

Rogue Hunters

Dotados de superpoderes recebidos contra a sua vontade, mantidos prisioneiros e agora fugitivos da Força Aérea dos EUA, os Rogue Hunters foram criados como antagonistas para o grupo UFO Team, sem dívida nenhuma um dos mais conhecidos grupos de SUPERS do RPG nacional (cenário de Invasão).

Brightsword

O pequeno Alex Smith nem sempre teve cabelos prateados e olhos azuis-cobalto. Ele era uma criança normal, filho de um brilhante cientista militar, o professor Alan Smith, criador do processo de metalização.

Pressionado por seus superiores, o professor testou o processo de metalização no próprio filho, ainda com sete anos, Alex tornou-se então o primeiro meio-metaliano do mundo. Infelizmente, seu pai não sobreviveu para ver os resultados de sua pesquisa, o professor foi morto mais tarde por alienígenas.

Acolhido pela Força Aérea, Alex cresceu três vezes mais forte e cem quilos mais pesado que um terrestre normal. Mais tarde descobriu que foi vítima de um processo ainda em fase de testes, manifestando numerosos efeitos colaterais, o material genético utilizado para análise pertencia a um metaliano especial, capaz de emitir cargas elétricas. Assim, além dos efeitos normais, Alex também era capaz de projetar faíscas medindo até 1 metro, que ele passou a chamar de “espadas elétricas”, Alex também pode, dentro de certos limites, absorver energia (incluindo cinética). Com a morte do professor Alan Smith, não foi possível para a Força Aérea reproduzir as habilidades exclusivas de Alex em outros meio-metalianos.

Alex Brightsword tem por volta de 2 metros de altura. Pesa mais de 200 quilos, e é o líder dos Rogue Hunters. Costuma carregar uma pistola para situações de emergência e não gosta de praia, piscina ou nadar. Em determinadas ocasiões é grosso e violento, mas não gosta de agredir ou brigar com mulheres (exceto em alguns momentos quando discute feio com Veneno).

Anos mais tarde, já adolescente, Alex entendeu sua condição de cobaia e tentou fugir. Capturado pelo NORAD, precisou decidir entre juntar-se a divisão UFO Team ou ser perseguido pelo resto da vida. Escolheu a segunda opção, com um pequeno grupo de outros prisioneiros, fugiu do NORAD e hoje percorre o país disposto a exterminar as criaturas que mataram seu pai.

Durante a fuga, Alex conseguiu roubar o único protótipo de um visor especial desenhado para ver metalianos em sua forma invisível.

Atributos

Constituição 21, Força 25, Destreza 11, Agilidade 12, Inteligência 12, Força de Vontade 13, Percepção 15, Carisma 10, Pontos de Vida 30, Pontos Heróicos 14, Índice de Proteção 18, Personagem de 7º nível, Idade 25.

Perícias

Armas Brancas (Espada 61/46, dano 2d6 + 6), Armas de Fogo (Pistolas 31 %), Arrombamento 31 %, Artes (Escapismo 31 %, Fotografia 20 %), Ciências Proibidas (Extraterrestres 20 %), Combate Desarmado 71/56 (dano de 1d3 + 6), Condução (Carros 32 %, Helicópteros 22 %, Motos 27 %), Esportes (Acrobacia 22 %, Alpinismo 22 %, Corrida 27 %, Natação 22 %), Esquiva 37 %, Furtividade 22 %, Informática (Computação 20 %), Manipulação (Interrogação 35 %, Intimidação 38 %, Manha 20 %).

Aprimoramentos

Ambidestria (2 pontos), Caçador de Extraterrestres (1 ponto), Equipamento (Visor Especial, 1 ponto), Grupo de Heróis Aliados (Rogue Hunters, 4 pontos), Gula (- 1 ponto), Inimigo (NORAD, - 1 ponto), Limitação de Poder (Esponja de Energia serve “apenas” para reduzir o dano, não pode ser usado para causar dano direto, - 2 pontos), Pesado (- 1 ponto), Pontos Heróicos (2 pontos), Superpoderes (Meio-Metaliano, 2 pontos).

Super Poderes

**Esonja de Energia (Cinética, Luminosa e Sonora, 18, sem dano)
Armadura Corporal Artificial (25, 18, 0)
Constituição (25, 21)
Força (25, 25)
Geração de Eletricidade (25, 12, 6, 0)**

Visor

**Infravisão (20, 20)
Ver o Invisível (30, 30)**



Peçonha/Veneno

O nome das “duas metades” desta misteriosa ex-prisioneira do NORAD foi dado por um dos guardas responsáveis por sua segurança.

A memória mais antiga destas duas personalidades desta jovem é acordar e ver o rosto de Anne Grrenwood, o comandante do NORAD até tempos um pouco recentes. Possivelmente o Coronel Grrenwood era a única pessoa que conhecia todo o segredo de sua origem, um segredo que com certeza ela levou para o túmulo. Nem Peçonha, nem Veneno (e teoricamente nenhuma outra pessoa), têm qualquer idéia de quais sejam suas origens, seus verdadeiros nomes ou mesmo se o corpo que dividem é realmente um corpo humano, uma vez que ele consegue produzir uma nuvem de ferôrnios capaz de atacar o sistema nervoso da vítima, envenenando-a e paralisando-a.

Talvez por consequencia de sua amnésia e falta de memória, Peçonha/Veneno não possuem conhecimento de qualquer coisa que saibam fazer (elas não possuem qualquer treinamento, não sabem ler ou escrever e não possuem NENHUMA perícia, de qualquer tipo). Tem um belo e bem definido corpo, cabelos ora azulados, ora esverdeados, Peçonha é mais calma e pacífica, enquanto Veneno é muito mais sanguinolenta e insana.

Quando fugiu da base do NORAD com os Rogue Hunters, Peçonha/Veneno permaneceu junto ao grupo para tentar descobrir qualquer coisa que revelasse algo sobre seu passado, e permanece até o recente momento sem qualquer nova informação. A pacífica Peçonha acabou se interessando e apaixonando por Alex Brightsword, gerando um ódio tremendo em sua outra metade (Veneno), que faz tudo o que for possível para prejudicar ou irritar bastante Alex Brightsword quando está sozinha no comando total do corpo.

Atributos

Constituição 13, **Força** 9, **Destreza** 13, **Agilidade** 14, **Inteligência** 14, **Força de Vontade** 14, **Percepção** 13, **Carisma** 14, **Pontos de Vida** 15, **Pontos Heróicos** 8 **Índice de Proteção** 0 (50), **Personagem** de 4 ° nível, **Idade** ?.

Perícias

Nenhuma.

Aprimoramentos

Aparência Inofensiva (1 ponto), **Dupla Personalidade** (- 3 pontos), **Grupo de Heróis Aliados** (Rogue Hunters, 4 pontos), **Inculto** (- 1 ponto), **Inimigo** (NORAD, - 1 ponto), **Insana** (apenas como Veneno, - 1 ponto), **Pacífica** (apenas para Peçonha, - 1 ponto), **Pontos Heróicos** (2 pontos), **Sem Memória** (- 1 ponto), **Super Poderes** (Híbrida, 6 pontos).

Super Poderes

Manipulação Neural (todos os poderes) (50, 44, 48)

Resistência a Venenos (50, 50, 0)

Spray (Vapores Tóxicos/Corrosivos, Np, Dano, Alcance, Raio) (50, 15, 12, 44)



Christopher Walker nasceu na cidade de Goodland, Kansas, mas foi criado pela mãe em uma comunidade afastada de toda e qualquer tecnologia. Quando tinha doze anos, uma equipe de reportagem veio filmar um documentário sobre ermitões. Foram expulsos a bala, é claro, mas não sem levar consigo um pequeno clandestino, fascinado por toda a maravilha de seu incrível equipamento...

As imagens em vídeo despertaram em Chris uma estranha sensação e uma leve dor de cabeça. Andando a esmo pela cidade, ele chegou a um flipperama. Os sons e as luzes pioraram sua dor de cabeça, até fazê-lo gritar. Um grito que foi ouvido nos games, fones de ouvido, rádios, celulares e TVs em um raio de quilômetros, enquanto que junto a Christopher todos os equipamentos enlouqueciam!

O caos só teve fim quando uma equipe do Pentágono identificou Chris como a fonte dos distúrbios magnéticos. Capturado para estudos, transferido de laboratório para laboratório, só faltou ser dissecado. Chegaram a conclusão de que Chris era um híbrido humano/alienígena capaz de interferir em equipamentos eletrônicos através de pulsos eletromagnéticos. Infelizmente o garoto não tinha controle ou concentração suficiente de seu poder para ser liberado ou usado como arma.

Após cinco anos de testes, Chris acabou sendo transferido para o NORAD, onde a chance de liberdade surgiu quando Brightsword promoveu uma fuga em massa. Por sugestão do próprio Christopher, surgiram nesse dia os Rogue Hunters (todos os “nomes de guerra” do grupo foram idéia dele), uma das piores pedras no sapato do UFO Team.

Christopher não suporta armas de fogo, e é viciado em chocolates e bastante curioso sobre fatos, acontecimentos e tragédias na Terra nos últimos anos. Technomancer tem cabelos verdes (?), usa óculos, pois possui alguns graus de miopia, se Alex Smith (Brightsword) é a massa bruta dos Rogue Hunters (junto com Peçonha/Veneno, Diamantina e Cinzento), com certeza Christopher Technomancer é o cérebro.

Technomancer passa a maior parte do tempo na Internet, pesquisando aparições de alienígenas e projetos secretos governamentais. Também procura por sua mãe, que desapareceu após ele ter sido capturado.

Atributos

Constituição 10, Força 9, Destreza 13, Agilidade 11, Inteligência 20, Força de Vontade 15, Percepção 13, Carisma 13, Pontos de Vida 15, Pontos Heróicos 0, Índice de Proteção 0, Personagem de 5º nível, Idade 25 anos.

Perícias

Ciências (Direito 30 %, Matemática* 60 %), Ciências Proibidas (Extraterrestres 20 %), Eletrônica 30 %, Falsificação 50 %, Idiomas (Inglês 30 %, Criptografia), Informática (Computação* 70 %, Hacker* 60 %, Internet 60 %, Manutenção 40 %, Programação 40 %, Quebra de Códigos 60 %), Jogos (Videogames 30 %), Pesquisa 33 %.

Aprimoramentos

Aparência Inofensiva (1 ponto), Aversão a Armas de Fogo (- 1 ponto), Grupo de Heróis Aliados (Rogue Hunters, 4 pontos), Inimigo (NORAD, - 1 ponto), Kit (Hacker (2 pontos), Limitação do Poder (o poder Controle do Magnetismo não afeta “apenas” campos magnéticos, não pode causar dano, - 2 pontos), Superpoderes (Híbrido, 5 pontos), Talento (Informática 1 ponto), Talento Matemático (1 ponto).

Super Poderes

**Controle do Magnetismo (60, 0, 0, 48)
Controle do Maquinas (60, 36)
Controle de Ondas de Rádio (60, 56)**

* dobra o valor de teste dos subgrupos desta perícia (por causa do talento)

** kit do livro Anime, pág 22, trocou os Aprimoramentos Inimigo “Polícia” por “NORAD”, “Contatos e Aliados 2” por “Grupo de Heróis Aliados 2”, “Recursos e Dinheiro” 2 por “Talentos e Talento Matemático”, trocou a perícia Engenharia (Subgrupo 20 %) por Ciências Proibidas (Extraterrestres 20 %).



Muitas pessoas nos EUA relatam que foram abduzidas por alienígenas nos últimos anos, com maior ou menor credibilidade em suas provas. No caso de Lucas Hunter, pode se concluir que ele tem coisa melhor para mostrar do que fotos, vídeos ou um microchip implantado...

Para ele tudo começou durante um acampamento com o pai. Caçando na floresta, os dois foram surpreendidos por uma luz intensa, oriunda do céu. Lucas despertou um mês depois, sozinho, sem roupas, explicação ou memória do que aconteceu nesse meio tempo. Tinha garras em suas mãos e pés, olhos vermelhos e o cabelo e pele ganharam um estranho tom cinza azulado. Também tinha presas, perfeitamente uteis para caçar os pequenos animais que capturava para se manter vivo. Confuso e só, começou a acreditar que se tornara um lobisomem, e teve certeza disso, quando, baleado por um caçador viu o ferimento causado fechar em poucos segundos.

Quando teve a brilhante idéia de voltar a civilização, é claro que como meio homem, meio animal ele conseguiu chamar bastante atenção, e arrumar encrenca. Atraindo com isso a Força Aérea, logo ele se viu em combate lutando com um soldado ninja (?), que parecia altamente treinado em Artes Marciais. Lucas não sabe, mas estava ele a enfrentar o Capitão Ninja, comandante e líder do UFO Team.

Ferido no ombro com um garfo de prata (não ele não é um lobisomem, e muito menos vulnerável a prata, apenas sua mente insana e perturbada assim acreditava), ele foi facilmente derrotado e capturado. Claro que não dispensou sua oportunidade com a grande fuga, e permaneceu junto aos Rogue Hunters como “rastreador”.

Recentemente Lucas reencontrou sua mãe, mas a imediata ação e intervenção de uma equipe do NORAD, mostrou que pelo menos por enquanto a vida de fugitivo é melhor e mais segura para ele e seus entes.

Atributos

Constituição 17 (regenera 1 pv a cada 2 rodadas), **Força** 21, **Destreza** 14, **Agilidade** 16, **Inteligência** 10, **Força de Vontade** 12, **Percepção** 13, **Carisma** 14, **Pontos de Vida** 26, **Pontos Heróicos** 12, **Índice de Proteção** 4, **Personagem de 6 ° nível**, **Idade** 25.

Perícias

Camuflagem 60 %, **Combate Desarmado** 69/69 (dano por garras de 2d6 + 4), **Esportes (Acrobacia** 36 %, **Alpinismo** 36 %, **Corrida** 36 %, **Natação** 26 %), **Esquiva** 41 %, **Furtividade** 66 %, **Manipulação (Interrogação** 34 %, **Intimidação** 52 %), **Sobrevivência** (Florestas 63 %).

Aprimoramentos

Abduzido (1 ponto), **Aparência Absurda** (- 1 ponto), **Aversão a Armas de Fogo** (- 1 ponto), **Fraqueza** (Prata, - 2 pontos), **Grupo de Heróis Aliados** (Rogue Hunters, 4 pontos), **Inimigo** (NORAD, - 1 ponto), **Origem Trágica** (Pai desaparecido e foi abduzido, - 1 ponto), **Pontos Heróicos** (2 pontos), **Superpoderes** (Animalismo, 6 pontos).

Super Poderes

Armas Naturais (0, 12, 0, 0)
Empatia com Animais (24)
Força (0, 21)
Infravisão (24, 24)
Invulnerabilidade (0, 8)
Rastreamento (36)
Regeneração (0, 18)
Resistência a Doenças (24, 0)
Sentidos Aguçados (Audição, 24, 6)
Sentidos Aguçados (Olfato, 30, 26)
Sentidos Aguçados (Visão, 24, 6)
Vontade de Ferro (48, 20, 0)



Amanda Jones foi uma verdadeira heroína para seu país. Ginasta Olímpica fenomenal, recebeu quatro medalhas de ouro enota 10 em todas as apresentações, repetindo o feito de sua Tia-Avó Nadia Comaneci, que fez o mesmo em Montreal em 1976.

Infelizmente sua carreira foi interrompida por um acidente de carro, fatal para seus pais e devastador para ela. Teve seus dois olhos perfurados, o braço direito decepado, e as pernas quebradas em sete pontos diferentes. Naquele instante, a iminente explosão do tanque de gasolina, traria o alívio da morte. Mas alguém não quis assim.

Os olhos cegos de Amanda não podiam ver o grande alienígena metálico que rasgou as ferragens do automóvel feito papel, ignorando as chamas e protegendo-a da explosão com seu corpo de metal maciço. Um toque da então escaldante mão metálica de três dedos queimou a ferida no braço, impedindo a jovem de morrer por perda de sangue.

Resgatada por paramédicos que responderam a uma chamada de rádio anônima, Amanda levou alguns meses para se recuperar... e ao mesmo tempo surpreender a todos os médicos. Aparentemente (é claro que ela não sabe disso) quando o alienígena tocou o ferimento, contaminou Amanda com uma forma de vida microscópica que normalmente vive em seres compostos por silício. Em contato e vivendo em tecido humano, composto por carbono, começou a organiza-lo na forma mais resistente do elemento (diamante). A multiplicação destes microorganismos fez crescer um novo braço (composto totalmente por diamante), restaurou os dois olhos de Amanda Diamantina (que agora são capazes de enxergar em infravermelho) e curou suas duas pernas, fazendo-as ainda mais fortes e ageis do que antes. O mais fantástico entretanto foi descobrir que o novo braço de diamante era capaz de absorver luz ambiente e concentrá-la na forma de raios Laser.

Essa recuperação milagrosa não chegou ao conhecimento do público, pois Amanda foi considerada pelo pentágono como uma possível futura ameaça biológica (o gente estranha!) e mantida em quarentena. Foi então dada como morta e foi transferida para os laboratórios do NORAD, de onde escapou durante a fuga em massa promovida por Alex Brightsword.

Hoje o principal objetivo de Amanda Diamantina é encontrar uma cura para sua condição e retornar sua vida, quem sabe até ser novamente campeã olímpica. Amanda é totalmente natureba, não fuma, não bebe e sempre mantém hábitos saudáveis, usa roupas de ginástica como uniforme (24 horas por dia) e deixa sempre a mostra seu corpo esplendido. Possui em torno de 1,80 metros de altura e cabelos quase escuros.

Atributos

Constituição 16 (regenera 1 pv a cada 3 horas), **Força** 12/24, **Destreza** 12, **Agilidade** 20, **Inteligência** 12, **Força de Vontade** 11, **Percepção** 12, **Carisma** 10, **Pontos de Vida** 19, **Pontos Heróicos** 5, **Índice de Proteção** 6, **Personagem de 5° nível**, **Idade** 22.

Perícias

Artes (Poesia 32 %), Combate Desarmado 52/47 (dano de 1d3/1d3 + 5), Condução (Motocicletas 40 %), Disfarce 32 %, Esportes (Acrobacia 70 %, Arremesso 42 %, Corrida 40 %, Natação 40 %, Saltos 55 %), Esquiva 40 %, Furtividade 45 %, Laser 57 %.

Aprimoramentos

Grupo de Heróis Aliados (Rogue Hunters, 4 pontos), **Inimigo** (NORAD, - 1 ponto), **Origem Trágica** (Pais mortos em acidente de carro, - 1 ponto), **Pontos Heróicos** (1 pontos), **Superpoderes** (Simbionte, 4 pontos).

Super Poderes

Armadura Corpórea (24, 6, 48) apenas no braço direito, metade do custo
Força (0, 24) apenas no braço direito, metade do custo
Infravisão (24, 24)
Raio Laser/Energia (20, 12, 12, 30)
Resistência Corporal (24, 36)
Sentidos Aguçados (Visão, 24, 12)



Este material pode ser encontrado em uma versão online (html) no site www.falerpg.com.br (sessão **DAEMON**, com regras idênticas as aqui apresentadas), ou em sua versão original na edição nº 60 da revista **DRAGÃO BRASIL** (com regras para **INVASÃO II Edição**, **GURPS SUPERS** e **3d&t**). Ou para download nos sites: www.casadonecromante.com e www.daemon.com.br.

Regras para **ANIME SUPERS - RPG** por Jefferson Virgílio -

qiqgclub@yahoo.com.br - qiqgclub2@yahoo.com.br