenas 1 de dano real), sua Chance de Nocaute será de 70%. A vítima faz então um Teste de Resistência entre sua CON e a chance de nocaute do ataque. Se perder, fica inconsciente durante um minuto para cada ponto de diferença na derrota durante o teste (se perdeu por 12%, ficará descordada durante 12 minutos).

pode-se mirar em uma área desprotegida — mas o Teste da Perícia é feito com metade da porcentagem normal. 600\$.

Couro Blindado: presentes em qualquer guarda-roupa, roupas normais de couro podem ser consideradas um tipo de "armadura leve". Uma jaqueta comum oferece Índice de Proteção 1 e custa em média 50\$. Agentes Ares usam o chamado "couro blindado", jaquetas e capas confeccionadas com microfibras metálicas que aumentam muito sua resistência (IP 4); são melhores, mais eficientes e mais leves que coletes à prova de balas. **1 ponto.**

Couro Camaleão: Agentes Ares com poder de Metamorfose recebem roupas especiais, feitas com couro clonado a partir de células de sua própria pele. O Agente pode usar seu poder para mudar a cor da roupa (Metamorfose 1) ou sua forma (Metamorfose 2). A roupa nunca pode desaparecer ou mudar drasticamente (você não pode transformar um pé de meia em vestido de gala!), mas transformar uma jaqueta em camisa ou paletó é sempre possível. Jaquetas e outras roupas pesadas de couro camaleão oferecem apenas IP 2 (elas não possuem microfibras metálicas). Como foi criada para reconhecer o código genético do usuário, a roupa é inútil para qualquer outra pessoa — exceto, talvez, para análise de DNA. **1 ponto.**

Traje Isolante: feito de tecido transparente especial similar ao plástico, este traje alienígena protege contra qualquer dano causado por fogo, ácido, eletricidade e ataques químicos: a roupa tem 70 Pontos de Vida contra esses ataques e quando eles se esgotam o traje estará destruído. Contra outros tipos de ataque (como tiros, garras...) o traje tem apenas IP 1 e se rasga quando recebe qualquer dano — mas vai regenerar no turno seguinte. O traje também é um excelente isolante térmico (considere que o usuário possui Adaptabilidade 2, válida apenas para frio). O traje completo inclui um capacete de plástico transparente. **1 ponto.**

Armadura de Combate Propelida (ACP): esta é uma armadura padrão usada por guardas e soldados em instalações que lidam com aliens, como o NORAD. É confeccionada em microfibras de titânio-manganês (Índice de Proteção 20) e movimentada por servomotores que ampliam a Força do usuário

para 20. O capacete é equipado com filtros contra gases e comunicador de curto alcance. A armadura pode ser despolarizada e dobrada como uma roupa comum, podendo assim ser guardada em uma mala grande. Na Unidade Ares, a ACP é usada apenas para garantir a segurança do quartel geral — raramente é permitida em missões de campo. **3 pontos.**

Detecção e Localização

Binóculos e Visores: Agentes Ares usam dispositivos óticos especiais equipados com *zoom*, intensificadores de luz (visão noturna) e sensor infravermelho (visão termográfica). Binóculos são também equipados com amplificadores de som — concedem bônus de +6 em PER quando olhando em uma direção específica, mas também -4 em PER para coisas próximas (você não consegue prestar muita atenção à sua volta quando olha através de um binóculo). 1.800\$.

Binóculos são mais potentes e mais baratos, mas precisam ser seguros diante dos olhos. Visores, por outro lado, ficam presos à cabeça e deixam as mãos livres. Dão bônus de +4 em PER (apenas para visão), sem nenhum redutor para coisas próximas. 5.000\$ ou mais.

Detector de DNA (D-DNA): fundamental na caça dos Filhos de Marte, este aparelho pode detectar qualquer Fobiano ou Deimoniano analisando seu DNA à distância. Não funciona com humanos que ainda não passaram pelo Chamado de Guerra (porque a bactéria ainda está dormente em suas células e seu DNA é normal). O detector também pode ser usado para localizar pessoas específicas, desde que a Unidade Ares tenha um registro completo de seu DNA. (Vale lembrar que todos os Agentes Ares têm seu DNA registrado no quartel geral (e este aparelho pode ser usado para rastreá-los caso decidam fugir...))

Os D-DNA existem em dois tamanhos. Um modelo portátil, usado na cintura e disfarçado como um telefone celular, com alcance de apenas 3m (quando a criatura procurada entra no alcance; o aparelho toca como um telefone comum). O maior e menos discreto tem o tamanho de uma mala grande e parece um tipo de "laptop gigante"; quando aberto, a tampa revela um monitor de vídeo com fotos de satélite mostrando uma área de 2 km quadrados. **1-2 pontos.**

“Grilhão”: geralmente usado por Agentes Gamma e Beta, esta coleira ou bracelete de eletrochoque serve para nocautear Agentes que perdem o controle em momentos errados — ou apenas para punir desobediência. Quando ativado, emite uma carga de alta voltagem que exige do Agente um acerto crítico em um Teste de CON para continuar acordado; se falhar, ele vai perder os sentidos durante pelo menos 30 minutos, menos sua Constituição (se tem CON 14, vai despertar em 16 minutos). Um grilhão também pode ser usado em capacidade máxima (igual ao anterior, mas pode matar em caso de falha em um Teste normal de CON) ou mínima (apenas atordoamento durante 30 segundos, menos sua Constituição).

Para não prejudicar o disfarce dos Agentes em missões de campo, grilhões são disfarçados como colares ou braceletes comuns, ornamentados como jóias. O controle dos grilhões permanece com o comandante da missão, e tem alcance de 2 km.

I-Com (Implante Comunicador): todos os Agentes Ares têm um de seus dentes cirurgicamente substituído por um sofisticado transmissor-receptor de rádio, alimentado pelo próprio calor corporal. Ele transmite a voz do usuário e também recebe mensagens, fazendo vibrar o osso da mandíbula de forma que você possa ouvir. Um I-Com permite falar livremente com o comando da missão e com todos os seus colegas, discretamente e sem ser notado. Apesar do curto alcance (apenas 100m), o sinal do implante pode ser captado por uma unidade móvel em um furgão e retransmitido até o quartel-general do NORAD.

Um I-Com não pode ser ligado ou desligado pelo próprio usuário — apenas o comando da missão pode fazê-lo. Quando o Agente assume uma Forma Guerreira, o dente é perdido e precisa ser reimplantado mais tarde. **1 ponto.**

I-Loc (Implante Localizador): com o aspecto de um pequeno objeto metálico, esta peça é baseada nos mesmos princípios dos implantes encontrados em vítimas de abdução — supostamente raptadas por extraterrestres. Firmemente preso a um osso (geralmente a quinta ou sexta vértebra, logo atrás do

pescoço), o implante transmite um sinal constante que pode ser captado no quartel general da Unidade Ares para informar a localização de seus Agentes. Quase todos os Ares possuem tais implantes, mas não sabem disso — e nenhum deles pode sequer pensar em fugir sem antes livrar-se do localizador.

Por utilizar tecnologia alienígena, o sinal emitido pelo implante também pode atrair extraterrestres — colocando uma coleção de novos aliados e inimigos no caminho do Personagem (para maiores detalhes sobre outras raças alienígenas, consulte INVASÃO). Remover um implante desses exige um Teste da Perícia Cirurgia com metade da porcentagem normal. Obviamente, uma pessoa implantada não pode tentar remover o próprio implante. **1 ponto.**

MiniCom: embora se pareça com um laptop comum, este computador portátil é dez vezes mais potente que a melhor máquina disponível no mercado. Ligado por satélite diretamente aos computadores da Unidade Ares, um MiniCom pode ser conectado a qualquer rede de computador para que os técnicos do NORAD consigam invadir e decifrar o sistema. Caso a ligação por satélite não seja possível (devido a mau tempo, interferência elétrica, etc...), um Agente de Campo pode ele próprio usar o MiniCom para invadir outros sistemas, testando sua Perícia Computação. **2 pontos.**

Rastreadores: estes transmissores de rádio em miniatura podem ser colocados em pessoas, veículos e demais objetos — e mais tarde rastreados eletronicamente à distância. Também conhecidos como *bugs*, os rastreadores variam imensamente em alcance e custo, desde simples 100 metros até aqueles com alcance planetário, ligados ao GPS (*Global Positioning Satellite*, Posicionamento Global por Satélite). Os menores rastreadores usados pela Unidade Ares são adesivos semi-transparentes do tamanho de uma unha, quase imperceptíveis. De modo geral, há uma relação entre tamanho e alcance.

Agente Equipado

Embora esta lista possa variar de acordo com o objetivo da missão, um típico grupo de Agentes Ares recebe do comando o seguinte equipamento:

- 1 unidade móvel (furgão ou outro veículo contendo uma estação de comunicação para recolher dados dos Agentes e retransmitir para o NORAD).
- 2 armas para cada Agente: uma arma de fogo e outra combinando com as mais altas perícias do Agente (espadas, facas de arremesso, estrelas ninja, granadas, outra arma de fogo...)
- 3 cartuchos de munição convencional e 3 de munição especial (perfurante de armadura, alto-impacto e Sedazan)
- Roupas de couro blindado (ou, em espionagem, couro camaleão para Agentes com o poder Metamorfose).
- 1 MiniCom (para o Agente com a maior Perícia Computação).
- 1 Detector de DNA portátil para cada Agente.
- 1 Binóculo ou visor especial para cada Agente.

ANTAGONISTAS

Após sua fuga do XenoLab, Fobos e Deimos podem estar em qualquer parte do mundo. Capazes de mudar completamente seus rostos, seus corpos e até mesmo seu próprio DNA, eles atravessam qualquer bloqueio e enganam qualquer método de detecção. Duas máquinas de combate biológicas capazes de assumir formas monstruosas, uma tentando destruir a outra, sem se importar com seres humanos em seu caminho.

E, como se não bastasse, elas estão se multiplicando.

Fobos e Deimos podem transmitir a bactéria marciana que lhes deu seus poderes, infectando humanos normais com sua herança guerreira. A bactéria só pode ser transmitida pelo sangue ou contato íntimo — significa, então, que Fobos e Deimos andam bastante ocupados. Uma doença de contágio similar à AIDS, mas com resultados muito mais perigosos.

Portanto, além de combatentes mortais, Fobos e Deimos são mestres na arte da sedução. Capazes de assumir formas irresistíveis, ambos se empenham em seduzir e arrebatar novos soldados para suas fileiras. Seus “herdeiros”, os Fobianos e Deimonianos, recebem poderes assombrosos — mas nenhum deles será capaz de se igualar aos dois Filhos de Marte originais.

Eles podem ser os maiores inimigos da humanidade. E precisam ser detidos.

OBS: Os poderes descritos em Fobos e Deimos são apenas os conhecidos nos relatórios mais recentes da Equipe ARES, e é claro que podem ter se ampliado com o tempo. Aliás, recomendamos ao Mestre que invente novos e desconhecidos poderes para essas criaturas, além de desenvolver os que elas já possuem ao longo do tempo.

Fobos

Após uma infância de estudo que o levou à Universidade de Sidney, o australiano Antony “Dingo” Milliken decidiu que o curso superior de biologia não era suficiente para ele. Bem diante de seu nariz, no litoral australiano, o maior recife de coral do mundo desaparecia aos poucos — vítima da depredação e poluição dos mares. Dentro em pouco não haveria mais nada para estudar e apreciar.

Tomando seu lugar nas fileiras do Greenpeace, Tony Dingo logo ganhou destaque como um de seus mais ardorosos ativistas. Durante algum tempo chegou a ser primeiro-imediato do navio Rainbow Warrior, a nau-capitânia da organização, e em breve seria indicado como seu comandante — até o dia em que deixou a empolgação subir à cabeça.

Colocando o barco em curso de colisão contra um navio-baleeiro japonês, Tony Dingo provocou um acidente que resultou em três mortes entre seus tripulantes e quase duas dúzias de feridos nas duas embarcações.

O tribunal absolveu Tony das acusações, mas ele foi expulso do Greenpeace. Sentindo-se traído, buscou aliados mais “corajosos” no Movimento de Libertação da Terra —

Fobos

O bacilo marciano penetrou em cada célula do corpo de Tony Dingo e alterou para sempre seu DNA, o material genético que diz como um ser vivo é feito. Tony, agora Fobos, tornou-se mais forte, rápido, resistente, esperto e perspicaz que antes. Ele agora tem os seguintes Atributos: CON 22, FR 28, DEX 13, AGI 22, INT 17, WILL 14, CAR 19, PER 20.

Os poderes especiais de Fobos são: Ácido 7, Adaptabilidade 5, Bioeletricidade 7, Carapaça 10, Chamas 8, Garras 4, Metamorfose 5, Peçonha 5, Queimadura Química 5, Regeneração 6, Sentidos Extras 4, Teia 6, Tentáculos 9, Vão 5. Fobos tem PV 35 e IP 30.

Fobos pode adotar TODAS as Formas Guerreiras descritas no capítulo Formas. Ele tem ainda uma Forma que apenas Fobos possui, o Grifo Rei — uma criatura com corpo de leão gigante, três cabeças, asas de dragão e pele escamosa de crocodilo. Nessa forma Fobos tem CON 30, FR 36, DEX 14, AGI 24, INT 16, WILL 10, CAR 0, PER 26 e os mesmos poderes de sua forma normal, mas com a capacidade de fazer até sete ataques por rodada (três com as cabeças, dois com as garras e dois com as asas). Todos têm valor de ataque 90% e causam dano igual a 2d6+11. As cabeças também podem atacar com Ácido, Chamas ou Bioeletricidade.

um grupo de radicais eco-terroristas que pregava a destruição da tecnologia avançada e a salvação da natureza. Enfim, sentindo-se entre seus iguais (ou, pelo menos, algo perto disso), Tony participava regularmente de ataques contra usinas nucleares, indústrias químicas, laboratórios farmacêuticos e plataformas petrolíferas.

O nome Tony Dingo ganhou fama entre os eco-terroristas, a imprensa chegou até mesmo a considerá-lo responsável pela explosão do ônibus espacial Challenger — uma acusação falsa, mas significativa.

Interlúdio

— Cara, isto aqui é demais! Como conseguiu?! Você é mesmo f..., Dingo!

Tony aceitava os elogios sem cerimônia. Ele bem que merecia. Em poucos meses de trabalho teve sucesso onde milhares de “teóricos da conspiração” haviam falhado durante décadas. Um pouco de investigação aqui, chantagem ali, hacking de computador acolá e pronto. Lá estavam, preto no branco, espalhadas sobre a mesa.

As plantas da Área 51 da Força Aérea.

— Você entende essas legendas? — perguntou um colega do MLT.

— Algumas. Estes complexos aqui devem ser laboratórios. Aqui, câmaras de contenção. E aquelas áreas maiores parecem servir para guardar os grandões. Não duvido que exista pelo menos um OVNI inteiro e funcional.

— Mas isto é o máximo! Agora, com as plantas, temos uma chance de invadir o lugar. Acabar com essa merda de tecnologia alien que está destruindo a Terra.

Mesmo após tanto tempo com o MLT, Tony Dingo ainda não aceitava muitas de suas idéias. Entre outras bizarrices, eles acreditavam na existência de uma poderosa organização interplanetária — um tipo de “ONU espacial” — com tratados que proibem uma civilização avançada de dominar outra menor e mais fraca. Então, em vez de atacar abertamente, os inimigos escolhem oferecer tecnologia avançada aos governos da Terra para que se destruam sozinhos ou acabem dependentes de tais artefatos.

Bem esquisito, mas Tony não ligava. Se histórias loucas sobre ETs faziam seus colegas continuar apoiando e financiando suas operações, tudo bem. Tony era fiel às causas ecológicas, sim, mas no fundo só queria explodir coisas e ganhar fama. Estava fazendo progressos significativos. Queria ainda garantir que seu nome estaria entre os...

Tiros.

Três tiros. Três mortos.

Antes que os corpos de seus colegas tocassem o chão, Tony sentiu na têmpora o cano ainda quente da arma.

— Duas escolhas — disse o pistoleiro de longos cabelos castanhos, tapa-olho e cigarro no canto da boca. — Morte agora ou morte depois, como cobaia de testes. O que vai ser?

Tony Dingo escolheu a segunda opção. Apenas para se arrepender mais tarde.



O Despertar do Terror

Levado para XenoLab, um centro secreto de pesquisas do Pentágono, Tony Dingo acreditou que viveria em uma cela branca pelo resto da vida. Sem contato com qualquer ser humano, levava a existência vazia de um peixe de aquário. Já estava cansado de gritar, esmurrar paredes e receber choques elétricos como punição. Passava seus dias pensando em formas de se matar.

Ninguém se preocupou em comunicar a Tony que uma entre as muitas injeções que recebeu trazia conteúdo alienígena. O bacilo *B-fobos*, descoberto em Marte por uma sonda *Viking* e recriado na Terra. Sem mostrar quaisquer resultados em testes com animais, a bactéria seria agora experimentada em humanos. Em Tony Dingo.

Anos depois, nada havia acontecido. O Projeto Filhos de Marte foi encerrado, todas as outras cobaias mortas. Mas não Tony Dingo. Apesar de suas preces para morrer, ele seria uma das duas únicas pessoas mantidas vivas para observação. E assim viveria pelos próximos anos, levado perto da loucura pelo isolamento...

Até sentir o Chamado de Guerra.

Um chamado para uma guerra maior e mais grandiosa que seus desprezíveis ataques contra ameaças ecológicas. Um clamor para destruir o maior perigo de todos, um horror tenebroso que fazia o lixo nuclear das usinas parecer leite com groselha. Fazia parecer ridícula a morte de seu tão amado recife de corais na Austrália. Quem liga para navios baleeiros? Quem liga para cadáveres alienígenas escondidos em bases da Força Aérea? Quem poderia se incomodar com florestas e mares morrendo, quando existe alguém muito pior?

Era o Inimigo.

Algo tão terrível que precisava ser evitado ou destruído. De qualquer maneira. Ele faria QUALQUER COISA para acabar com aquilo — até mesmo coisas que antes nunca seria capaz. Coisas como quebrar com os próprios punhos o vidro blindado de sua

cela. Coisas como ignorar o gás venenoso nos corredores, curar em segundos as feridas causadas pelas metralhadoras dos soldados, rasgar homens ao meio com garras animais.

Então ele a viu. Uma garota. Infestada de garras, espinhos e tentáculos, como ele próprio.

O Inimigo.

Fobos, Hoje

O primeiro confronto entre a jovem Deimos e Tony Dingo — agora Fobos — fez suas antigas bombas e ataques terroristas parecerem nada. Foi uma batalha infernal. Seus corpos liberavam forças primitivas, disparavam chamas, relâmpagos e ácido. O XenoLab não resistiu, muito menos seus ocupantes.

Quando começava a acreditar que o Inimigo seria vencido, Fobos deixou-se atingir nos olhos por um jorro de ácido. Segundos depois, quando terminaram de regenerar, estava sozinho. O Inimigo fugiu. Ele próprio achou prudente fazer o mesmo, uma vez que seus sentidos muito ampliados acusaram o som de helicópteros ao longe.

Para todos os efeitos, Tony estava morto. Seu DNA reescrito pela bactéria de Marte ordenou o surgimento de uma nova criatura, com novos objetivos. De sua memória e personalidade humanas sobraram apenas restos — Fobos ainda era inteligente, mas guiado por um instinto animal irresistível. Destruir o Inimigo era tudo que importava.

Seu novo corpo era a arma para isso. Nunca mais usaria os disfarces medíocres que usava quando era um eco-terrorista — seu novo poder metamórfico era o melhor disfarce de todos. Podia ser quem quisesse, matar quem quisesse, transar com quem quisesse... e fazer outros como ele. Sim, Fobos descobriu que seu poder podia ser passado adiante. Pessoas com quem ele

Deimos

A ação do bacilo marciano modificou por completo o corpo de Jenny. Antes uma jovem comum de dezesseis anos, Deimos teve seu corpo e mente imensamente melhorados. Agora ela tem os seguintes Atributos: CON 20, FR 26, DEX 14, AGI 26, INT 16, WILL 12, CAR 20, PER 20.

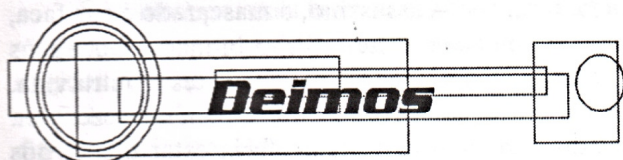
Quanto aos poderes especiais, Deimos possui os seguintes: Ácido 7, Adaptabilidade 5, Bioeletricidade 8, Carapaça 10, Chamas 6, Garras 4, Metamorfose 5, Peçonha 5, Queimadura Química 6, Regeneração 5, Sentidos Extras 3, Teia 6, Tentáculos 9, Vão 5. Deimos tem PV 33 e IP 30.

Deimos pode adotar todas as Formas Guerreiras descritas no capítulo Formas. Ela possui, além disso, uma Forma que apenas ela pode adotar — a Hidra Rainha, uma criatura sauróide de quinze metros com doze cabeças de serpente. Nessa configuração Deimos tem CON 24, FR 32, DEX 14, AGI 20, INT 14, WILL 10, CAR 0, PER 25 e os mesmos poderes de sua forma normal, mas com a capacidade de fazer até doze ataques por rodada. Cada cabeça tem valor de ataque 80% e pode atacar com mordida (dano de 2d6+9), com Ácido, Chamas ou Bioeletricidade.

transava se tornavam como ele. Não totalmente, mas o bastante. E quanto mais pessoas como ele, maiores suas chances contra o Inimigo. Reproduzir e matar.

Os herdeiros de seu poder, os Fobianos, eram cada vez mais numerosos. Algum vestígio na memória de Fobos lembrou o prazer de comandar o Rainbow Warrior, o prazer de liderar guerreiros contra um oponente que precisava ser vencido a qualquer preço. Ou seu papel no próprio Movimento de Libertação da Terra, sempre lutando contra poderes além da compreensão. E, desta vez, seria preciso mais que um pistoleiro caolho para detê-lo.

Não, Fobos não esqueceu dele. Nunca esquecerá.



Nascida em Nova York, a jovem Jennifer Dalton não teve uma infância das mais saudáveis — a mãe morta durante o parto, o pai incapaz de superar a perda e buscando consolo na bebida. Demitido do emprego e sem conseguir sustentar o antigo padrão de vida, mudou-se com a filha para os porões de um prédio condenado. Fazia Jenny vender flores para sustentar seu vício.

Criada assim desde o nascer, Jenny nunca conheceu outra vida. Nunca conseguiu odiar o pai — até onde sabia, não havia motivo nenhum para isso. Tinha dez anos quando um dia, outra vez espancada após voltar para casa de mãos vazias, escondeu o rosto no travesseiro. Esperava a surra terminar enquanto repetia suas preces, pedindo desculpas a Deus pela morte da mãe.

A surra terminou de repente. Com um som metálico. Depois, silêncio.

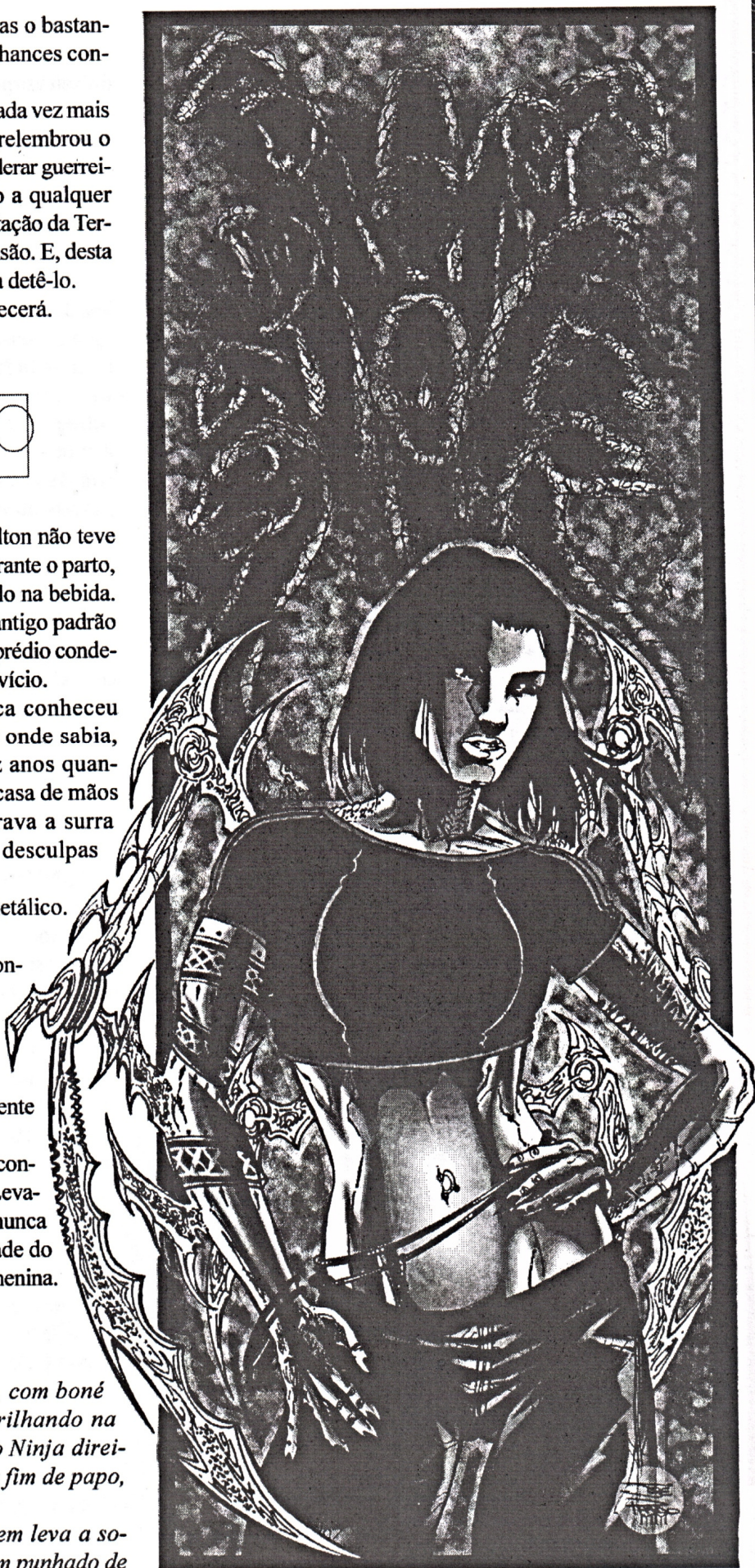
Quando Jenny criou coragem para olhar, encontrou o pai morto. Pescoço quebrado, cabeça ao contrário. Procurando o responsável, viu perto do corpo uma figura enorme e sem cor, transparente, como se feita de água. As paredes sujas eram visíveis através de seu corpo. O fantasma pareceu olhar brevemente para a garota, acenou com a cabeça e sumiu.

Jenny ainda olhava para o nada quando foi encontrada pela Polícia de Nova York oito horas depois. Levada por dois guardas em uma radiopatrulha, Jenny nunca chegou ao hospital: o carro foi encontrado na metade do caminho, os policiais desacordados. Nem sinal da menina.

Interlúdio

— Como é, gatinha? — disse o estranho, com boné dos Yanks sobre o capuz negro, as armas brilhando na escuridão do sobretudo. — Conta para o Titio Ninja direitinho o que você viu. Não? Ahn, não tá muito a fim de papo, né? Deixa que eu falo, então.

Caminhando pelo Central Park como quem leva a sobrinha para dar uma volta, o estranho desfiou um punhado de



histórias assustadoras. Monstros invisíveis que chegavam do espaço, robôs que comiam cérebros, bichos que colavam no seu corpo e nunca mais iam embora... até explicar que as pessoas precisam ser protegidas dessas coisas. Que nunca poderiam saber delas, porque do contrário ficariam muito, muito assustadas e tristes.

— E gente triste faz coisas ruins, não é verdade? — perguntou o mascarado. — Não queremos que isso aconteça, certo?

— Papai estava triste. Fazia coisas ruins. Por que o fantasma matou ele?

— O fantasma... sabe, eles são gente que respeitam as mulheres. Têm uma rainha, fazem tudo que ela manda. Então, quando um homem bate em uma mulher, alguns deles não gostam.

— Papai morreu por minha causa? Como mamãe?

— Não, gatinha. Não por sua causa. Nenhum deles.

— Mas mamãe morreu por minha causa. Papai disse.

O estranho parou. Jenny não podia ver seus olhos, olhos sob algum tipo de plástico.

— Quer ver de novo seu papai e sua mamãe? Estou aqui para mandar você até onde eles estão.

— Verdade? Papai sempre pedia a Deus para trazer mamãe de volta. Você é Deus?

— Apenas feche os olhos e pense em seus pais, ok?

Jenny obedeceu, esperando que aquele anjo negro de Deus fizesse sua mágica. Esperou durante o que pareceram anos, até ouvir alguém sussurrar.

— Não... não posso... é muita sacanagem...

Abriu os olhos bem a tempo de ver o estranho guardar uma faca e apanhar um aparelho.

— Ninja falando. Estou levando a menina para o XenoLab. Eu soube que estão precisando de gente no tal Projeto Filhos de Marte. Não, coronel, agora VOCÊ vai me escutar! Passei os últimos anos matando gente que viu demais, mas não hoje! Não esta aqui! Vocês não vão ficar com o restinho que sobrou de minha alma, tá escutando? Com a bactéria marciana, pelo menos, a menina tem uma chance.

— Um dia você vai me odiar pelo que deixei de fazer hoje — disse o estranho para Jenny, após desligar o aparelho. — Vai querer meu sangue. E vai merecer cada gota.

Ele tinha razão.

O Despertar do Desespero

Jenny foi um dos primeiros seres humanos a receber o bacilo *B-deimos*. Era mantida em uma cela branca, sem contato com ninguém. Podia ver através de uma janela muitos técnicos em roupas isolantes. Às vezes era visitada pelo misterioso homem de capuz e boné. Ele dizia qualquer coisa, mas Jenny nunca podia ouvir através do vidro blindado. Olhava para Jenny longamente, suas emoções indecifráveis sob a máscara. Então ele baixava a cabeça, aplicava um soco no nariz do cientista que estivesse mais próximo e ia embora.

Jenny nunca entendeu porque o anjo negro não cumpriu sua promessa. Na verdade, ela nunca entendeu nada — os técnicos não se preocupavam em explicar o que fazia presa ali.

Foram seis anos de cativeiro desde sua chegada ao XenoLab. Seis anos de técnicos com pranchetas, luzes estranhas varrendo seu corpo e agulhas guiadas por braços mecânicos.

Aquele dia em 1990 tinha tudo para ser como outro qualquer, mas não foi. Ela despertou com um tremor e viu as paredes se movendo pela janela. Sua cela estava sendo transportada para outra parte do complexo. Vivendo de pequenas alegrias, achou que uma mudança de cenário seria bem-vinda...

Até sentir o Chamado de Guerra.

Quando a bactéria marciana despertou em suas células, Jenny sentiu como se todos os grandes horrores de sua vida fossem pequenos probleminhas. O pai raivoso sob efeito da bebida, o fantasma assassino, o mascarado e sua faca, suas primeiras semanas neste inferno branco... bobagens ridículas. Distantes lembranças, pertencentes a outra vida. Aquilo que experimentava agora era muito pior, mil vezes pior. Um desespero tamanho que ela preferia estar diante dos portais do Inferno a estar ali.

Era o Inimigo.

Algo tão terrível que precisava ser evitado ou destruído. De qualquer maneira. Ela faria QUALQUER COISA para acabar com aquilo — até mesmo coisas que antes nunca seria capaz. Coisas como quebrar com os próprios punhos o vidro blindado de sua cela. Coisas como ignorar o gás venenoso nos corredores, curar em segundos as feridas causadas pelas metralhadoras dos soldados, rasgar homens ao meio com garras animais.

Então ela o viu. Um homem. Infestado de garras, espinhos e tentáculos, como ela própria.

O Inimigo.

Deimos, Hoje

Após a destruição total do XenoLab durante o combate, Jenny (ou Deimos, como passaria a ser mais conhecida) fugiu. Ainda estava confusa, ainda trazia pequenas memórias de sua outra vida — uma vida de medo e insegurança, carregando culpa pela morte dos pais. Seu último pensamento humano clamou que, antes de matar o Inimigo, precisava se retirar para pensar melhor.

Os poderes de seu novo DNA se revelavam rapidamente para Jenny/Deimos. Ela logo aprendeu a mudar o próprio rosto, a cor dos cabelos, dos olhos... tudo que desejava. Nunca mais seria reconhecida. Uma voz interior, masculina, soava em sua cabeça e dizia tudo que ela precisava saber — uma voz que ela passou a chamar de “pai”. Guiada por tais palavras, Jenny/Deimos aprendeu que podia fazer outras pessoas entenderem quão terrível é o Inimigo. Fazendo amor com elas, Jenny lhes transmitiria parte de seu poder e seu entendimento. E outros tocados por aquelas pessoas também entendiam isso.

Jenny/Deimos prosseguiu criando novos Deimonianos, espalhando sua mensagem. A urgência em destruir o Inimigo apagou dela qualquer outro desejo. Ela acredita, do fundo do coração, que está realizando um grande objetivo — o extermínio de um grande horror.

Mesmo quando transforma pessoas em monstros descontrolados.

Os Herdeiros

Depois que o Chamado se manifesta, um Fobiano ou Deimoniano jamais será como antes. Seu grande objetivo passa a ser a perseguição e destruição do Inimigo Natural. Ele ainda guarda algumas memórias humanas, mas apenas o necessário para fazer uso eficiente delas. Um dono de empresas e propriedades prefere usar seus recursos financeiros para combater o Inimigo, em vez de apenas sair pelas ruas rasgando-os com garras imensas. Da mesma forma, em vez de perseguir um Inimigo recém-descoberto, um chefe de polícia pode ordenar sua prisão e esperar para matá-lo quando estiver na cela.

Encontros pessoais entre Fobianos e Deimonianos ainda são raros — mas, quando acontecem, os resultados são sempre trágicos. Mesmo quando se esforça para proteger seu segredo, um Filho de Marte nunca consegue dominar a Fúria Guerreira; diante do Inimigo, ele sempre vai atacar com todas as armas e todo o seu ódio. Todos os Filhos de Marte sabem disso e tentam evitar confrontos diretos ou em público, atacando apenas quando não há testemunhas. Afinal, eles sabem que seu disfarce na sociedade humana ainda é sua melhor arma.

Na prática, não existe nenhuma diferença entre Fobianos e Deimonianos. Embora nenhum indivíduo seja exatamente igual ao outro, seus poderes e métodos são os mesmos. Ambos são guerreiros com poderes metamórficos e buscam a destruição do Inimigo Natural a qualquer preço. Todos podem sentir a presença do Inimigo e também identificar aliados, humanos que carregam a mesma bactéria. Diante de Agentes Ares, sempre vão tratá-los como Inimigos Naturais — não importa se também carregam a bactéria aliada, em qualquer quantidade.

A Força Aérea suspeita que boa parte da violência e hostilidade no mundo de hoje são conseqüências da guerra entre os Filhos de Marte. Um terrorista Fobiano não se incomoda em explodir um shopping center inteiro apenas para destruir um único Inimigo. Um oficial das forças armadas não hesitaria em falsificar ordens para bombardear alvos onde sabe estar o Inimigo. Os mais paranóicos (ou, talvez, os mais sensatos) dentro do Pentágono acreditam até na existência de pequenas nações governadas por Fobianos ou Deimonianos, que perseguem e caçam o Inimigo em seu território.

Contágio

Por receberem as bactérias marcianas em sua versão pura, Fobos e Deimos são considerados os Filhos de Marte "originais". O bacilo se reproduziu no sangue, penetrou em todas as suas células, mudou para sempre seu DNA... e ainda está presente em seu sangue e secreções, transmissível como qualquer outra doença.

Os bacilos podem ser transmitidos da mesma forma que a AIDS — através de relações sexuais, agulhas contaminadas, transfusão de sangue... não pode ser transmitido através do toque ou saliva. Da mesma forma, os mesmos métodos de prevenção contra a AIDS (preservativos) também funcionam contra B-Fobos e B-Deimos.

Após o contágio, nada acontece imediatamente com a vítima. A bactéria passa as semanas seguintes se reproduzindo no sangue, sem mostrar sinais de sua presença. As defesas naturais do organismo não conseguem combatê-la eficientemente e nem mesmo detectar sua presença. Um exame de sangue específico vai acusar apenas a existência de um bacilo idêntico ao *Haemophilus ducreyi* comum e o uso de antibióticos pode retardar a ação do bacilo durante uma semana ou duas — mas nunca eliminá-lo por completo. Não há sintomas aparentes que acusem a presença de nenhuma das bactérias.

Assim como um HIV positivo, um portador de B-Fobos e B-Deimos poderia levar uma vida longa e normal sem jamais conhecer a presença marciana em seu corpo. A bactéria permanece adormecida em suas células, sem tocar em seu DNA, e poderia permanecer assim para sempre... a menos que o Inimigo Natural apareça.

A proximidade do Inimigo (ou seja, qualquer portador da outra espécie de bacilo) acorda a bactéria e desencadeia o Chamado de Guerra. Ela ataca o núcleo celular, modifica o DNA e provoca mudanças profundas no organismo hospedeiro. Cerca de duas horas após o Chamado, a vítima já é um Fobiano ou Deimoniano completo. Para o resto de sua vida.

Fobianos e Deimonianos

Nenhum Fobiano ou Deimoniano poderia superar ou mesmo se igualar a Fobos e Deimos — mas todos são certamente mais poderosos que qualquer Agente Alpha da Unidade Ares.

Quando se torna Fobiano ou Deimoniano, um ser humano recebe 12 níveis em Aumento de Atributo e 20 níveis escolhidos entre os seguintes poderes: Ácido 5, Adaptabilidade 5, Bioeletricidade 5, Carapaça 5, Chamas 5, Garras 5, Metamorfose 4, Peçonha 5, Queimadura Química 5, Regeneração 5, Sentidos Extras 3, Teia 5, Tentáculos 6, Vôo 5. Um Fobiano (ou um Deimoniano) pode adotar até cinco Formas Guerreiras.

Todo Filho de Marte tem ainda as mesmas Perícias que possuía antes do Chamado de Guerra, mas agora provavelmente ampliadas pelos novos Atributos.

Ideias para Aventuras

INIMIGO NATURAL oferece inúmeras opções para Aventuras, incluindo uma gama enorme de novos desafios para os Personagens. Os Aliens apresentados podem ser usados em uma campanha centrada na Equipe Ares, no NORAD, MiB, FBI ou qualquer outro Kit presente no livro INVASÃO sem nenhuma alteração mais profunda.

A seguir, apresentamos algumas idéias básicas que podem ser utilizadas e desenvolvidas pelo Mestre em suas Campanhas. Note que muitas destas idéias podem ser utilizadas em conjunto.

Regra Número 1

Mude o que quiser deste livro. Assim você garante sempre que um fator desconhecido esteja presente em sua Campanha. Nunca deixe os Jogadores pensarem que possuem tudo sob controle e sempre acrescente elementos novos em suas histórias.

Unidade Ares

A própria unidade Ares apresenta diversas possibilidades de Aventuras. Além de ser um dos empregos mais perigosos da Terra, suas intrigas, conflitos entre os agentes e politicagem interna fazem com que o trabalho que já era complicado torne-se tarefa de verdadeiros heróis.

A principal função da Unidade Ares é caçar Fobianos e Deimonianos. No entanto, após o início das atividades desse grupo especial, alguns Alpha-F e Alpha-D conseguiram fugir. Adivinhe quem é que vai limpar a sujeira?

INVASÃO

Além de ser uma Campanha completa, INIMIGO NATURAL pode (e deve) ser usado em conjunto com o RPG INVASÃO. Com esta combinação, pode-se ter membros da Equipe Ares com poderes Psíquicos, equipamentos especiais ou cibernéticos. Da mesma forma, pode-se utilizar Agentes do FBI, do NORAD, do MiB, do Majestic-12 e do Umbra Domini enfrentando estes verdadeiros monstros espaciais.

TREVAS

Este Suplemento também pode ser utilizado em conjunto com o clima místico de TREVAS, desde que com moderação. O que as Ordens secretas pensarão da existência destas criaturas demoníacas? Também pode-se utilizar os Monstros de INIMIGO NATURAL como líderes de seitas apocalípticas, que se consideram descendentes dos Deuses Antigos.

NORAD, UFO Team e MiB

As outras equipes que lidam com alienígenas são ao mesmo tempo aliados e competidores. O NORAD possui sua própria Força Tarefa para lidar com estes assuntos, e não gosta da interferência do Ares. Mas por outro lado, não possui todas as informações necessárias para caçar estas criaturas. O UFO Team possui uma equipe extremamente qualificada, que pode auxiliar o Time Ares em momentos de maior dificuldade e finalmente, os Homens de Preto podem oferecer grande ajuda em casos mais complicados; suas técnicas de desinformação, desaparecimento de evidências, armamento pesado e controle da situação já se provaram eficientes em mais de uma ocasião. O único problema em relação ao MiB é que eles possuem sua própria agenda, não obedecendo ordens de ninguém.

Enigma do Outro Mundo

Conta-se que, certa vez, um grupo de exploradores na Antártica encontrou por acidente um meteorito contendo uma pequena quantidade do vírus *B-phobos*, durante uma escavação de rotina. Isolados em uma imensa base naval por causa de uma grande tempestade de neve, trinta e seis integrantes da equipe ficaram sem comunicação com o navio Stardale durante vinte e quatro horas. Ninguém sabe exatamente o que aconteceu com eles durante este período.

Invasores de Corpos

Algumas mutações mais fracas destes vírus podem tomar de assalto uma pequena comunidade no interior, transformando o corpo e a mente de todos os moradores em questão de poucos dias. Os Agentes podem estar seguindo a pista de alguma cria de Deimos quando deparam com esta cidade. Como descobrir o que está acontecendo?

Existe alguma solução possível? Como as pessoas estão sendo infectadas? Parece que todos os infectados seguem um padrão, como se obedecessem as ordens de um ser mais poderoso, que precisa ser encontrado, caçado e destruído antes que seja tarde demais...

A Bolha

Uma das mutações reportadas deste vírus tornou-se um monstro com dezenas de metros de comprimento, com a forma semelhante a uma bolha corrosiva, que se instalou nos subterrâneos dos túneis de esgoto em uma cidade no interior dos EUA.

O Oitavo Passageiro

Durante uma viagem em um transatlântico, um dos monstros Deimonianos mais poderosos toma de assalto o navio, dominando e esquartejando quase todos os membros da tripulação. Com o barco à deriva, um pedido de socorro chega à Guarda Costeira que decide investigar. Nesta Aventura, os Personagens podem ser membros da Guarda Costeira, da Equipe Ares (que estavam seguindo a pista deste monstro) ou mesmo estar na pele de um grupo de turistas sobreviventes.

Fobianos e Deimonianos

Um tipo de Campanha diferente, recomendado para Jogadores mais experientes e poucos Personagens no grupo. Os Jogadores assumem o papel de crias de Fobos ou Deimos, e precisam jogar com os vilões.

A Campanha começa com a fuga de Fobos (ou Deimos), sua reunião e a criação das primeiras crias. Neste caso, os Personagens serão mais poderosos que o normal, mas as dificuldades aumentam na mesma proporção. Se você acha que caçar Marcianos é uma tarefa complicada, experimente ter de fugir da Equipe Ares, do Norad e do UFO Team, e ainda por cima ter de enfrentar seu Inimigo Natural!

A única restrição desta Campanha (meio óbvia, por sinal) é que TODOS os Personagens precisam obrigatoriamente pertencer à mesma facção.

Outros Extraterrestres

O Mestre não precisa ficar restrito a Fobos e Deimos. Se quiser, pode muito bem acrescentar outras raças extraterrestres - sejam criadas por você, seja aliens de filmes e livros (veja caixa ao lado). Além de ser estimulante, criar novas raças também acrescenta o elemento surpresa à Campanhas.

Base em Marte

Também é possível jogar uma Campanha de Inimigo Natural em um futuro um pouco mais avançado (meados do século XXII) em bases em Marte, Europa (uma Lua de Júpiter) ou em grandes naves interplanetárias.

Se em Marte, que era um planeta extremamente hostil à vida podemos encontrar bactérias, imagine o que pode haver em Europa que possui água líquida.

Refugiados

Embora a questão tenha sido aparentemente controlada no século XXI, jamais houve certeza de que a vacina criada era 100% eficaz. De tempos em tempos apareciam novos contaminados e equipes especiais eram postas em ação.

O que não chegaria aos jornais é que as mutações têm sido cada vez mais profundas. As Formas Guerreiras, cada vez mais fortes. Os combates, cada vez mais mortais.

Hefestus

Existem boatos circulando nos maiores escalões da Equipe Ares sobre a existência de um terceiro tipo de Vírus Alienígena, chamado *B-hefestus*. Seria um vírus tão perigoso e poderoso que atuaria como uma espécie de predador dos vírus *B-phobos* e *B-deimos* em seu planeta natal.

Os cientistas acreditam que este suposto terceiro bacilo pode ter sido responsável pela extinção de toda a vida que outrora existiu em Marte.

Bibliografia

Livros

- BLOCH, Robert. *The Shambler from the Stars*, 1935.
BLUM, Howard. *Out There*, Simon&Schuster, 1990.
CAMPELL, Ramsey. *Tower from Yuggoth*, 1986.
CASSARO, Marcelo. *Espada de Galáxia*, São Paulo: Ed. Trama, 1995.
GOOD, Timothy. *Alien Contact*, WMorrow, 1993.
LEIBER, Fritz. *The Terror from the Depths*, 1976.
LOVERCRAFT, H.P. *At the Mountains of Madness*, 1936.
LOVERCRAFT, H.P. *The Call of Cthulhu*, várias edições.
LOVERCRAFT, H.P. *The Lurker at the Threshold*, 1945.
NELLIS, Richard. *Area 51*, New York, 1989.
RUSSELL, Bertram. *The Spawn of B'moth*, 1984.
WADE, James. *The Deep Ones*, 1969.

Revistas

Revista PLANETA; Dragão Brasil; Só Aventuras; UFO; Isaac Asimov Magazine; coleção Arquivos X; coleção Star Trek; The Invisibles (Grant Morrison); MIB.

Filmes

Sobre Conspiração e Espionagem: Arquivos X; Inimigo do Estado; Força em Alerta 2; Ronin; O Pacificador; Nova Iorque Sitiada; O Dia do Chacal (original); Assassinos Substitutos; Missão Impossível, Total Recall.

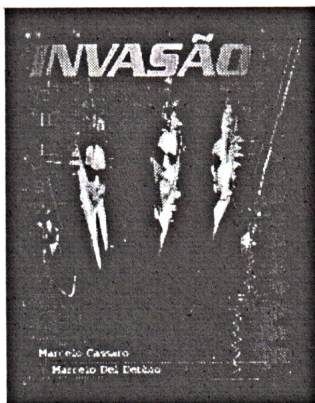
Sobre Aliens: Aliens I a IV; Eles Vivem; Contatos Imediatos do Terceiro Grau; A Experiência I e II (Species); MIB - Homens de Preto; Hangar 18; Intruders; V-A Batalha Final; Predador I e II; O Grande Anjo Negro; The Hidden I e II; Vírus; Babylon 5; Invasores de Corpos; Tentáculos, O Segredo do Abismo; Prova Final (The Faculty), A Bolha Assassina, Stargate; Independence Day; A Invasão, The Keep.

Séries de TV

Babylon 5; Crusade; Missão Alien; Arquivos X; Stargate SG-1; Quinta Dimensão; Terra 1; qualquer animação japonesa sobre o tema cibernéticos.

PUBLICAÇÕES

Invasão



Todas as histórias e teorias de conspiração que você já leu ou ouviu são verdadeiras. Agências secretas infiltradas nos governos de diversos países estão empenhadas em esconder a verdade da população. Acordos com aliens foram feitos em benefício dessas agências, acobertando a guerra entre duas raças alienígenas.

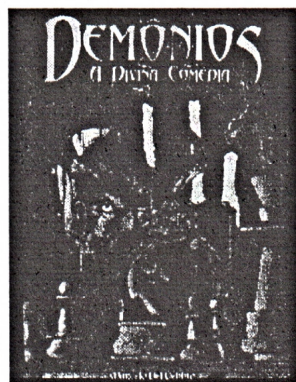
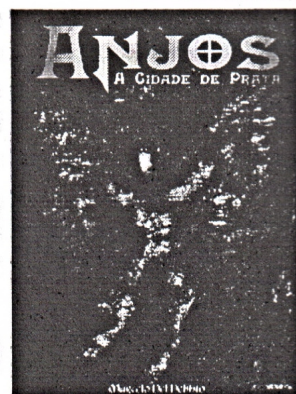
A Terra será invadida em 2006. Nada podemos fazer...

INVASÃO traz regras para criação de Personagens agentes do FBI (incluindo US Marshalls, Arquivos e DEA), **Projeto Majestic-12**, **NORAD / UFO Team** (grupo militar secreto envolvendo equipes com poderes paranormais), **Umbra Domini** (facção moderna dos Cavaleiros Templários que emprega alta tecnologia), **MiB** (Homens de Preto), e **Independentes** (ufólogos, repórteres, experts e hackers) que sempre acabam envolvidos nesses casos.

Anjos: A Cidade de Prata

Este RPG explica detalhadamente as cinco castas que habitam a Cidade de Prata, possibilitando a utilização dos Anjos tanto como Personagens quanto como NPC's em sua Campanha: **Corpore**, os Anjos da Guarda; **Protetore**, os Anjos Cabalísticos; **Captare**, os Caçadores de Demônios; **Recípere**, os Negociantes de Almas e **Nimbus**, os governantes celestiais.

Traz também regras para construção de Personagem em qualquer período do tempo (presente, futuro, Antiguidade ou Idade Média), Poderes Angelicais, itens mágicos, armas, Magias e Rituais utilizados pelos Anjos em suas batalhas contra as forças das Trevas. Além de novas Perícias e Aprimoramentos, há uma lista com a descrição dos 250 Anjos mais poderosos de todos os tempos, para serem utilizados como NPC's ou idéias para Aventuras.



Demônios: A Divina Comédia

Totalmente baseado nos livros *A Divina Comédia* e *Paraíso Perdido*, DEMÔNIOS mantém-se 100% fiel ao texto e às descrições de Alighieri e Milton sobre o Inferno.

DEMÔNIOS traz a descrição completa de cada um dos nove Círculos do Inferno, incluindo um mapa. Descreve todas as criaturas, fortalezas, construções e monstros que habitam a dimensão demoníaca. Traz a história completa do Inferno, desde a queda de Lúcifer até os dias de hoje, explicando detalhadamente as razões da Guerra Celestial.

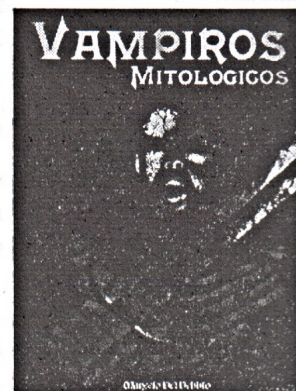
Regras para criar Personagens e NPCs Demônios, Anjos Caídos, Hellspawns, Death Knight, Succubi e Incubi, Espectros, Hordas Demoníacas e Gremlins, bem como novos poderes demoníacos. Novos itens mágicos, regras para a criação de Gárgulas, Imps, Homúnculos, Familiares e Mandrágoras.

Vampiros Mitológicos

Totalmente baseado em culturas reais, VAMPIROS MITOLÓGICOS traz a descrição completa das principais raças de Vampiros, originários das diferentes culturas antigas.

Conheça os **Strigoi**, Vampiros romanos que acompanharam toda a expansão do império; **Ekimdu**, Vampiros babilônicos resultado da comunhão do homem com um espírito maligno; **Asimani**, os temíveis feiticeiros imortais africanos que se alimentam de carne humana; **Lamia**, os Vampiros serpentes da cultura grega; **Vrikolakas**, os filhos amaldiçoados de Licaon, condenados a vagar pela terra em companhia de seus irmãos lobisomens; **Kiang-Shi**, os Vampiros mandarins chineses; e finalmente os **Rakshasa**, Vampiros-Demônios hindus adoradores da deusa Kali. Conheça seus poderes, costumes e fraquezas.

Inclui a biografia dos principais Vampiros literários de todos os tempos, incluindo Vlad Teppes (Drácula), Condessa Bathory, Lestat de Lioncourt, Barnabás Collins, Nicholas Knight, entre outros.



TREVAS

O Horror da Idade das Trevas não está terminado. Infiltrados em nossa sociedade, Anjos e Demônios disputam palmo a palmo a vitória na Guerra entre o Céu e o Inferno, usando os humanos como peças em seu jogo de Xadrez Celestial. Neste RPG, você será convidado a fazer parte dos mortais que sabem a verdade.

Assim como Demônios, TREVAS possui todo o seu background baseado nas lendas, histórias e mitos REAIS relacionados às Ordens Místicas, bem como um sistema de Formas e Caminhos de magia inteiramente baseado na Cabala, a mãe de todas as ciências herméticas, e utilizada da forma como alquimistas e feiticeiros a utilizavam na Idade Média.

Inclui regras completas para criação de campanhas em qualquer época e local, história das 29 principais sociedades secretas mundiais, incluindo a Golden Dawn, Ordem do Graal, Ordem de Salomão, Casa de Chronos, Iluminados, Ordem de Tenebras e muitas outras.

Considerado o melhor RPG nacional de todos os tempos, TREVAS vai sem dúvida nenhuma revolucionar o seu conceito sobre os RPGs!

Guia de Armas de Fogo

A segunda edição do Guia mais vendido no Brasil sobre armas de fogo! Neste Guia você encontrará mais de 350 tipos de armas detalhadas: revólveres, pistolas, armas antigas, submetralhadoras, escopetas, rifles de caça, fuzis militares, metralhadoras pesadas, granadas e armas experimentais. E ainda é totalmente ilustrado, cada arma com a sua "foto" junto às estatísticas, assim você saberá que arma seu Personagem está carregando.

O Guia é compatível com os RPGs: ARKANUN/TREVAS (Arkanun, Trevas, Invasão, Anjos, Demônios e Vampiros); GURPS, Shadowrun, Cyberpunk 2020, Era do Caos e Storyteller (Vampiro, Lobisomem, Mago, Wraith e Changeling).

GUIA DE ARMAS SEGUNDA EDIÇÃO



Guia de Armas Medievais

Este é o segundo de uma série de livros que visam auxiliar aos Mestres e dar mais opções aos Jogadores de RPG. Neste Guia de Armas você encontrará quase 200 tipos diferentes de armas detalhadas, desde as mais inocentes facas de cozinha e dardos de arremesso até a temida Dragonlance, passando por machados, espadas, maças e muitas, muitas outras.

Este livro serve para os Mestres darem mais cor às suas Aventuras, bem como seus Jogadores individualizarem seus Personagens. Inclui descrições, dados de jogo e estatísticas de adagas, machados, espadas, lanças, martelos, manguais, maças, chicotes, arcos, bestas e outras!

E ainda é totalmente ilustrado: cada arma com a sua "foto" junto com as estatísticas. Assim, você saberá que arma seu Personagem está carregando.

Guia de Armas Medievais traz os atributos de jogo dos principais e mais jogados RPGs.

Guia de Itens Mágicos vol.1 e vol.2

Os aguardados livros sobre Itens Mágicos, Artefatos e Relíquias finalmente saíram! Este Guia traz para você cerca de 500 novos itens, entre anéis, poções, óleos, elixires, varinhas, cajados, varas, gemas, pedras, amuletos, correntes, braceletes, bolsas, roupas, botas, capas, armaduras, escudos, espadas, machados, lanças e uma infinidade de outros artefatos místicos.

Os Itens Mágicos estão classificados em: fracos, médios e fortes (aqueles itens que sempre acompanham os Jogadores) e artefatos, cada um com sua história, descrição e características exclusivas, além de um desenho para cada item mágico, assim você pode saber exatamente que tipo de item seu Personagem está carregando.

O Guia é compatível com os RPGs mais jogados do Brasil: ARKANUN/TREVAS (Arkanun, Trevas, Invasão, Anjos, Demônios e Vampiros); D&D, AD&D, GURPS e Storyteller (Vampiro, Lobisomem, Mago, Wraith e Changeling).



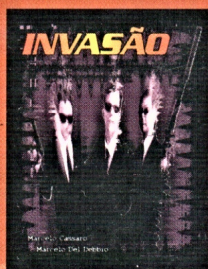
Equipamentos

INIMIGO NATURAL

**Em 1976 as sondas Viking I e II
pousaram em Marte.**

**Seus sensores não revelaram
nenhuma forma de vida.**

Mentira.



ISBN 85-87013-17-3



9 788587 013170

**Daemon
Editora**