



Net-Book



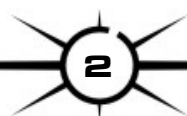
Nexus de
RolePlaying Game

NP

João Carlos F. Lucena



ALIEN
VS
PREDADOR



Roger estava à frente de uma caverna de aparência sinistra. As formas de vida e a vegetação deste planeta estranho intrigavam até mesmo ele, que já havia visitado vários ecossistemas alienígenas, mas algo de incomum ladeava a entrada daquela gruta em especial. Um tipo de osso-metálico, coberto em algumas partes por um couro negro reluzente como plástico, recobria parte da rocha e todo o interior da caverna. Toda a estrutura parecia viva e aparentava estar umedecida por um tipo de secreção.

A clareira onde a nave havia pousado já não era visível e Roger despertou do transe em que estava, observando a massa enegrecida, ao ouvir a voz de um de seus companheiros Marines:

- Vermelho Um! Avançar!

Era o comando que ele esperava. Fora treinado para obedecer ordens sem sequer calcular os riscos. Tomou a frente, mesmo tendo um mau presságio sobre o que estava por vir, e entrou caverna adentro.

A escuridão era total. Aparentemente a “forma de vida” que recobria a caverna como um fungo absorvia a luz impedindo que esta chegasse mais ao fundo. As lanternas dos fuzileiros foram acessas quase que ao mesmo tempo.

* * * * *

Cinco humanos usando vestimentas idênticas sumiram dentro do buraco que dava entrada para o ninho. Klarik's esperou até que o último deles sumisse e ainda aguardou que suas luzes desaparecessem na escuridão. Só quando toda a luz se extinguiu ele desativou o campo de invisibilidade.

- Tolos! - Klarik's falou baixinho em sua língua - Vão morrer rapidamente. Estão entrando em território inimigo. Deviam atraí-los para fora.

Ele ouviu gritos de dor e pânico emanando de dentro da abertura na rocha. Morreram. Começou a descer a montanha. Era hora de fazer o que todo membro de sua raça nasce pra fazer. Cumprir seu destino e provar sua honra perante seu clã. Era hora de CAÇAR.

Klarik's estava a poucos metros da entrada da caverna quando alterou seu visor para perceber os Xenomorfos. Estendeu sua lança preparado para o combate iminente. Ouviu o barulho de algo se aproximando... Esperou... As criaturas faziam um barulho enorme enquanto se moviam. Mas havia mais um ruído no meio deles. Tiros. Um humano estava vivo. Impossível! Mas, pensando bem. Talvez ele seja uma caça melhor....

Introdução

Alien vs Predador

Os filmes de **Alien** e **Predador** fizeram muito sucesso, e ainda fazem, entre muitos jovens e adultos. Um pelo medo que impõe como um tipo de praga mortal que se multiplica e melhora de acordo com o ambiente. O outro como um tipo de caçador treinado e nascido para provar seu valor em campo de batalha... ou morrer.

Não era de se espantar que ambos tenham se tornado tema para jogos de videogame e computador, revistas, etc. Mas uma série particularmente se destacou nesta história. A série **AVP (Alien vs Pre-**

dador) surgiu inicialmente para jogos em computador e revistas, ao contrário das outras que tiveram início no filme, e depois de muito sucesso passou para as telonas. O conceito era de colocar os **Aliens** e os **Predadores** num mesmo cenário, e incluir os humanos na estória. Então nosso planeta acabou sendo palco destas batalhas.

Nos games e revistas nós vemos outras possibilidades. O jogo pode se passar em uma época mais avançada. Quando a humanidade já inicia a colonização de outros planetas e acaba se deparando com estas criaturas.

Convidamos você escolher entre: representar o papel de um **Marine** (Fuzileiro), lutando para defender a humanidade da praga dos Xenomorfos (Alien); ou representar um **Predador**, que precisa provar sua honra caçando e matando as mesmas criaturas. **AVP** é um cenário de aventura para o sistema **Nexus d6**, no qual você irá encontrar todas as regras e ambientação para jogar nesta guerra entre seres do espaço.

Mas lembre-se sempre que não importa quem vença... nós perdemos.

Usando este Livro

Este cenário necessita apenas do livro de regras do sistema **Nexus d6**. Alguns elementos serão incluídos como as raças alienígenas entre outras coisas, mas mesmo estas inclusões seguem os padrões do sistema sem alterações.

Os Jogadores serão tipicamente medianamente poderosos ou conhecidos e deverão ter as limitações de **Campeões (com 12 Pontos)**, mas o Mestre pode permitir que



eles comecem com mais pontos (Veteranos, Heróis,...) para criar uma aventura de maior poder.

Cabe ao Mestre definir quais Poderes, Restrições e Talentos serão permitidos no jogo, mas quase qualquer um deles pode ser utilizado se houver uma explicação aceitável. A Tecnologia é bastante avançada neste cenário, sendo comum existirem aparatos muito poderosos feitos de pura tecnologia.

Não existe Magia neste cenário. Nem se tem notícia de se um dia ela existiu. Apenas tecnologia pode ser impregada.

Bibliografia

Os dados captados para a criação deste suplemento foram adquiridos através das seguintes fontes:

<http://www.planetavp.com>

<http://www.avp.com>



Marines

Os Humanos

O homem alcançou o espaço e expandiu suas fronteiras. Inúmeros cruzadores riscam a galáxia para realizar estudos e colonizar planetas. Ele estendeu sua sede de conquista para além do pequeno sistema solar e busca avidamente por maneiras de viver em outros planetas. Mas a que custo?

Todo organismo estranho em um ecossistema é considerado inimigo e tende a ser eliminado pelo mesmo. Desta forma, os homens precisaram transformar o ambiente dos planetas colonizados. Como uma alteração em larga escala logo de cara seria inviável, pequenas estações de pesquisa são criadas inicialmente para verificar a possibilidade de colonização.

Para garantir a segurança destas estações, são designados um grupo de soldados denominados **Colonial Marines**. São especialistas em sobrevivência nos ambientes hostis e desconhecidos.

Existem basicamente quatro tipos de Marines que ficam responsáveis pela exploração espacial: O Marine de **Assalto**, Marine **Engenheiro**, Marine de **Infanteria** e o Marine **Médico**.

Cada um deles tem sua importância e normalmente uma equipe é formada de no mínimo um de cada tipo.

Marine de Assalto

Custo: 8 pontos

For 0, Pre 3, Hab 1, Def 1, Ene 2

Poderes: Ataque Preciso: Dist (1pt); Radar (1pt)

Restrições: Código: da Lealdade (-1pt);

Talentos: Computação; Furtividade; Investigação; Sobrevivência; Visão Noturna;

O Marine de Assalto é um soldado treinado para agir de forma rápida e furtiva. Estes soldados entram em silêncio, eliminam seus alvos com rapidez, e saem antes que sejam notados. Sua estratégia mais comum é a surpresa e a velocidade. A arma preferida destes Marines é o Rifle de Assalto com um aparelho de mira laser para aumentar a precisão dos disparos.



Marine Engenheiro

Custo: 8 pontos

For 0, Pre 2, Hab 2, Def 1, Ene 2

Poderes: Ataque de Área: Dist (2pts);

Restrições: Código: da Lealdade (-1pt);

Talentos: Computação; Reparos; Senso de Direção; Sobrevivência; Visão Noturna;

O Marine Engenheiro é um soldado especializado no uso de explosivo e granadas, treinados para conhecer e destruir os pontos fracos de estruturas onde o inimigo esteja alojado. Estes soldados estudam e conhecem o mapa do local, conhecendo também as rotas de fuga e formas de invasão. A arma preferida destes soldados é a escopeta, granadas e explosivos.

Marine de Infantaria

Custo: 8 pontos

For 0, Pre 3, Hab 1, Def 2, Ene 2

Poderes: Radar (1pt);

Restrições: Código: da Lealdade (-1pt);

Talentos: Condução; Esportes; Prontidão; Sobrevivência; Visão Noturna;

O Marine de Infantaria é o soldado treinado para combate em campo aberto, abatendo seus inimigos com violência e seguindo adiante para o próximo alvo. Estes soldados entram em conflito aberto com o inimigo se valendo de sua proteção e resistência para sobreviver ao embate. Sua arma preferida são os Rifles de Repetição e Pistolas de grande impacto, pois precisam de bastante poder de fogo para abater seu adversário.

Marine Médico

Custo: 8 pontos

For 0, Pre 1, Hab 2, Def 1, Ene 2

Poderes: Imobilizar (2pts); Radar (1pt);

Restrições: Código: da Lealdade (-1pt);

Talentos: Ciência; Medicina; Prontidão; Sobrevivência; Visão Noturna;

O Marine Médico é um soldado treinado para ajudar os aliados feridos durante o combate ou exploração de ambientes hostis. Estes soldados podem entrar em combate direto se for preciso, pois também possuem treinamento militar, mas preferem deixar isso para os outros Marines mais poderosos e bem protegidos. Sua arma preferida é uma Pistola especial municiada com balas e dardos tranqüilizantes.



Predador

Os Caçadores

Uma raça alienígena de guerreiros ferozes com uma estrutura social baseada basicamente em caçar. Os Predadores vivem para o combate, procurando sempre adversários maiores e mais poderosos para desafiar suas capacidades. Faz algum tempo os predadores descobriram a existência dos Xenomorfos (Aliens) e perceberam, em pouco tempo, que eles eram adversários formidáveis. Comparados apenas, talvez, a alguns raros e obstinados humanos.

Apesar de sua filosofia ser considerada de certa forma “primitiva”, já que se baseia em um tipo de instinto caçador, a tecnologia dos membros desta raça é absurdamente aprimorada.

Como é uma raça baseada em caça e exibição de presas como troféu, apenas 2 tipos básicos de Predadores têm destaque: O Predador **Hunter** e o Predador **Warrior**.

Predador (1 Ponto)

Predadores são seres de uma raça alienígena que tem sua estrutura social baseada em caça. Estes seres possuem uma tecnologia extremamente avançada comparando com a humanidade. Eles são caçadores, em todos os sentidos da palavra, e quando definem uma caça têm dois destinos: A Vitória ou a Morte;

Todos os Predadores possuem uma armadura de caça que é adaptada para seu corpo e código genético não podendo ser usada por outras pessoas (apenas não funciona). Os aparelhos conectados à armadura fornecem várias vantagens ao Predador que a usa.



Traços Raciais:

- *Predadores recebem um bônus de +2 em Força e +1 em Habilidade.*

- *Os Predadores possuem a capacidade de enxergar no escuro através do calor dos corpos e objetos. Esta característica é igual ao Talento **Infravisão**.*

- *Todos os Predadores possuem um elmo, parte de sua armadura de caça, capaz de fornecer uma capacidade ampliada de visão. Esta*

característica é igual ao Talento **Visão Ampliada**;

- Os Predadores possuem um mecanismo que permite tornar sua imagem invisível. Esta característica é igual ao Poder **Invisibilidade**.

- Os Predadores são seres horrendos, têm que agir sem a ajuda e não podem utilizar os conhecimentos dos humanos. Esta característica é igual à Restrição **Assustador**.

- Os Predadores possuem um intrincado código de Honra. Esta característica é igual à Restrição **Código: do Combate, da Derrota**.

• • •

Predador Hunter

Custo: 8 pontos

For 3*, Pre 3, Hab 2*, Def 1, Ene 2

Raça: Predador (1pt);

Poderes: Ataque Preciso; Dist (1pt);

Restrições: Devoção (-2pts);

Talentos: Esportes; Furtividade; Medicina; Prontidão; Rastrear;

* JÁ ESTÃO INCLUIDOS OS VALORES CECDIDOS PELA RAÇA PREDADOR.

O Predador Hunter é o típico caçador nato. Ele analisa sua presa, observando seus hábitos e suas desvantagens, tomando o máximo de cuidado para evitar confrontos até o momento escolhido para a caçada começar. Eles são metódicos e pacientes, capazes de seguir seu alvo bem de perto somente para se declarar no momento da caça. As armas preferidas desta criatura são o Disco Auto-Propulsor e um Canhão de Energia que fica alojado em seu ombro.

Predador Warrior

Custo: 8 pontos

For 4*, Pre 1, Hab 1*, Def 2, Ene 3

Raça: Predador (1pt);

Poderes: Fúria Guerreira (1pt);

Restrições: Suicida (-2pts);

Talentos: Esportes; Intimidação; Medicina; Prontidão; Rastrear;

* JÁ ESTÃO INCLUIDOS OS VALORES CECDIDOS PELA RAÇA PREDADOR.

O Predador Warrior é uma verdadeira máquina de destruição. Seu único objetivo é vencer todos aqueles que se põem no seu caminho e deixar um rastro de sangue para que um adversário mais poderoso possa seguir. Eles se lançam à batalha com um amor extraordinário e não temem o que possa resultar de sua empreitada. As armas preferidas desta criatura são: a Lança Retrátil e as Garras da Manopla que fica presa a seu antebraço direito.



Inimigos e Aliados

Não só de inimigos vive um Jogador. Esta seção se refere aos NPC's que o mestre pode usar para compor sua aventura seja como aliado ou inimigo dos personagens. É bom lembrar que até mesmo um provável aliado (como outros Marine se você for um) podem ser usados de forma a serem inimigos (eles teriam ordens para não deixar evidências).

Quase todas as criaturas que constam no livro básico **Nexus d6** podem ser adaptadas como sendo formas de vida alienígena.

U.S. Colonial Marines

A Força Militar responsável por explorar o espaço e realizar pesquisas com formas de vida alienígena. Estes Militares já tiveram contato com os Xenomorfos (Aliens) e Predadores antes e, na verdade, realizam até pesquisas onde mantém encarceradas espécimes vivos de ambas as raças. Esse tipo de pesquisa quase sempre sai do controle e então fica a cargo de verdadeiros heróis (os jogadores) controlar a situação.

Os militares podem ser adversários poderosos, tanto dos Predadores quanto dos próprios Marines (podem ter ordens de eliminar evidências).

Soldado: são membros comuns da força militar usados para explorar perigos e guardar locais importantes. Compõem a maior parte do contingente militar.

Esquadrão de Elite: formado por membros veteranos de soldados que já sobreviveram a situações de extremo risco e são mais qualificados para ações que requeram perfeição.

Robô de Combate: estas máquinas podem ser muito semelhantes aos humanos (quase imperceptível a diferença) ou extremamente diferentes (monstros metálicos). Eles são usados para fazer trabalho pesado e correr riscos maiores.

Alienbot: a existência destes ciborgues é, por si só, a prova da falta de escrúpulos de alguns militares. Eles são feitos a partir de corpos de Xenomorfos Soldados adultos, onde são implementados circuitos e armamento militar.

Predalienbot: construídos de forma semelhante ao Alienbot, estes ciborgues são mais perigosos porque são criados a partir de Predaliens (veja mais adiante).

Soldado

Humano; Médio; 12pts;

For 1, Pre 3, Hab 2, Def 3, Ene 3

P/R: -

Tal: Computação; Esportes; Furtividade; Pilotagem; Sobrevivência; Visão Noturna;

CaC: Faca 1d6-2 (corte)

Dist: Fuzil 1d6 (perfuração)

PVs: 3d6(10); **ND:** 10;

Esquadrão de Elite

Humano; Médio; 14pts;

For 1, Pre 4, Hab 2, Def 3, Ene 4

P/R: -

Tal: Computação; Esportes; Furtividade; Pilotagem; Sobrevivência; Visão Noturna;

CaC: Faca 1d6-2 (corte)

Dist: Fuzil de Assalto 1d6+1 (perfuração)

PVs: 4d6(14); **ND:** 10;

Robô de Combate

Humano; Médio; 16pts;

For 2, Pre 4, Hab 2, Def 4, Ene 4

P/R: -

Tal: Imune à Dor; Imune a Fome e Sede; Imune ao Sono; Computação; Prontidão; Reparos; Senso de Direção; Visão Noturna;

CaC: Soco 1d6-1 (impacto)

Dist: Fuzil de Assalto 1d6+1 (perfuração)

PVs: 4d6(14); **ND:** 11;

Alienbot

Construto; Médio; 18pts;

For 4, Pre 3, Hab 3, Def 4, Ene 4

P/R: Contra Ataque (2pts); Homicida (-2pts);

Tal: Imune ao Sono; Computação; Intimidação; Prontidão; Reparos; Senso de Direção; Visão Noturna;

CaC: Garras 1d6+1 (corte)

Dist: Raio 1d6 (laser)

PVs: 4d6(14); **ND:** 11;

Predalienbot

Construto; Médio; 22pts;

For 4, Pre 3, Hab 4, Def 4, Ene 7

P/R: Contra Ataque (2pts); Homicida (-2pts)

Tal: Infravisão; Computação; Intimidação; Prontidão; Reparos; Senso de Direção; Visão Ampliada;

CaC: Garras 1d6+1 (corte)

Dist: Raio 1d6 (laser)

PVs: 7d6(24); **ND:** 11;

Xenomorfos

São criaturas esguias, cobertas com uma couraça negra brilhante, que segregam continuamente um líquido ácido capaz de corroer até o mais resistente metal. Os Aliens não são seres inteligentes, eles se assemelham muito a formigas, agindo segundo as ordens mentais de sua Rainha. Ela é que é o problema. A Rainha é dotada de inteligência e está conectada aos soldados por um elo mental. Sendo assim, tudo que um deles vê... os outros vêem também.

É interessante colocar que os Aliens do filme seriam a forma assumida por um Xenomorfo que se uniu ao DNA humano.



Face Hugger

Xenomorfo; Minúsculo; 6pts;

For 0, Pre 0, Hab 2, Def 0, Ene 1

P/R: Aderência (2pt); Incubação (1pt);

Tal: Esportes; Furtividade; Visão Noturna;

CaC: -

Dist: Salto 1 (especial*)

PVs: 1d6(3); **ND:** 7;

Como os Xenomorfos só possuem metade de um código genético, precisam de um hospedeiro para completar seu ciclo de vida. A Rainha bota inúmeros ovos que geram as criaturas chamadas de facehuggers, criaturas que se assemelham a uma mão com 8 dedos providos de garras e uma calda óssea. Estes, por sua vez, precisam encontrar um hospedeiro e depositar a larva inacabada que guardam dentro de si em uma bolsa presa entre sua cauda e o corpo.

• **Incubação (1pt):** Caso um Facehugger acerte seu ataque, o alvo deve passar num Teste Difícil de *Energia* (dif. 11) para não se tornar um hospedeiro do Alien, expulsando assim a larva antes que o ciclo se complete.

Um sucesso Teste Difícil de *Medicina* (dif. 11) permite a retirada da larva sem matar o hospedeiro.

Ativação: 1 vez apenas.



Larva

Xenomorfo; Minúsculo; 6pts;

For 1, Pre 0, Hab 2, Def 1, Ene 1

P/R: *Velocidade (1pt);*

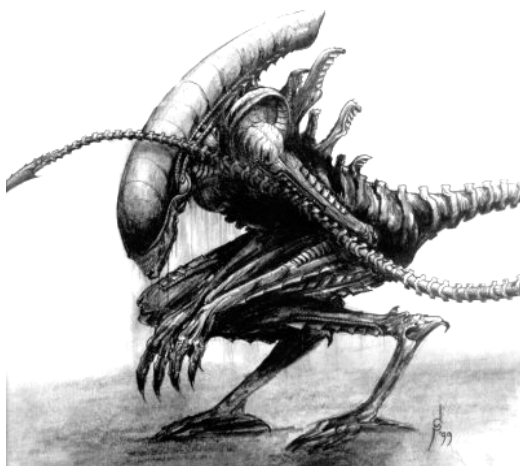
Tal: *Esportes; Furtividade; Visão Noturna;*

CaC: *Mordida 1d6-2 (corte)*

Dist: -

PVs: *1d6(3); ND: 8;*

Quando o período de incubação dentro de um hospedeiro termina e o código genético se funde a larva abre caminho para fora do corpo rompendo a parte anterior do tórax da vítima. O processo é extremamente doloroso e normalmente o hospedeiro morre antes mesmo da larva conseguir sair. Uma vez fora do hospedeiro a larva deve se alimentar de pequenos seres vivos ou dos restos de sua vítima e procurar um local para descansar e esperar para assumir o tamanho adulto.



Soldado (Drone)

Xenomorfo; Médio; 12pts;

For 3, Pre 0, Hab 3, Def 2, Ene 2

P/R: *Aderência (2pt); Contra-Ataque (2pts); Velocidade (1pt); Assustador (-1pt); Devolução (-2pts);*

Tal: *Esportes; Furtividade; Intimidação; Faro Ampliado; Visão Noturna;*

CaC: *Garras 1d6 (corte)*

Dist: -

PVs: *2d6(7); ND: 9;*

Este ser é o resultado da mutação de um Xenomorfo com os humanos. É a forma que aparece com mais frequência em filmes e games. Eles são o exercito de sua raça. Perfazem centenas de criaturas prontas a servir com sua própria vida a uma Rainha sedenta de sangue.



Predalien

Xenomorfo; Médio; 18pts;

For 5, Pre 0, Hab 4, Def 3, Ene 4

P/R: *Aderência (2pts); Contra-Ataque (2pts); Velocidade (1pt); Assustador (-1pt); Devolução (-2pts);*

Tal: *Infravisão; Esportes; Furtividade; Intimidação; Faro Ampliado; Visão Noturna;*

CaC: *Garras 1d6+2 (corte)*

Dist: -

PVs: *4d6(14); ND: 10;*

Como já vimos anteriormente, o Alien comum (que vemos nos filmes) é o resultado da incubação da larva em um humano. Quando essa mesma larva é incuba em

um Predador, nascem as criaturas que foram denominadas de Predaliens. Estes seres são bem mais perigosos pois combinam a força destruidora dos Predadores com a velocidade típica dos Xenomorfos.

Guarda Real (Praetorian)

Xenomorfo; Grande; 22pts;

For 6, Pre 0, Hab 4, Def 5, Ene 5

P/R: Aderência (2pts); Contra-Ataque (2pts);
Velocidade (1pt); Assustador (-1pt); Devoção (-2pts);

Tal: Esportes; Furtividade; Intimidação; Faro Ampliado; Visão Noturna;

CaC: Garras 1d6+3 (corte)

Dist: -

PVs: 5d6(17); **ND:** 12;

Para cada 100 Drones que existam protegendo um ninho, pelo menos 1 deles evolui para o estado de Guarda Real. Estes Xenomorfos sofrem alterações genéticas predefinidas para que se tornem guardiões mais eficazes de sua senhora. Diferente dos Aliens comuns, estes Xenomorfos podem compor pensamentos próprios

(apesar de primitivos) e controlar seus irmãos inferiores como faz a rainha (em menor escala). Contudo a devoção instintiva à Rainha é ainda mais forte neles, fazendo com que nunca se afastem de sua mãe por muito tempo.

A Rainha

Xenomorfo; Enorme; 30pts;

For 9, Pre 0, Hab 6, Def 6, Ene 8

P/R: Contra-Ataque (2pts); Assustador (-1pt);

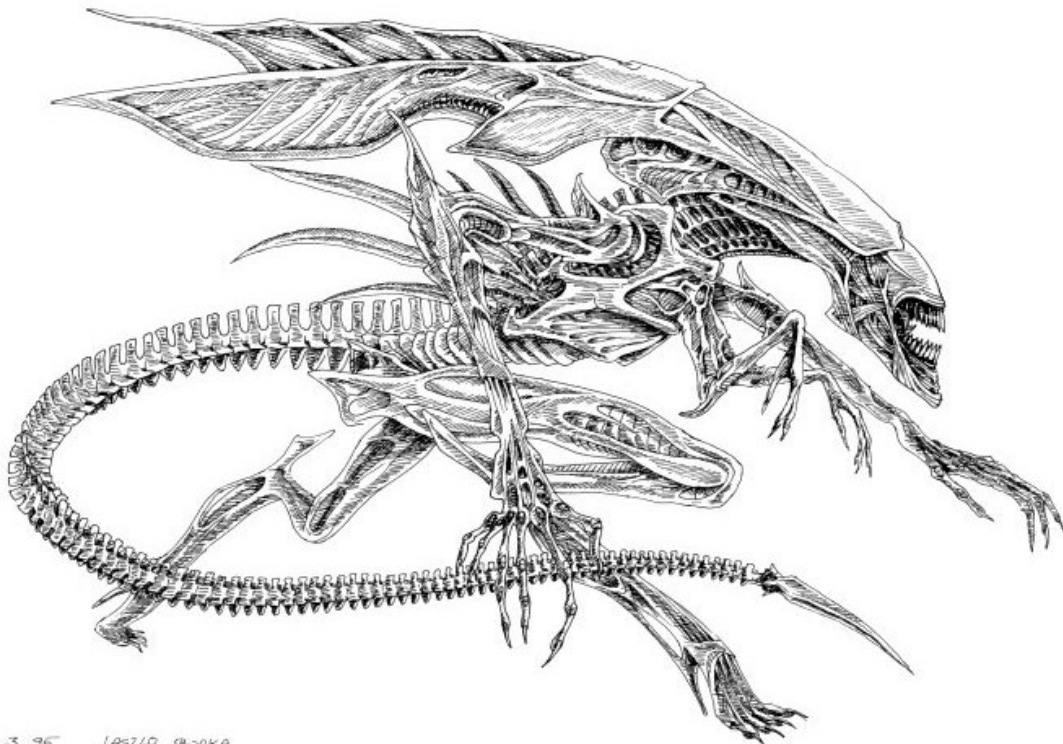
Tal: Intimidação; Prontidão; Faro Ampliado; Visão Noturna;

CaC: Garras 1d6+6 (corte)

Dist: -

PVs: 8d6(40); **ND:** 13;

A Rainha é uma criatura enorme. Ela normalmente fica sentada no covil apenas botando os ovos por uma espécie de bolsa que fica presa em seu abdômen. Como controla mentalmente os Aliens ela não precisa lutar, mas em casos extremos, ela desprende a bolsa de ovos de seu corpo e corre para uma fuga desesperada.



NOME DO PERSONAGEM

NOME DO JOGADOR

POUNTOS

CONCEITO

CAMPANHA

RACIA

CLASSE / KIT



Atributos

Força

00000.000

DANO: _____

PESO: _____

CAC: _____

Precisão

00000.000

DANO: _____

ALCANCE: _____

DIST: _____

Habilidade

00000.000

VELOCIDADE: _____

Experiência

Defesa

00000.000

ND 17 + Defesa: _____

00000.000000.000000

Energia

00000.000

PVS

00000.000000.000000

Traços Raciais

Podares / Restrições

Talantos

Anotações

NOME DO PERSONAGEM

NOME DO JOGADOR

POUNTOS

CONCEITO

CAMPANHA

RACIA

CLASSE / KIT



Atributos

Força

00000.000

DANO: _____

PESO: _____

CAC: _____

Precisão

00000.000

DANO: _____

ALCANCE: _____

DIST: _____

Habilidade

00000.000

VELOCIDADE: _____

Experiência

Defesa

00000.000

ND 17 + Defesa: _____

00000.000000.000000

Energia

00000.000

PVS

00000.000000.000000

Traços Raciais

Podares / Restrições

Talantos

Anotações