



Adaptação feita por “L” e “T”
(Com colaboração especial do Agente “S”)

Agente “T”: Tzimisce
Agente “S”: Sam Slovic
Agente “L”: Leonardo A. Andrade

“Protegendo a Terra da Escória do Universo”

Este RPG e muitos outros estão disponíveis
para download ou consulta
no site do **OPERA**:



www.rpgopera.tk

Para entrar em contato com o autor, envie um e-mail para:

**leoandrade@yahoo.com
j1z@esce1sa.com.br**

ou escreva para:

Este material é restrito aos agentes da MiB,
Se você não pertence a esta organização,
por favor nos procure para ter sua memória apagada.
Obrigado pela sua cooperação.

As regras genéricas de RPG OPERA são de autoria de
Leonardo Antônio de Andrade (**leoandrade@yahoo.com**)
e Rogério de Mello Godoy (**robserverador@yahoo.com.br**).

A versão shareware destas regras também está disponível gratuitamente no site do OPERA (**www.rpgopera.tk**)

Esta obra tem sua distribuição gratuita,
as obras, personagens ou marcas aqui citadas têm apenas a função de divulgação.

Capítulo I

O Mito dos Homens de Preto

América: 18 de Maio de 1968

Em maio de 1968 o investigador de OVNI John Robinson estava sondando uma série de incidentes que aconteceram em Nova Jersey. Testemunhas presenciaram OVNI e outros fenômenos (todos os envolvidos, residiam na cidade de Elizabeth). Uma das testemunhas, George Smyth, foi visitado por três estranhos. Além disso, Smyth recebeu telefonemas para que não comparecesse a uma conferência de OVNI que iria ocorrer em Cleveland, a qual planejava visitar eventualmente; também disseram que ele deveria encerrar suas pesquisas, além de cessar contato com vários ufologistas bem conhecidos, inclusive o próprio Robinson.

Os outros UFOlogistas que Smyth não poderia contatar, eram John Keel, Gray Barker e James Moseley - luzes no campo de pesquisa em ufos e Homens de Preto.

Uma das testemunhas dos fatos estranhos, havia visto um carro preto próximo da casa de Smyth, e que havia anotado a placa. Quando foi interrogado no dia seguinte, alegou com convicção que não vira nada.

Como este caso estava se complicando, John Robinson e sua esposa Mary desconfiaram que eles seriam os próximos alvos da intimidação, em sua casa na Cidade de Jersey. Não demorou mais de dois dias para carro preto ser avistado fora da casa. Dentro deste carro, havia um homem de preto, que parecia estar os espionando.

O fato se repetiu, sempre depois que Robinson ia trabalhar e Mary saía de casa, durante quatro dias sucessivos. John Robinson concluiu que o estranho pretendia adverti-lo assustando sua esposa, pois achava que ela um alvo mais fácil de intimidação do que ele próprio.

Naquela noite, ele chamou James Moseley de Manhattan para informar sobre o assunto, e quando Mary saiu pela manhã, o carro preto e o homem não estavam mais lá. Em seguida, ao voltar de uma mercearia, ela notou Moseley saindo de uma esquina e viu Moseley acenando os braços para um guarda que tentava conduzir o tráfego.

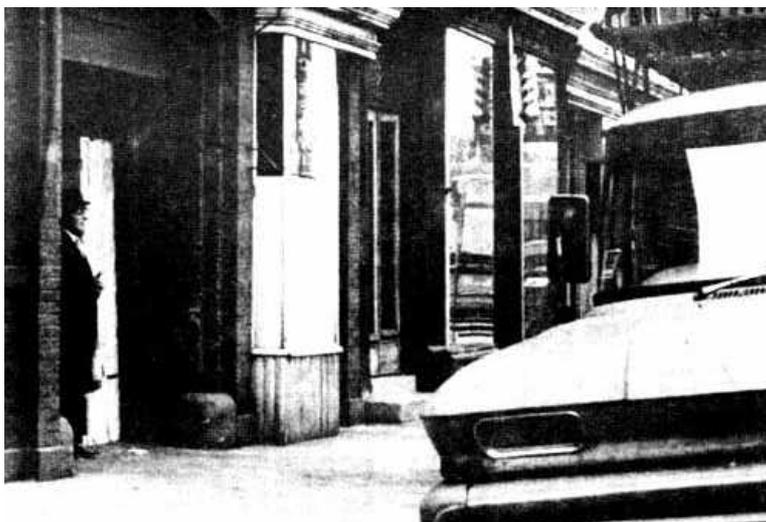
Mary Robinson decidiu não interrompê-lo, pois isso deveria ser parte de seu trabalho. Só havia estranhado o fato de Moseley estar tão cedo trabalhando, pois ele era conhecido por não trabalhar pela manhã.

Como Mary havia esquecido uma parte de suas compras na mercearia, Mary tratou se apressar para terminar o café, pois com certeza Moseley passaria de sua casa para uma conversa antes de voltar para Nova Iorque. Então veio a grande surpresa. O telefone tocou. Era Moseley. Ele ainda estava em sua casa em Manhattan, quase uma hora longe de Cidade de Jersey. Ainda há pouco, ela tinha visto Moseley na esquina de sua rua.

Em 18 maio Moseley e seu colega, Timothy Green Beckley, outro investigador de Nova Iorque se interessou por fenômenos estranhos, e perguntou se eles poderiam vir e falar com o Robinsons sobre seus estudos sobre os Homens de Preto. Moseley trouxe uma máquina fotográfica, e quando chegaram à sua casa, viram um Cadillac Preto estacionado do outro lado da rua dos Robinsons, em frente a uma fábrica.

Um homem estranho em um casaco preto e chapéu, estava observando a casa do ufologista. Moseley e Beckley dirigiram ao redor da rua três vezes, quando notaram que o homem e o carro haviam desaparecido.

Contudo, da primeira vez que passaram, tiraram uma foto deste estranho personagem.



- caso verídico ocorrido em maio e junho de 1968 -

Quem São os Homens de Preto?

Os Homens de Preto são pessoas que aparecem em locais onde aconteceram visitas de OVNI. Eles ameaçam as pessoas que viram o OVNI para que não falem sobre o que eles testemunharam e utilizam vários métodos, na maioria das vezes sem nenhuma sutileza.

Eles não se limitam a OVNI's - qualquer tipo de fenômeno inexplicado pode anunciar a chegada deles - bestas, fotografias misteriosas, possessões, luzes, entre uma infinidade de outros acontecimentos estranhos e inexplicáveis.

Em primeiro lugar:

- Um OVNI necessariamente não é uma nave alienígena. Tudo que parece ser um objeto no céu que não pode ser identificado, é considerado um OVNI;
- Os Homens de Preto perturbam e intimidam os homens. Muitos acreditam que eles podem não ser humanos;
- Surpreendentemente, os Homens de Preto foram reconhecidos oficialmente pela força aérea de EUA neste memorando.

Tire suas próprias conclusões.

DEPARTAMENTO DA FORÇA AÉREA AMERICANA

ESCRITÓRIO DO CHEFE DE ESTADO

FORÇA AÉREA AMERICANA

WASHINGTON. DC 20330

1 Março 1967

AFCCS

ASSUNTO Personificações de Oficiais da Força Aérea

ADC	AFSC	HQCOMD USAF	SAC
AFCS	ATC	CAC	TAC
AFLC	AU	MAC	USAFSS

Informação, não confirmada, alcançou o quartel general da USAF. O fato é que pessoas disseram representar a força aérea ou outros estabelecimentos de Defesa, contatando cidadãos que avistaram objetos voadores não identificados. Um indivíduo, civil, vestindo roupas escuras se apresentou um agente da NORAD, exigindo (e posteriormente recebendo) fotografias que pertenciam a um cidadão. Em outro relato, uma pessoa em um uniforme da força aérea aproximou-se da polícia local e outros cidadãos que tinham avistado um OVNI, os reuniu em uma sala em uma escola e lhes falou que eles não viram o que eles pensaram que viram, e que eles não deveriam falar a qualquer um sobre o que haviam presenciado. Todo o exército e pessoal civil, que viram OVNI's ou essas pessoas, devem notificar os escritórios OSI locais imediatamente.

HEWITT T. WHELESS, General, USAF
Assistente do Vice Chefe do Estado

Quem são os Homens de Preto? Esta é uma questão sem resposta fácil.

Os MiBs se perpetuaram como um mito, sendo que muitos eventos são atribuídos a eles.

Como identificar um Homem de Preto? Bem, eles se vestem de negro, e sempre estão envolvidos em atividades nefastas, freqüentemente com um perfil obscuro - e isso os torna intimidantes.

Isto, é um tanto quanto vago. Se uma testemunha de um OVNI várias semanas depois é tirada da estrada por um carro grande e negro, com certeza isso será atribuído aos Homens de Preto. Por que? Porque a imagem que nós temos deles fez esse tipo de atitude parecer comum para o tipo de atividade que desenvolvem.

Este tipo de paranóia básica, é uma reação humana perfeitamente normal, projetada como um instinto de sobrevivência.

Porque achamos que sabemos o que são os Homens de Preto, nós reagiremos mal sempre que acreditamos que eles estão perto. Se todas as serpentes fossem verdes, e nós tivéssemos ouvido que algumas dessas serpentes são venenosas, nós não estaríamos contentes quando uma serpente verde estivesse ao redor, ou se nós pensássemos que poderia haver.

- Alguns pensam que eles são agentes governamentais.
- Alguns pensam que eles são agentes alienígenas.

- Alguns pensam que eles não estão realmente vivos - réplicas cruéis ou disfarces, animados por alta tecnologia.
- Alguns dizem que os MiBs podem ter estado conosco durante centenas de anos, disfarçando sua aparência alien, sempre fazendo parte de todos os tipos de governo.
- Alguns dizem que eles têm se envolvido com OVNI's (nos anos 60 até os 80) ou Conspirações Governamentais (nos anos 90 e atualmente). Dizem que os Homens de Preto mais velhos tiveram contatos com Demônios: somente a mesma manifestação do mal pode trabalhar sobre diferentes formas, durante todas as épocas da existência.

Em folclore e contos de tempos antigos, homens vestidos em negro eram sempre os agentes do mal e da decepção.

A encarnação moderna começou com a imagem vaga. Homens estranhos, vestidos em negro. Depois de alguns incidentes nos anos 50 e 60, esses eventos foram notados e associados; foi então feita a associação com outros casos que envolvem os homens estranhos, em negro, em carros pretos, interrogando as pessoas sobre OVNI's.

Os Homens de Preto foram citados como agentes de várias organizações americanas, seitas, trabalhadores

para corporações, agentes de culturas aliens e até mesmo humanos avançados que emergiram de áreas espaciais remotas.

Freqüentemente, os Homens de Preto, são idealizados como Agentes que preparam a Terra para uma colonização global por forças externas, ou como defensores de quem não quer que nós vejamos o que está sendo visto. Alguns de seus aspectos são facilmente reconhecidos:

- Eles fazem toda a vestimenta semelhante (sempre na moda da época que se encontram);
- Eles usam óculos de sol;
- Eles usam ternos pretos;
- O tecido de suas roupas é estranhamente “brilhante” - como se eles foram feitos de um tipo novo de tecido que não apanha sujeira;
- Eles usam sapatos pretos, que não deixam rastros (como depois de caminhar para o outro lado de um campo barrento, eles podem não deixar nem uma pegada sequer);
- Suas roupas e carteiras sempre parecem novas e dificilmente quebrados - muito parecidos com seus carros.

Em outras palavras, nós nos encontramos na escuridão. Se eles estão ou não trabalhando em conjunto para uma meta é algo provavelmente nunca saberemos.

O que nós sabemos, é que aqueles seres estão lá fora, e aceitaram o manto para serem conhecidos como os Homens de Preto.

Capítulo II

A Agência MiB

. Relatórios da MiB XT-167451982/00

. Arquivos Secretos

. Carregando.....Acessado!

2.1. O Início da MiB

A MiB se formou oficialmente na década de 60 após realizar o primeiro contato com os Baltianos em um campo nos USA. O encontro foi registrado e nele estavam quatro agentes que já pesquisavam pelo assunto antes sob a tutela do governo norte-americano e que procuravam fazer contato a um bom tempo, e um garoto. Todos os cinco se uniram permanentemente (inclusive o garoto, que se tornou o agente K) e formaram a agência iniciando um acordo de trocas e diplomacia com os Baltianos que ainda nos dias atuais voltam a cada década em uma grande conferência para trazer novas tecnologias para a MiB, grande parte da tecnologia trazida pelos Baltianos não é usada devido a seu óbvio perigo (o Zed já recusou no último encontro coisas como Máquinas do Tempo e Amplificadores Mentais).



Uma campanha com os agentes no início da agência pode ser bem desafiante. Os personagens poderiam formar o primeiro time criado pelos fundadores (do qual o agente K fazia parte) e realizarem as primeiras missões ou alguns dos grupos seguintes. Vale lembrar que os quatro fundadores da MiB faziam antes parte do governo norte-americano funcionando com uma parte especial da Inteligência. Como o governo considerou ridículo a idéia de OVNI's a princípio a MiB foi fechada e os agentes redirecionados. Mas eles não desistiram e continuaram sua procura até o Primeiro Contato com os Baltianos. Após o contato, os fundadores pensaram em revelar para o governo o que haviam descoberto mas pensando na paranóia atual devido a Guerra Fria e a possível caçada aos aliens que isso tudo resultaria decidiram abandonar a Inteligência e criar a MiB como um agência independente. Claro que a Inteligência e o Governo não viram essa repentina saída como algo coincidental e madaram alguns agentes colarem encima da recém-criada MiB. Para melhorar as coisas após a chegada dos Baltianos mais aliens ainda ficaram sabendo da Terra e vieram para cá aos montes, como ainda não

havam sido feitos os tratados da MiB, a Terra era um paraíso para escamoteadores e parasitas. Por isso as décadas de 60 e 70 são cheias de avistamentos de OVNI's, a MiB ainda não poderia segurar totalmente a escória do universo.

Os agentes serem criados normalmente e terão normalmente sido testemunhas ou agentes de outros grupos admitidos pela MiB. Como regras básicas o Diretor deve lembrar que eles NÃO COMEÇARAM com perícias em artefatos e armas aliens e NÃO saberam nada sobre nenhuma espécie alien. O Diretor deve aproveitar esta ocasião para colar várias situações cômicas com os agentes tentando usar aquela "tralheira" toda. Outro detalhe fica por conta da atmosfera das partidas. Os MiB dos anos 60 e 70 tinham menos tecnologia e mais problemas, além de vários inimigos (USA, URSS, aliens, CIA, pouca tecnologia e agentes, etc.). Sendo assim eles normalmente são mais sérios e usam métodos mais "sombrios" como intimidação e chantagem chegando até a realizar outros pequenos golpes sujos (lembre-se: NÃO haviam Neuralizadores!!!). As missões terão um clima sombrio, de grande paranóia e mistério, mas claro que salpicadas por aquele humor sacana e ocasional do filme e da série. As cenas de ação serão bem mais mortais e arriscadas. O Diretor poder ainda colocar cenas de manipulação na qual os agentes da MiB entram em estações do governo para "avisar" certos caras para ficarem quietos (no melhor estilo Canceroso!). E com o tempo os MiB irão ganhando tecnologia e a coisa vai começar e estourar para os inimigos literalmente!

Ha, sim! Tecnologia! Aqui vai uma pequena lista dos equipamentos da MiB nos primeiros dois ou três anos. O Diretor pode alterar a vontade como sempre o que bem entender. Entre os equipamentos mundanos os agentes portavam as mesmas roupas de hoje e ainda usavam aqueles chapéus negros sacados de detetives, também usavam óculos (normais!). Andavam armados com armas normais na maioria das vezes e também usavam um carro (um Ford modelo anos 60) normal. A maioria dos aparelhos usados são daquela famosa tecnologia clássica dos anos 60. Abaixo vão umas sugestões para colocá-lo no clima e para dar uma idéia nos tipos de aparatos que a MiB possuía:

Pistola Laser Marciana: igualzinha à daqueles seriados frajutos antigos, estavam começando a ser tornar comuns nesta época.

Neuralizador Primário: sim! Há neuralizadores, mas só um e ele é do tamanho de um quarto, ficando na agência! Isso quer dizer que os agentes tem de levar os futuros "lavados" para o quartel. Como isso é difícil os agentes tem que ser bem mais cuidadosos!

Bolhas de Força: esta esfera cria um campo de força com a melabilidade elasticidade de uma bolha de chiclete portegendo (mas normalmente lançando longe o agente). É também útil contra quedas.

Sistema de Detecção Central: este sistema fica no Q.G. e patrulha a Terra quando um OVNI entra na atmosfera na maioria das vezes é detectado por este aparelho. Os agentes então tem de correr para alcançar o local da queda a tempo!

Zumbificador: este pequeno artefato em forma de um relógio de bolso dispara um feixe de luz em espiral transformando qualquer um que olhar para ele quanto em um zumbi, a vítima fica parada e babando enquanto o artefato ficar ligado.

Pistolas Neuroindutoras: esta é um série de pistolas variadas que disparam aqueles famosos raios coloridos, cada um com um efeito mais ridículo que outro como causar cosseira, sono, risadas descontroladas, etc. A MiB adquiriu estas coisas por serem ultrapassadas para os outros aliens.

2.2. Alfa

Um dos segredos mais bem guardados da MiB, o Alfa. Não se trata de nenhuma arma alien de destruição planetária mais sim de um inimigo, um reflexo do que a MiB pode vir a ser no futuro se os agentes negligenciarem seu dever.

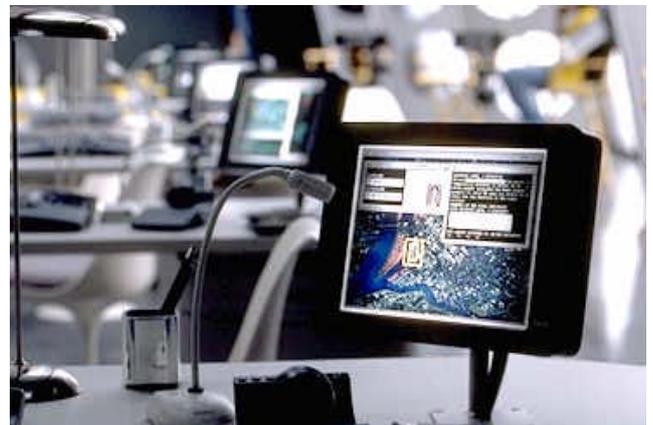
O Alfa na verdade foi o primeiro agente da MiB, ele foi o primeiro líder da agência, não é atoa que ele é o Agente A, “Alfa”. Durante vários anos ele organizou a MiB para ela se tornar o que é hoje. Mas após uma estranha missão ele encontrou um artefato alienígena que de acordo alguns agentes o deixou louco, mas de acordo com o que ele disse o artefato lhe abriu os olhos para o poder que havia espalhado pela galáxia. E assim ele deixou a MiB, traindo tudo aquilo que um dia aspirou e traindo até seu melhor parceiro... o agente K.

O Alfa é hoje um assunto secreto na MiB. Zed não deixa que nenhum dos novos agentes saiba sobre ele, e os arquivos a seu respeito nos computadores do Q.G. são hiper-codificados. Zed tinha receio de que algum outro agente poderia se rebelar e seguir a busca por poder que seduziu Alfa. Mas agora, vários anos depois, Alfa voltou e com parte de seu sonho realizado. Ele vagou pela galáxia durante vários anos e melhorando a si (do ponto de vista dele) física e mentalmente. Ela adicionou várias partes de corpos de alienígenas e a seu corpo, de cabeças de serpentes pluriathanas e ventosas de kyrunídeos até asas e capacidade de regeneração! Como resultado final seu corpo se tornou tão resistente quanto o de um Xarnog e quase tão versátil quanto o de um Simbionte. Mas lhe faltava ainda uma coisa: a Imortalidade. Então ele regressou a Terra atrás do coração de um alien que aqui se encontrava para ficar imortal, mas foi detido pela MiB (agentes K e J principalmente) e perdeu grande parte do seu corpo. Após o combate ficou vagando por uns meses como um mendigo deformado usando um sistema de suporte de vida. Quanto ele voltou a sequestrar partes de aliens denovo a MiB o rastreou e o deteu, e graças a ajuda de um Simbionte a MiB deixou Alfa sem poderes completamente removendo todas as partes aliens de seu corpo. Mas mesmo assim Alfa escapou de novo!

Recentemente ele voltou, mas agora sua obsessão por melhorar seu corpo o tomou totalmente, nem aparência humanoíde Alfa possui agora sendo um ser corcunda com garras afiadas e pernas capazes de grandes saltos, sem contar uma couraça e uma cauda espinhenta, some a isso várias habilidades orgânicas e alguns implantes cibernéticos e o maior inimigo da MiB esta de volta!

O Diretor pode introduzir Alfa em qualquer destes estágios. Alfa da um perfeito antagonista pois é um vilão ardiloso e muito esperto e suas habilidades e estratégias lhe dão grande vantagem. Vale lembrar que ele tem acesso a tecnologias aliens tão boas quanto a da MiB e pior, ele CONHECE toda a MiB, pois afinal de contas foi ele quem a criou!

Recomendamos o uso do Alfa com cuidado, usá-lo como um simples mosntro irracional está errado, mas colocá-lo atrás de planos sinistros e grandes conspirações só aumenta o gostinho dos agentes ao combatê-lo! Boa diversão!



2.3. O Armazem

Como você já é um agente graduado acho que posso entrar em detalhes com você, Júnior. Bem aqui onde stamos é o último nível da MiB, acima de nós fica o metrô da MiB que nos liga ao aeroporto e demais localidades, as instalações de carga normais como as toneladas de cafeína para os Anelídeos e a zona de contenção dos detentos, onde trancafiamos a escória do universo antes que as autoridades galácticas venham aqui pegá-los.



Mas aqui embaixo é que fica o verdadeiro “BUM!” da agência! Não! Aí ficam os túneis dos Anelídoes, estou falando daquela porta blindada ali! Ali fica toda a tecnologia proibida da MiB, todo tipo de equipamento que negociamos ou pegamos com os aliens e que o Zed acha que nem a humanidade (e nem os agentes MiB) devem usar. Cada equipamento ali tem uma data certa para ser intruzido na tecnologia humana. Tem material ali realmente pesado, Júnior. Que tipo por exemplo? Bem, já entrei ali uma vez e vi armas onde estava escrito “usar somente apartir de 3.000 D.C.”, deve ser coisa realmente possante, hein? Também já ouvi falar em reuniões entre o Zed e o T sobre máquinas do tempo, misséis de destruição planetária, regeneradores que garantem imortalidade, bombas atômicas de bolso, fabricantes de rosquinhas recheadas instantâneos e outras maravilhas que de acordo eles a humanidade ainda não esta (ou nunca estara) pronta para lidar.

Aproveite bem a visão pois será a única vez em que lhe trarei aqui. O quê?! O Zed disse que não para eu trazer ninguém aqui embaixo. Droga! Eu não ouvi! Então não devia ter-lhe dito nada sobre o lugar, foi mal Júnior... BLIIZZZZ!!!

2.4. A Agência

A Agência é uma organização totalmente independente da MiB. Ela não possui nenhuma relação com a MiB, mantendo uma posição de aliança e apoio quando possível e necessário. A Agência não é nenhum grupo que patrulha aliens ou os captura, na verdade a Agência é uma organização secreta que tem como base Hollywood! A Agência é uma empresa que contrata aliens para fazerem, escondidos, papéis em filmes! Entre os melhores filmes que a Agência já empregou aliens se destacam por exemplo *Aliens* (óbvio!), *Tropas Estelares* (o maior número de figurantes aliens já visto até hoje!) e vários outros sucessos de bilheteria.

A Agência e a MiB sabem da existência uma da outra e não há qualquer rivalidade entre as duas organizações. Na verdade quando uma estrela de cinema da Agência desaparece ou quando algum fã maluco descobre demais, a Agência convoca a MiB rapidamente. Em troca a Agência fornece contatos em Hollywood, informações sobre vários aliens atores, ingressos grátis e até cadeiras no Oscar!

A Agência é um excelente cenário para variar uma campanha de MiB, as luzes e o glamour de Hollywood (sem contar as confusões) fazem dela um cenário tão engraçado quando o da MiB. O pior é que as vezes nem neuralizadores são necessários (quem se espantaria em dar de cara com o Alien no meio de um set de filmagem?!). Os aliens da Agência também dão ótimos personagens coadjuvantes indo de atores estressados e artistas “fresquinhos” a estrelas exigentes. Imaginem o que aconteceria se o alien que fez Predador resolvesse se vingar da Agência por eles não o terem contratado para fazer “Predador: O Retorno”!

Capítulo III

O Agente MiB

3.1. Novas Habilidades

Para campanhas com MiBs, algumas novas habilidades necessitam ser acrescentadas àquelas já descritas para o OPERA:

Biologia Alien [raça alienígena]

Esta Habilidade confere ao personagem conhecimento sobre uma espécie de alien (componentes químicos presentes no corpo, estruturas biológicas e suas funções, habilidades especiais, entre outras).

Biomecânica

Esta Habilidade estuda como realizar a simulação e substituição de partes orgânicas por partes mecânicas e eletrônicas e vice-versa.

Diplomacia Intergaláctica

Estudo das leis e protocolos que são vigentes em toda a galáxia, para as mais variadas raças.

Etiqueta Intergaláctica

Estudo dos hábitos, costumes e comportamento de raças aliens.

Tecnologia Alien

Compreensão do funcionamento dos aparelhos mais bizarros, funcionais e também inúteis confeccionados por aliens.

3.2. Os Novatos

Para que alguém possa vir a fazer parte da MiB, ele precisa se destacar dentro de uma área específica na qual a MiB precise de um agente, além, de é claro, se mostrar apto a passar nos testes exigidos pela Agência (lembre-se que no filme, o Agente J faz teste de aptidão para ingressar na MiB juntamente com outros indivíduos que se destacaram no exército, marinha, aeronáutica, entre outras, e isso foi feito porque o agente parceiro de K se “aposentou”...).

Não só em virtude de uma “aposentadoria” a MiB precise de novos agentes, pois ainda existem aqueles que são “perdidos” em combate, aqueles que acabam conhecendo outros caminhos e se perdendo (isso é tratado com muita seriedade pela MiB), uma invasão alien para qual a MiB precisará de maior contingente entre outros motivos...

A seguir, é apresentada uma ficha com os requisitos mínimos de um agente de campo (como J e K). Lembre-se que outras áreas, não necessitam de tantos requisitos, mas também o candidato não pode ficar muito abaixo desses requisitos a não ser por um bom motivo!

3.3. A Decisão

“Bom dia filho! Sente-se.

O quê? Então você é o Eddie? Bom... pode ir esquecendo isso, você ERA o Eddie! Quando atravessou aquela porta você concordou em esquecer tudo o que já foi e tudo o que poderia ser. Família, amigos, negócios, identidade, vida pública, você renegou tudo depois que concordou em enfrentar aquele skraldiano que agarrou seu parceiro... sim aquela ostra gigante! Mas agora que você curtiu a sua vingança esta na hora de pegar a parte burocrática da coisa.

Dramático?! É claro que tudo isso é dramático! E quem disse que a vida é justa filho?

Pois bem, acho que agora podemos começar.

Primeiro: esqueça seu nome! A partir de agora você não é nada, é uma sombra, uma figura no meio de milhões, uma vaga lembrança e nada mais. Você a partir de hoje é um Homem de Preto! Sua identidade já foi apagada do sistema, suas propriedades se perderam nas contas de governo, suas impressões digitais serão apagadas (do sistema e dos seus dedos!) e sua família vai receber uma má notícia ainda nesta manhã.

Segundo: você só poderá vestir, andar, comer, falar e agir como nós mandarmos! Nada de bancar o super-herói usando suas bat-tranqueiras contra os criminosos, esqueça isso! Quem cuida desta escória é a polícia, nos cuidamos de aliens! É a nossa área e é o que fazemos melhor!

O que é essa luz vermelha na minha mesa? Quer dizer que há alguma coisa apontando um canhão de aniquilação ou coisa do gênero para a Terra. Calma filho, depois de um tempo você se acostuma com o nosso cotidiano. Com licença:

“Gêmeos? Enviem o K e o J para resolverem esse caso.”

Pronto, mas voltando ao nosso assunto...

Terceiro e mais importante: a sua função primária aqui na MiB é proteger a Humanidade dos aliens e os aliens da Humanidade. ESSA é a sua missão! Nunca se esqueça disto! O quê? Sim, pode parecer ridículo, mas o maior perigo para um alien é um humano. Por quê? Coloque um alien para um ver um daqueles filmes de FC e você verá ele se apavorar rapidinho quando ver qualquer humano.

Bem acho que com isso definimos tudo, o agente U vai levá-lo agora para a sala do vestiário. Pronto para vestir o último terno de sua vida?

Você quer saber o que aconteceria se você quisesse largar tudo agora? Bem isso é simples, mas um pouco irritante, porque quer dizer que toda essa conversa que tive com você foi inútil e que eu poderia ter feito algo mais importante nesta manhã. Mas se você insiste basta olhar para esse objeto em minha mão.

Ah, então era apenas curiosidade. Bom filho!

Então seja bem vindo... **Agente E!**”

Habilidades (29 PC)

3.3. Agente MiB (65 PC)

Atributos

Atributo	Valor
Físico	6
Destreza	7
Inteligência	7
Vontade	7
Percepção	7
Mente	8
Sorte	10

Nota: em aventuras com MiBs, é extremamente recomendável a utilização do atributo Sorte!

Dados Adicionais

Nº DE AÇÕES	2
INICIATIVA	8

Histórico

Histórico?! Para que? Este personagem é um Homem de Preto, portanto não precisa de um!

Características (36 PC)

Físicas	Custo
Recuperação Rápida	3
Reflexos Rápidos (1)	5
Sentidos Ampliados (1)	10
Vontade Forte (1)	6

Psíquicas	
Conexão [nível: 6, MiB +2]	20
Voto (grave) [cortar ligações com o passado anterior a agência]	-4
Voto [Agência MiB] (gravíssimo) <ul style="list-style-type: none">• Proteger os visitantes aliens;• Proteger a humanidade;• Manter a segurança da agência;• Lutar contra a aniquilação da Terra;• Encontrar outros humanos com os requisitos para serem agentes MiB.	-6
Prontidão (1)	4

Físicas	Custo	Teste
Acrobacia (1)	1	8
Arrombamento (1)	1	8
Briga (2)	3	9
Correr (2)	3	9
Escalar (1)	1	8
Furtividade (2)	3	9
Natação (1)	1	8
Veículos [automóveis] (1)	1	8

Psíquicas	Custo	Teste
Atuação (1)	1	8
Camuflagem (1)	1	8
Detectar Objetos Escondidos	1	8
Demolição (1)	1	8
Explosivos (1)	1	8
Interrogatório (1)	1	8
Intimidação (1)	1	8
Investigação (2)	3	9
Lábia (2)	3	9
Operação de Computadores (2)	3	9

Bélicas	Custo	Teste
Pistolas (0)	1	8
Rifles (0)	1	8

Nota: Além desses dados (que mediante uma explicação podem ter seus Pontos de Atributo ou PC remanejados), o personagem terá ainda seus tradicionais Inteligência x 3 + 10 PC para adquirir ou somar PCs a qualquer Característica ou Habilidade.

O documento na próxima página, trata-se de um formulário a ser preenchido no final de cada missão de um grupo MiB, e entregue na próxima sessão de jogo ao *Observador*.

Apesar de parecer desnecessário, a apresentação desse relatório à MiB pode trazer uma boa lembrança da última missão além de muitos risadas a todos, além é claro de Pontos de Experiência adicionais aos personagens.

Relatório Padrão da Missão XA-91970/Q

Caso: _____

Membros do Time: _____

Descrição da Missão: _____

Conclusão da Missão: () Sucesso () Fracasso () Outro resultado (por favor especifique-se)

Dano Colateral Total (estimativa): _____

Explicação do dano: _____

Razões para o dano: _____

Número de Indivíduos Neuralizados: _____

Razões para Neuralização: _____

Número e tipos de alienígenas neuralizados: _____

Número e tipos de tecnologia alienígena envolvida: _____

Comida predileta durante a missão: _____

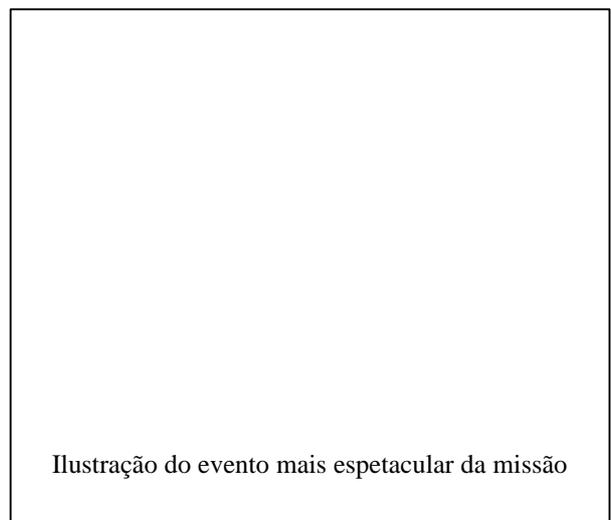
Bebida favorita durante a missão: _____

Sumário de eventos da missão: _____

Razões para que os agentes integrantes da missão não devessem ser neuralizados e demitidos da MiB:

Requisição para uma nova missão:

- () Diplomacia
- () Resgate
- () Captura
- () Proteção da Terra contra a escória da Universo
- () Caçada a "Abduzidores"
- () Investigação de um evento misterioso (provavelmente relacionado a aliens)
- () Impedir a descoberta de aliens (a nível governamental)
- () Impedir a descoberta de aliens (a nível civil)
- () Encontrar e "Cumprimentar"
- () Outra missão (por favor especifique-se)



Idéias para o Observador

Esta seção tem como objetivo dar algumas idéias para as suas missões do OPERA MiB e fornecer também alguns pequenos conselhos para o Observador em suas tramas de MiB:

Humor: o humor do MiB normalmente é visto não nas piadas ou coisas que os agentes aprontam mas sim nas situações incomuns e absurdas que eles vivenciam, e na maioria da vezes, nem notam! Um bom exemplo é o agente K, você já viu esse sujeito por caso rir?! A MiB esta longe de ser uma agência cômica, eles são e agem de maneira bem séria na verdade, se você pensa o contrário prepare-se para uma visitinha a sala do Zed.

Tecnologia: este é um ponto onde o Observador realmente pode explorar toda a sua criatividade... ou diríamos sadismo? Os agentes da MiB tem acesso a tecnologia de toda a galáxia. Introduzir novas bugigangas em uma seção sempre dá motivo para a diversão dos jogadores. E mesmo que aquele agente coloque a mão naquele canhão prubotyano HY-39469, quem garante que ele vai funcionar direito?

Aliens: idem a tecnologia! Quanto mais bizarro ou inesperado for melhor!

Mistérios: esta é uma parte de MiB que pode deixar os jogadores realmente desesperados. Quem anda fazendo padrões no milharal? Por que toda a população daquela cidadezinha parou no tempo? Por que os agentes da MiB andam sumindo? Mistérios estranhos e sem lógica são ótimos para se iniciar uma seção de investigação, e lembrem-se que na vida de um homem de preto “quase tudo” é possível!

O que segue abaixo são algumas sugestões para missões da MiB para serem usadas como o desejado pelo Observadores.

- A Conspiração das Carrocinhas
Um ONVI cai no planeta trazendo um alien. Após o serviço de limpeza os agentes rastream o alien, um metamorfo, até o centro da cidade. Toda vez que alguém tentar agarrar o alien faça com que ele se transforme em algo como uma velhina indefesa ou uma bela mulher e deixa os agentes entrarem numa fria. Após muita confusão o alien se transforma em um cachorro e é pego pela carrocinha. Quando os agentes chegam no canil vêm o alien ainda como cachorro discutindo algo com um bando de funcionários e outros cachorros do lugar, será uma invasão?
- Invasão as 6:00 A.M.
Os personagens estão de plantão na MiB (jogando um “pokerzinho” com os gêmeos), todo o Q.G. está vazio. De repente o alarme soa e o satélite da MiB mostra mais de 100 OVNI's na órbita da Terra! Na verdade os aliens são membros de uma espécie coletiva e vieram atrás de UM parente sequestrado. Só que o problema é que a espécie INTEIRA venho salvar o irmão. É dado aos agentes um período de um mês galáctico (4 horas!) para achar o alien antes que toda a armada de discos voadores dessa para a Terra a procura do desaparecido!
- Queima de Arquivo
Um viciado em conspirações seguiu os agentes por um tempo e entrega tudo o que descobriu para um apresentador de TV, daqueles programas de segunda. E o show vai ao ar ainda está noite! E o que acontece quando os agentes MiB chegam no estúdio e encontram homens da Inteligência preocupados com a segurança nacional? E se o programa for ao ar e os agentes tiverem que entrar no palco?!
- A Vingança do Nerd
O que aconteceria se um alien vendesse armamento pesado para um nerd se vingar dos seus amiguinhos de sala? Os agentes teriam que ir atrás do moleque consertando os erros que ele aprontou e ainda tentando rastrear o alien responsável por isso, que pode ter vendido a tecnologia alien para caipiras, velhinhos de asilo, etc.
- Zumbis?
Toda a população de uma cidade importante vira zumbi da noite para o dia. Um dias antes, um equipamento de controle mental via rádio havia sido roubado da MiB. Qual será a ligação? Será que é por isso que as rádios locais não param de tocar Macarena a dois dias? Os agentes tem que resolver o caso sem ferir nenhum dos habitantes “zumbificados” e rápido para que o resto do mundo não note.

Estas são apenas algumas das muitas sugestões para MiB. Como recomendação final temos a série animada do MiB. O desenho ficou muito bem feito e chega a ser melhor que o filme! Os autores do cartoon realmente souberam explorar o mundo do MiB, abordando até outros temas como super-poderes, viagens no tempo e o sobrenatural. Tudo respeitando o mundo dos homens de preto. É excelente! Não percam!

Capítulo IV

Equipamento

4.1. Armas

4.1.1. Pistola J2 (Standard)



Bala	Cano	TR	TM	Cadência	Dano	Carga
Feixe Variável 1	pequeno	+3	+4	Semi (1,5)	1 à 6	60*

*tiros de 1 dano

Esta é uma arma standard, apresentada a todos os novos agentes MiB. Como todas as armas da MiB, a J2 é alimentada por uma célula de energia removível que é acoplada como um pente de munições normal. A J2 é uma melhoria significativa sobre a J1, que era um revólver de seis tiros manual que utilizava bala como células de energia.

Com a introdução dos avanços do armamento alien no meio dos anos 80 ficou aparente que os MiB eram alvo de muitos do não-registrados quem eles estavam tentando apreender. Depois de muito debate interno, foi discutido que os agentes deveriam poder levar um blaster automático, consequentemente foi feita a introdução da J2.



Por causa da pressão de agentes na agência de Los Angeles, foi determinado em 1989, que os agentes pudessem levar todas as classes de armamento, inclusive a série Carbonizer.



A J2 emite um único feixe de energia com cada disparo. Comparado a armamento de MiB mais avançado, a J2 é uma arma simples, contudo sua habilidade para incendiar centenas de vezes com uma única célula de energia faz dela uma arma extremamente útil.

A J2 possui um regulador de feixe, que pode ser utilizado para aumentar ou diminuir seu dano.

4.1.2. S4 De-atomizador



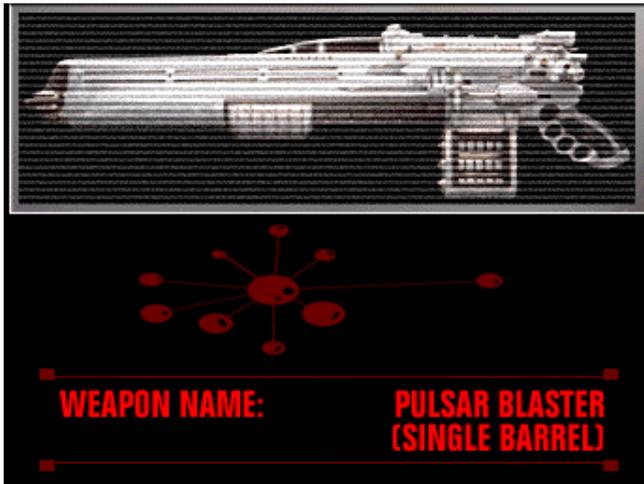
Bala	Cano	TR	TM	Cadência	Dano	Carga
3 feixes	Médio	+4	+5	auto (2)	D2+6	30

A Série 4 De-atomizador é a extensão lógica da pistola J2 standard. O De-atomizador dispara três feixes de energia para cada tiro, e ainda é a pistola mais rápida inventada. Por muitos anos acreditou-se que blasters nunca poderiam disparar vários tiros múltiplos por segundo em virtude de aquecer demais, incidindo em uma ameaça de explosão catastrófica. Sistemas refrigeradores internos ajudaram a reduzir as chances de tal ocorrência, e agentes MiB agora elogiam o De-atomizador por sua praticidade, e porte elegante.



De-atomizador sem barril

4.1.3. Pulsar Blaster (Korlian XT-17)



WEAPON NAME: PULSAR BLASTER (SINGLE BARREL)

Bala	Cano	TR	TM	Cadência	Dano	Carga
FP médio*	grande	+3	+6	prim.	D2+10	12

*FP = Feixe de Pulso7

O Pulsar Blaster foi a primeira arma na classe de armas de pulso a ser apresentada à MiB. Armas de pulso emitem blasts poderosos de energia comprimida, e assim causam muito mais dano que a maioria das armas conhecidas. Armamentos de pulsos foram usados em vários teatros de combate interestelares para acertar veículos espaciais voadores.



Embora estas armas não sejam utilizadas contra simples pessoas ou aliens, elas foram selecionadas em situações de emergência que envolvem certa espécie de não terrestre hostil, mais notavelmente os seres conhecidos como "Inseto".



4.1.4. Carbonizer



WEAPON NAME: CARBONIZER

Bala	Cano	TR	TM	Cadência	Dano	Carga
feixe (destrutivo)	peq.	+3	+4	prim.	9	10

Bala	Cano	TR	TM	Cadência	Dano	Carga
feixe (congelante)	peq.	+3	+4	prim.	5	10

O Carbonizer é uma arma comum na galáxia em virtude de sua adaptabilidade e facilidade de uso. Carbonizers contêm um pedaço de matéria orgânica, semi-inteligente que modifica a energia da célula de poder em várias formas. O Carbonizer pode emitir um blast de energia destrutiva, mas também é capaz de emitir energia em pulso congelante, que pode aturdir inúmeras formas de vida conhecidas.



Agentes MiB utilizaram Carbonizers no passado, mas o uso delas é desencorajado dentro da organização em virtude de falhas fatais no design de alguns modelos de Carbonizer mais antigos. Em 1981, um grupo de Carbonizers defeituosas ficaram sensíveis e se tornaram pacíficas: ao invés de transformar a energia da célula em feixes, começou a transformá-la em música. Os Carbonizers mais novos não têm nenhum destes problemas, mas a imprevisibilidade da linha azedou a reputação da arma com os MiB.



4.1.5. Noise Cricket



Bala	Cano	TR	TM	Cadência	Dano	Carga
feixe	peq.	+3	+4	prim.	1 à 9	6

A Cricket foi introduzida em virtude do desejo de alguns agentes MiB em possuir uma arma pequena que não iria ser notada por inimigos potenciais, ou pessoas normais da Terra. Além de ser pequena, a Noise Cricket é extremamente versátil. Diferentes ajustes produzem feixes de energia que variam em intensidade desde de uma J2 até uma Carbonizer. Os agentes MiB são instruídos para ajustar como toda cautela a Cricket, pois ajustes para maior poder de fogo gastam substancialmente mais poder na célula de energia.

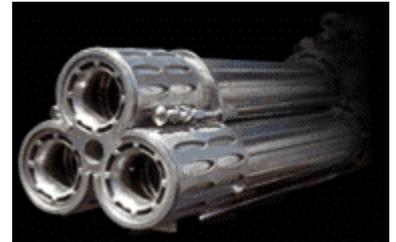
Alguns MiB novatos menosprezam o poder da Cricket. O seu ajuste mais alto esta produz um recuo que pode arremessar uma pessoa para trás vários metros. Por isto, Crickets ajustadas com alto poder de fogo foram dadas aos agentes MiB novos, enquanto os agentes mais velhos apostavam qual a distância que o novato iria voar. Esta prática foi desencorajada depois da política de não trote feita pela organização.

4.1.6. Canhão de Aniquilação



Bala	Cano	TR	TM	Cadência	Dano	Carga
3 feixes	grande	+3	+6	prim.	D2+13	12

Esta arma de três canos também faz parte da família de “armas de feixe de pulso”, e é a mais destrutiva arma de infantaria encontrada na Terra. Somente para agentes MiB mais experientes é dado o direito de carregar e operar esta arma.



Um fato não provado, é que o Skylab russo em meados da década de 70 foi abatido por um canhão de aniquilação.

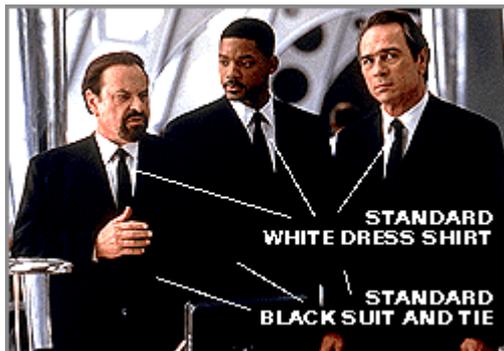


4.1.7. Bazuca Fisso-Nuclear de Explosão Contida (também conhecida pelo jargão de Arrasa-Quarteirão)

Bala	Cano	TR	TM	Cadência	Dano	Carga
feixe	peq.	+3	+4	prim.	1 à 9	6

Com certeza a maior arma de assalto MiB (permitida) para uso na Terra, a B.F.N.E.C é do tamanho de uma bazuca terrestre, sendo até um pouco maior e de aparência bem high-tech. É feita de ligas alienígenas extremamente leves sendo que o único transtorno em usá-la é o seu tamanho e cadência de fogo lenta. A B.F.N.E.C dispara um cartucho energético que desencadeia sobre o alvo uma explosão fisso-nuclear contida dentro de um campo magnético que se dissipa junto com a explosão. A área atingida pelo B.F.N.E.C é um globo de três metros de diâmetro. Mas mesmo assim é praticamente proibido o seu uso em cidades pois mesmo sendo a explosão contida, a luz que resulta da explosão ainda escapa ao campo magnético, emitindo um incrível brilho capaz de iluminar uma avenida inteira! (Sim, o reveillon de Nova York de 83 não foi devido a fogos de artifício!) A arma só tem seu uso liberado em cidades em casos extremos como a chegada de Insetos ou Xarnosq.

4.2. Vestuário Padrão MiB



O traje é o assunto mais importante em termos da aparência dos agente MiB. Sua imagem é produzida de forma que não aparentem se mostrar de qualquer forma.

É extremamente importante que todos os agentes MIB utilizem o uniforme padrão: Terno preto, gravata preta, camisa de branca, sapatos pretos, óculos Predador II (com filtro de anulação de raio) e o relógio Hamilton Ventura. Assegurar complacência com o vestuário padrão, é assegurar uma aparência limpa, em termos de roupa e acessórios.



se alimentar com comidas leves.

São exigidos para os agentes MIB que lavem diariamente a seco seu uniforme. Em virtude do dia de trabalho extenso, e as freqüentes demandas físicas do trabalho, também é exigido dos agentes

A única forma de identificação que é permitida a um agente MIB é levar seu Carte Noire. Ele é feito de um material polímero especial, que possui a habilidade de se transformar em qualquer tipo de identificação reconhecida na Terra. O uso deste cartão é monitorado com cuidado devido ao abuso de alguns ex-agentes. O Carte Noire é capaz de se transformar desde de um cartão de crédito de



Platina, até uma identificação militar, o que proporciona para os agentes uma chance de receber descontos ilimitados em muitos parques de diversão.

4.3. Veículos MiB



Comprado em 1986, o Ford LTD se tornou o símbolo automotivo para viagens Terrestres intercontinentais pelos Homens em Preto. O MIB-LTD não

só oferece aos agentes confiança em termos de mecânica, mas também conforto e elegância.



Com modificações leves, o MIB-LTD é capaz de viajar seguramente a velocidades mais de 800 km/h (ao nível do mar). Velocidades mais Rápidas foram registradas, mas é desencorajada devido ao possível dano para a estrutura de frágil dos humanos.

Enquanto não oficialmente testado por inspetores de segurança, o MIB-LTD é equipado com air-bag para o motorista e para o passageiro. São exigidos para os Agentes de MIB que usem cintos de segurança a toda hora, especialmente durante manobras com alto nível de gravidade.

Como um complemento para o MIB-LTD, o MIB CUV (Containment Utility Vehicle) foi introduzido em 1991. Ele não é tão macio e lustroso quanto o MIB-LTD, mas o MIB-CUV pode acomodar confortavelmente até 9 Agentes com um bagageiro cheio de equipamento MIB.



A tripulação do MiB CUV padrão é composta por 5 agentes. Em situações urgentes, são desdobradas Esquadras de Retenção, compostas de 11 agentes (um MIB-CUV e um MIB-LTD).

Em situações muito urgentes, Pelotões de Retenção, compostos de 26 agentes (2 MIB-CUVs e 3 MIB-LTDs) são designados.

FORD LTD

Controle	+4
Chassi	6 (x10)
Potência	800 km/hora
Tração	+1
Blindagem	10
Peso Médio	2 Toneladas

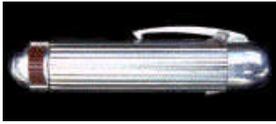
MiB CUV

Controle	+2
Chassi	7 (x10)
Potência	300km/h
Tração	+1
Blindagem	10
Peso Médio	3 Toneladas

4.4. Equipamento MiB

Aqui estão algumas das maravilhas empregadas pela MiB contra a escória do universo. Como o trabalho não é nada fácil a agência tem de recorrer a vários equipamentos. O que está abaixo é apenas a ponta do iceberg. Todo dia novas tecnologias chegam ou saem da MiB, o Diretor deveria usar toda a sua criatividade livremente quando estivesse criando novos itens tanto para os agentes quanto para os aliens. O que está aqui é apenas uma sugestão!

4.4.1. Neutralizado



Neuralizador fechado



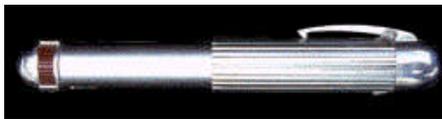
O Neuralizador é um aparelho cilíndrico (com o tamanho aproximado de uma fita de áudio) capaz de alterar caminhos do sistema límbico do cérebro humano. Em outras palavras: esta engenhoca pode apagar memórias. Além disso, o alvo do neutralizador torna-se extremamente suscetível a sugestões, que devem ser inseridas verbalmente no lugar da memória apagada.

Não é preciso ser um gênio para operar um neuralizador (a menos, é claro que o operador tenha a memória apagada para esquecer isso). Acertando os botões do número de segundos, horas, dias ou semanas que se desejam ser modificados.

É extremamente recomendado que as memórias a serem implantadas sejam colocadas imediatamente após o flash de luz ser disparado, para que não haja confusão desnecessária. Para que o flash de luz não cause efeitos em seu operador, é recomendada a utilização de um aparato bloqueador de raios, como os óculos escuros Predator II padrão dos MiBs.

O neutralizador pode ser utilizado em mais de uma pessoa ao mesmo tempo, somente tendo o devido cuidado para que todos possam ver o flash emitido pelo neutralizador.

Os neutralizadores que os MiBs carregam, estão ajustados para afetar o sistema límbico humano, e não afeta outros tipos de aliens.



Neuralizador aberto

Agora que você já conhece como funciona o neuralizador, por favor de uma olhada nessa luz vermelha aqui! Sim, esta mesmo! Blizzzz! Grato pela cooperação!

4.4.2. Comunicador Portátil



Comunicador fechado

O Comunicador Portátil, é um equipamento que possibilita a comunicação entre os agentes MiB e a central, em qualquer ponto do planeta Terra (alguns testes recentes mostraram que o alcance deste aparelho pode chegar até a Lua).

O comunicador não sofre qualquer tipo de interferência magnética comum (isto é, causada pela atual tecnologia terráquea).



Comunicador aberto

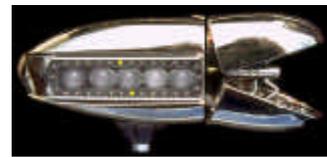
4.4.3. Analisador Espectral (versão de bolso)



Analisador fechado

Esta versão de analisador é normalmente utilizada por agentes MiBs para identificar a presença ou não de utilização de tecnologia alien sem a devida autorização. O analisador trabalha com amostras, que devem ser inseridas no espaço de amostragem; para a análise, ele utiliza um princípio similar do espectômetro, que mede os comprimentos de onda absorvidos.

Quando a análise é completada, o resultado é indicado pelo display de luzes coloridas do analisador. Para poder saber qual tipo de tecnologia está presente, o personagem precisa realizar um Teste de Inteligência (com bônus de Habilidades como Xenobiologia e Tecnologia Alien).



Analisador aberto



Analisador apresentando resultados

4.4.4. Tradutor Universal



Este dispositivo é capaz de gravar os sons emitidos pela grande maioria das raças aliens (96%), processar esses sons e depois pode emitir seu significado em qualquer linguagem humana conhecida.

Contudo, seu uso é desencorajado, pois sua utilização é considerada rude por grande parte das raças. É aconselhável sempre que o MiB que esteja fazendo contato com o alien saiba sua língua.

4.4.5. Congeladores

Uma das recentes adições ao D&D, os Congeladores lembram pequenas pistolas prateadas com duas pequenas antenas se projetando no local onde deveria estar o cano da pistola. Os Congeladores produzem um disparo magnético capaz de reter qualquer movimento molecular na superfície do alvo, congelando-o completamente. Os Congeladores funcionam tão bem que podem ser usados até para congelar chamas! Pequenos objetos ficam extremamente quebradiços enquanto que objetos maiores apenas ficam com sua estrutura externa um pouco enfraquecida. Se o alvo for vivo por sua vez, este não morre, na verdade ele fica apenas um pouco injuriado e paralisado, em alguns casos fica até consciente! Os Congeladores possuem uma excelente cadência de tiro, somada a uma espantosa precisão e uma bateria que garante até 50 disparos fazem desta arma, uma das “queridinhas” entre os agentes.

Como último detalhe resta lembrar que o congelamento provocado pelos Congeladores enfraquece a estrutura externa do alvo, sendo que alvos congelados são mais vulneráveis a danos. Uma boa estratégia usada por alguns agentes é congelar seus alvos antes de usar neles uma Korlian XT-17 (Sádico, não?). Vale lembrar que objetos maiores requerem mais disparos para serem congelados e assim paralisados.

4.4.6. Sintetizadores de Magma KB-625

Também chamado entre os agentes MiB de KB-666 devida a seu poder de fogo “infernai”, só existem alguns destes nos Armazéns da MiB. O KB-625 é uma arma alienígena usada por caçadores de recompensa como Bozzar e outras escórias. O artefato foi criado inicialmente para restauração de construções e reciclagem em uma antiga espécie alien, mas teve sua função corrompida. O KB-625 libera através de um sintetizador molecular magma derretido em pequena quantidade, este magma em contato com algo começa a se resfriar rapidamente até aprisionar sua vítima em pedra, mas neste pequeno intervalo de tempo, o KB-625 queima sua vítima quase que totalmente. Um terráqueo dificilmente sobrevive esta arma (apesar de pelo menos um agente ter escapado, o agente K, que usou seu Congelador para impedir que a lava o queimasse), alguns aliens escapam (bastante detonados) a esta arma.

Ainda bem que o KB-625 tem uma precisão horrível, um alcance curto e é raro por este lado da galáxia...

4.4.7. Clones de Baixa Duração

Já velhos conhecidos da MiB, os clones de baixa duração são responsáveis pelos misteriosos agentes que quando derrotados derretem e evaporam-se por completo. Um clone de baixa duração é uma cópia orgânica visualmente perfeita do agente MiB que o utiliza, a única diferença é que o clone depois de uma hora começa a balbuciar asneiras e coisas sem sentidos para logo depois ir derretendo e evaporando-se. Eles são baratos, rápidos e limpos. Perfeitos para a MiB! Como os clones são apenas parecidos com os agentes MiB, eles pecam pela falta de perícia e agilidade de seus respectivos agentes copiados, por isso normalmente é fácil reconhecer um clone de baixa duração quando este entra em combate.

Clones de baixa duração estão disponíveis para todos os agentes MiB desde que estes preencham o relatório padrão XTY-2875628/76.

4.4.8. Cápsula de Absorção Cinética

Aparentemente um cinto feito de uma liga de metal verde escuro, este artefato alien é bastante comum entre policiais galácticos, criminosos fugitivos e afins. É apresentado em várias versões, mas a versão humanóide é a mais comum. Este cinto apresenta um pequeno botão no seu centro que quando apertado protege o usuário através da formação de uma cápsula protetora de metal similar ao do cinto que recobre o seu usuário em milésimos salvando de danos como de armas, quedas, ácidos, falta de atmosfera, etc. A cápsula apesar de pequena e aparentemente apertada (Não recomendada para claustrofóbicos!) é confortável por dentro e garante suporte de vida para o seu usuário de 10 horas. A cápsula só pode ser aberta por fora através de dano excessivo ou certos armas aliens especiais para este tipo de metal. Ela pode ser aberta por dentro desde que seu usuário porte algum tipo de arma (menos granadas, por favor!), que ao ser disparada abre facilmente um buraco na cápsula possibilitando a saída do seu usuário, este método só funciona de dentro para fora! Usuários sem armas normalmente tem esperar por alguém de fora para abrir ou tentar forçar uma saída eles mesmos, isso demora um pouco mais também liberta o usuário. Não é necessário dizer que a Cápsula de Absorção Cinética é descartável, mas o cinto vem “carregado” com 10 cápsulas.

4.4.9. Núcleo de Densidade no Vácuo

Esta esfera metálica do tamanho de uma bola de futebol é a prova viva de que tamanho não é documento. O núcleo se assemelha a uma esfera metálica com vários botões por toda a sua superfície. Quando ativados na sequência certa, a esfera é ativada gerando um mini buraco negro que suga tudo nas redondezas pegando uma área de aproximadamente 500 metros de raio! A MiB atualmente detém o controle sobre só uma destas gracinhas, mas outro núcleo já foi encontrado na loja do Jeeb's (o que fez ele ser deportado... de novo!). Não há nada conhecido que sobreviva ao buraco negro gerado pelo núcleo, nem mesmo um Xarraq suporta o poder destrutivo desta coisa. Apesar de ter sido criado por uma espécie alienígena para uso na destruição de seu lixo espacial os seus (óbvios) usos como arma de destruição em massa cancelaram a sua produção, sendo (ainda bem) muito raros.

4.4.10. Biomonitor Espectral

Este equipamento é idêntico a uma máquina fotográfica antiga, só que é totalmente feita de metal. Quando disparado o Biomonitor Espectral dispara um “flash” sobre o alvo apontando todas as suas características fisiológicas.

Muito útil para os agentes especializados em Anti-injúria (os médicos da MiB). Este equipamento revela a vitalidade do paciente, se este está doente ou infectado e de que espécie ele é. Se o paciente está ferido o Biomonitor revela o local exato de ferimento facilitando o tratamento do alvo. E o melhor de tudo é que ele ainda tira fotos instantâneas!

Uma versão menor chamada e mais limitada do Biomonitor é o Mini-detector que tem como função rastrear através de uma espécie de raio-X o corpo do alvo e assim ver na hora através da estrutura interna se este é alien ou humano. Esta versão “de bolso” é do tamanho de um pequenino monóculo de lente verde. Bastante discreto.

4.4.11. Moto GRV

Um veículo já comum na MiB mas pouco usado devido a sua aparência “incomum”. A moto GRV (Gravitational Repulsion Propulsion) é simplesmente igual àquelas motos flutuantes que você vê nos filmes de Star Wars (na verdade George Lucas copiou o projeto, ou você pensava que aquilo era efeito especial, hein?).

A GRV é um moto negra com lugar para dois agentes, um design bem aerodinâmico e dois grandes propulsores anti-gravidade instalados embaixo do veículo. Ela permite pequenos vôos a uma altura considerável do chão e ainda alcança velocidades vertiginosas competindo quase com o LTD padrão da MiB.

A GRV está acessível a qualquer agente que visitar o D&D e provar que tinha carteira de motociclista antes de ingressar na MiB. O que?! Apagaram sua memória. Desculpe, então! ☺

Capítulo V

Raças Alienígenas

5.1. Descrição das Raças

Desde 2 de março de 1961, dezenas de milhares de formas de vida alienígenas fizeram, secretamente, a Terra as suas casas. Cerca de 1500 aliens estão vivendo entre nós, e ninguém pode desconfiar de sua real existência.

É dever dos MiBs manter seus rastros... todos seus movimentos encobertos 37 horas por dia.

5.1.1. Anelídeos (12 PC)



Conhecidos simplesmente como “Minhocas”, essa raça é muito inteligente. Alguns dos Anelídeos na Terra trabalham no Q.G. da MiB em Nova York, enquanto outros – de acordo com vários relatos – preferem oferecer suas habilidades únicas para várias organizações criminosas (tanto a nível local quanto nacional).

Anelídeos são baixos, incrivelmente magros, com “braços” e pernas delgados e flexíveis. Eles são capazes de se manter eretos, mas poucos andam rastejando

Anelídeos são os principais arquivistas da MiB, administrando o registro e arquivo de todas as informações adquiridas sobre todas as espécies alienígenas dentro e fora da Terra. Adicionando a isso, os Anelídeos sabem informações vitais sobre diplomacia com várias outras espécies alienígenas na ponta da língua. Porque, como você iria se apresentar frente ao emissário do Alto Conselho Regente 9? Qual seria a melhor cor de esponja para absorver o Sub-Prefeito de Sinalee? Os seus Anelídeos locais da MiB sabem a resposta, contanto que você tenha paciência para aturá-los um pouco e a todo o seu sarcasmo antes de adquirir uma resposta.

Quando não estão trabalhando, os Anelídeos podem ser encontrados no nível inferior do porão do Q.G. MiB, o qual a agência gentilmente preencheu com terra para uso dos Anelídeos. Uma rede de túneis corre através do solo e os membros da MiB respeitam a privacidade de seus colegas “minhocas” (a última vez que um não Anelídeo esteve lá embaixo foi para ligar a TV a cabo).

Como em seu mundo o grão de café é sagrado, e somente a realeza pode beber, quando estão aqui na Terra, os Anelídeos tomam café o dia inteiro, sem, é claro, o Grande Imperador saber, pois, senão...

Atributos (0 PC)

	Físico	Destreza	Inteligência
Mínimo	1	3	3
Máximo	5	10	11
Média	3	5	7

- **Pontos de Atributos:** 15 (2 Pontos de Atributo a menos que seres humanos: -20 PC)
- **Pontos de Criação:** Inteligência x 3 + 10 (nenhum PC a mais que um humano)
- **Vontade:** 6 (nenhum custo)
- **Percepção:** 7 (10 PC)

Características (0 PC)

- **Físicas:** *Visão Aguçada* (1).
- **Psíquicas:** *Instinto [organização de informação], Vício [café e guloseimas]* (grave).
- **Raciais:** *Semi-ereto*.

Habilidades (12 PC)

Etiqueta Intergaláctica (2), *Diplomacia Intergaláctica* (2), *Lábia* (2), *Operação de Computadores* (2).

Diagrama de Resistência: Humanóide com quatro braços.

5.1.2. Os Altonianos (75 PC)

Altonianos são alienígenas humanóides, com relativa facilidade de se passarem por humanos (se você não olhar muito perto). Eles vêm de um mundo com múltiplo sóis onde há vários “meio-dias” excessivamente brilhantes. Devido a isso eles possuem o que parece ser um segundo par de pálpebras, transluzentes e de cor leitosa. Estas são, na verdade, guelras, porque os Altonianos estão em casa tanto acima quanto a baixo d’água.

Em seu planeta natal, os Altonianos vivem tanto em montanhas quanto a baixo dos oceanos, numa tentativa de despistar os perigosos predadores que habitam as planícies. Eles são rápidos e ágeis, assim como ótimos alpinistas e nadadores. É considerado praticamente impossível para um humano alcançar um Altoniano a pé. Realizando suas excepcionais habilidades eles se tornaram bastante úteis, começando a exercer seu novo trabalho: assassinos. Eles vendem suas incríveis habilidades pelo maior preço, e quando seus serviços são procurados, eles preferem a morte a quebrar um contrato.

Em virtude disso, os Insetos – e outras espécies – frequentemente usam os Altonianos para realizarem seu serviço sujo. De fato, isto ocorre com tal frequência que a MiB praticamente considera os Altonianos criadores de problemas, sendo sua imigração para a Terra severamente restrita. Infelizmente eles sempre dão um jeito de burlar os sistemas de imigração durante tempo suficiente para eliminar um visitante, e mesmo a MiB não pode estar em todo lugar (bem: “Temos que ver TV” você sabe).

Atributos (30 PC)

	Físico	Destreza	Inteligência
Mínimo	3	3	3
Máximo	11	11	10
Média	7	7	6

- **Pontos de Atributos:** 20 (3 Pontos de Atributos a mais que seres humanos: 30 PC)
- **Pontos de Criação:** Inteligência x 3 + 10 (nenhum PC a mais que um humano)
- **Vontade:** 6 (nenhum custo)
- **Percepção:** 6 (nenhum custo)

Características (24 PC)

- **Físicas:** *Reflexos Rápidos* (2).
- **Raciais:** *Guelras, Liberdade Aquática*.

Habilidades (21 PC)

Acrobacia (2), *Correr* (3), *Escalar* (3), *Furtividade* (2), *Natação* (2).

Diagrama de Resistência: Humanóide Comum.

5.1.4. Os Baltianos (51 PC)

Os Baltianos são altos e musculosos e fortes o suficiente para fazerem o que bem entenderem. Eles podem se passar com certa facilidade por humanos, mas uma observação mais precisa sobre um deles com certeza faria qualquer um perceber que eles são um pouco estranhos para humanos. Pouco se sabe a respeito deles exceto através de informações cedidas pelos Arquillianos, raça pela qual tem profundo ódio. (e mesmo essas informações podem ser falsas – é difícil de acreditar que os Baltianos realmente tratem suas mães daquela maneira, por exemplo). Sua tecnologia parece estar em um nível igual a dos Arquillianos, mas qual parte desta tecnologia é resultado de progresso ou foi roubada permanece desconhecido.

Como regra geral os Baltianos são fisicamente poderosos e concentrados em resolver seus assuntos de maneira direta (pelo menos, aqueles encontrados até agora tem sido assim). Aqueles que vivem na Terra sempre trabalham em empregos que dependem de seu físico: construtores civis, *roadies*, leões de chácara, *linebackers*, agentes do Serviço Secreto. (Te pegamos com esta, não pegamos? Apenas para ter certeza que você esta prestando atenção. Um *roadie* – há, há, há, há, há! *Can't believe you fell for that one.*)

Atributos (40 PC)

	Físico	Destreza	Inteligência
Mínimo	3	3	3
Máximo	12	10	10
Média	7 x2	6	6

- **Pontos de Atributos:** 19 (2 Pontos de Atributos a mais que seres humanos: 20 PC + 14 PC)
- **Pontos de Criação:** Inteligência x 3 + 10 (nenhum PC a mais que um humano)
- **Vontade:** 7 (6 PC)
- **Percepção:** 6 (nenhum custo)

Características (8 PC)

- **Físicas:** *Mente sobre o corpo, Fúria* (leve).

Habilidades (3 PC)

Correr (2).

Diagrama de Resistência: Humanóide Comum.

5.1.5. Os Arquillianos (-11 PC, 0 PC)



Arquillianos são uma espécie incrivelmente diminuta para os padrões humanos, alcançando normalmente somente umas sete polegadas de altura, possuindo uma grande cabeça e pele verde. Eles são capazes de falar línguas humanas, mas sua língua natal soa de maneira bizarra para a maioria dos ouvidos humanos. Tecnicamente, eles são muito mais avançados que os humanos (mas isso não é novidade, não?).

É óbvio, pela sua aparência e estatura, que seria praticamente impossível para os Arquillianos passarem pela Terra e mais difícil ainda viver por aqui (assim como seria na maioria dos mundos onde a população é maior que seu bicho de estimação). É aí que sua tecnologia entra. Os Arquillianos dominaram a tecnologia de construir biotrajés, elaborados sistemas biomecânicos de transporte que podem ser feitos para se passarem por membros de qualquer espécie alienígena com a qual eles estão interagindo. Da sala de controle (normalmente localizada na “cabeça”), o operador pode controlar qualquer parte do corpo, se comunicar, e monitorar seus arredores através de um elaborado sistema de vídeo. Um Alto Príncipe Arquiliano exilado, conhecido como “Rosemberg”, sobreviveu na Terra por anos sem que ninguém descobrisse nada sobre sua real natureza. Isto se chama experiência garoto.

Claro, há desvantagens a respeito dos biotrajés também. Apesar de seu interior parecer estar preenchido com músculos e carne, não há órgãos internos presentes, e não há biotraje que engane um legista. Para piorar as coisas, o Baltiano tem que se conectar biologicamente ao traje para que este funcione. Portanto, danos causados ao biotraje também afetam quem o controla.

A raça Arquillianos é uma das mais pacíficas da galáxia, mas por qualquer que seja razão, eles não são lentos quando reagem a uma provocação. Seus maiores inimigos são os Fenecks, uma raça igualmente diminuta, mas incrivelmente bélica, em contrapartida aos habitantes de Arquillian.

Entre as mais valiosas posses de qualquer Arquiliano esta seu animal de estimação (no caso de Rosemberg, era seu gato, Orion). Acreditam que animais de

estimação antecedem a evolução humana e na verdade descendem de uma antiga linhagem de colonizadores intergalácticos. Eles realmente não precisam de nenhuma outra espécie para provê-los com abrigo, comida e afeto – mas se isto é oferecido, eles não seriam estúpidos ao ponto de não tomar vantagem disto. É o sistema perfeito: animais de estimação são os mestres do planeta, e suas espécies subordinadas não tem a mínima idéia de começar uma rebelião. Mas todos eles tem que realizar um série de estranhas ações usando muito do seu carisma e ocasionalmente fazendo algumas coisas “bonitinhas” para manter a atenção de seus servos.

Mesmo com a morte de Rosemberg, vários Arquillianos permanecem na Terra, refugiando-se da guerra. Entre eles incluem-se um grande número de conhecidos atletas, super modelos e pacifistas. (Bem, você não pensou que um humano poderia ser daquele jeito, não? Por favor. Quando Arquillianos constróem biotrajés eles o fazem de maneira perfeita.)

Atributos (forma normal) (-23 PC)

	Físico	Destreza	Inteligência
Mínimo	1	2	3
Máximo	3	6	11
Média	2	4	7

- **Pontos de Atributos:** 13 (4 Pontos de Atributos a menos que seres humanos: -40 Pontos de Criação)
- **Pontos de Criação:** $\text{Inteligência} \times 3 + 20$ (10 PC a mais que um humano)
- **Vontade:** 7 (6 PC)
- **Percepção:** 6 (nenhum custo)

Habilidades (12 PC)

Biomecânica (3), *Eletrônica*(3).

Atributos (com o biotraje) (30 PC)

	Físico	Destreza
Mínimo	3	3
Máximo	11	11
Média	7	7

Diagrama de Resistência: Humanóide Comum.

5.1.6. Os Insetos (164 PC)

Os Insetos podem ser caracterizados em quatro palavras: eles vivem de carnificina. Onde há guerras interplanetárias, você encontrará Insetos consumindo tanto vencedores quanto perdedores (eles são escamoteadores experientes). Quando as coisas começam a acalmar, basta um Inseto para se começar novamente o derramamento de sangue.

As áreas da galáxia freqüentadas por Insetos são consideradas como perigosos lixos galácticos. Onde eles realmente tem seu planeta natal é desconhecido. É possível que eles sejam nômades, simplesmente movendo-se de um campo de batalha para o outro. Sempre que podem, eles se infiltram no meio de uma guerra. Quando não a encontram, eles criam uma. Eles são arrogantes, assassinos, astutos e rudes. Suas principais fraquezas são um temperamento curto e um sentimento de “irmandade” para com outros insetos. Estas duas fraquezas podem se usadas contra eles (o barulho do som de insetos sendo esmagados são para os

Insetos o mesmo que um giz chiando sobre um quadro negro é para nós).

Como os Insetos podem se passar por humanos (através de uma roupa de pele na qual eles entram), é importante saber como identificá-los. Primeiro, Insetos requerem grandes quantidades de açúcar ou água com açúcar (assim, açúcar e cadáveres são as bases da sua dieta). Segundo, a pele vestida como disfarce esta suscetível ao efeito do sol, vento e do tempo que com o tempo irão apodrecê-la. Finalmente, Insetos deixam para trás um rastro verde no analisador espectral.

Um Inseto macho adulto tem 14,5 pés de altura em média. Possui um exoesqueleto insectóide. Existem tantos tipos de Insetos, quanto de seus “parentes” na Terra. Um dos mais perigosos tem um rabo escamado com um longo ferrão, uma cabeça similar a de uma cobra com olhos elipsados e um pequeno nariz, além de dois pés eqüinos com três cascos cada. Esse Inseto possui três armas ofensivas principais: seu ferrão, que carrega veneno capaz de matar instantaneamente; dois membros tipo pinças com garras, com alcance de aproximadamente 12 pés; e a habilidade de lançar uma espécie de cola pegajosa e viscosa. Esta cola pode ser usada para desarmar oponentes ou paralisá-los, e o Inseto ainda pode puxar o alvo para dentro do sua boca, sendo capaz de engolir um humano adulto (claro, leva-se um bom tempo para se digerir algo deste tamanho, sem mencionar uma pequena azia).

Outros tipos facilmente encontrados são parecidos com pernilongos e besouros terrestres, e são igualmente perigosos. Todos os Insetos são irmãos, nascidos de sua Mãe Rainha, governante de todo o planeta.

Agentes MiB confrontando um Inseto devem estar carregando um arsenal completo. Estes alienígenas escorregadios tem provado serem capazes de funcionar mesmo quando divididos em duas partes, deve-se tomar cuidado e determinar-se com certeza se a criatura esta realmente morta.

Atributos (86 PC)

	Físico	Destreza	Inteligência
Mínimo	3	3	3
Máximo	11	11	10
Média	7 x4	7 x2	6

- **Pontos de Atributos:** 20 (3 Pontos de Atributos a mais que seres humanos: 30 PC + 56 PC)
- **Pontos de Criação:** $\text{Inteligência} \times 3 + 10$ (nenhum PC a mais que um humano)
- **Vontade:** 6 (nenhum custo)
- **Percepção:** 6 (nenhum custo)

Características (48 PC)

- **Físicas:** *Reflexos Rápidos* (2).
- **Psíquicas:** *Devoção* [todo e qualquer tipo de inseto e a sua Mãe] (grave), *Vício* [açúcar e cadáveres] (grave).
- **Raciais:** *Absorver Danos* (6), e outros como: *Cauda**, *Garras Grandes*, *Mandíbulas Grandes*, *Asas*, *Guelras*, dependendo do Inseto.

Habilidades (0 PC)

*Caudas** (0), *Garras* (0), *Mandíbulas* (0), *Natação* (0), *Vôo* (0)

Dados Adicionais (30 PC)

- Cauda*: +2G, +0A, 4.
- Garras Grandes: +2G, +2A, D3+3.
- Mandíbulas Grandes: +1G, +0A, D3+3.

*Veneno: morte instantânea (resistível por Físico -4)

Diagrama de Resistência: Inseto.

5.1.7. Os Centaurianos (49 PC)



Centaurianos são criaturas de peculiar estrutura óssea com oito braços e um grande olho que saindo da parte de central de sua cabeça suspensa por uma haste. Seus membros múltiplos permitem a eles realizarem trabalhos em consoles a uma velocidade alucinante, e sua visão é tão ampliada, mesmo para um simples olho, que eles podem receber uma grande quantidade de informações de um vez só.

Como esperado, Centaurianos vem de um dos mundos de Alfa Centauri e estão entre os primeiros visitantes na Terra. A boa notícia: sua tecnologia é extremamente sofisticada. A má notícia: você precisa de pelo menos quatro braços para usá-la.

É praticamente impossível um Centauriano se passar por um humano, sendo assim aqueles que não trabalham no Q.G. da MiB tendem a ficar em locais desertos ou a tomar empregos que raramente os trazem em contatos com humanos (*disc jokey*, programador de computador, executivo de rede de TV, etc.). Centaurianos estão entre um pequeno número de espécies capazes de compreender a linguagem humana, apesar deles acharem o conceito da linguagem falada um pouco ofensivo (devido ao fato deles se comunicarem praticamente através de gestos). Claro, alguns dos gestos introduzidos em nossa civilização pelos Centaurianos são um pouco ofensivos também...

Atributos (0 PC)

	Físico	Destreza	Inteligência
Mínimo	3	2	4
Máximo	9	6	11
Média	5	4 x4*	7

- Pontos de Atributos:** 16 (1 Ponto de Atributo a menos que seres humanos: -10 PC)
 - Pontos de Criação:** Inteligência x 3 + 10 (nenhum PC a mais que um humano)
 - Vontade:** 6 (nenhum custo)
 - Percepção:** 7 (10 PC)
- * a Destreza Ampliada é garantida pela Característica *Membros* (6).

Características (39 PC)

- Raciais:** *Membros* (6), *Único Olho*.

Habilidades (10 PC)

Operação de Computadores (4).

Diagrama de Resistência: Humanóide Comum.

5.1.8. “Os Escamas” (40 PC)



O nome real desta espécie é (para humanos) uma série de sons “clicks” e “hisses”, sendo assim os agentes da MiB se referem a eles com “os Escamas”. Eles ocupam um pequeno e árido mundo não muito distante dos Centaurianos, mas o suficiente para não causar nenhuma provocação. A causa disto é que os Escamas são turistas consumidores, usando suas habilidade camaleônicas para se passar pela população local. Eles se misturam facilmente, e ocasionalmente, voltam trazendo souvenirs (fotos, lembranças, fazendeiros de Iowa, etc.)

Apesar de sua forma verdadeira ser reptiliana, a espécie tem a habilidade camaleônica de metamorfose, permitindo a eles se disfarçarem efetivamente como humanos. Diferente dos répteis da Terra, Escamas dão a luz a filhotes, e não a ovos. Eles também não comem roedores, preferindo uma boa e leve salada, um saboroso filé e um ótimo vinho de marca – nada muito pretensioso.

No geral os Escamas se dão muito bem com a MiB, apesar de serem uma turma um pouco calada demais com relação a vários assuntos. Eles também são extremamente paranóicos, tendo um grande pavor de serem encontrados por humanos pois ficaram vendo aqueles famosos filmes que mostram o que acontece com aliens reptílicos na Terra.

Atributos (10 PC)

	Físico	Destreza	Inteligência
Mínimo	3	3	3
Máximo	10	10	10
Média	5	6	6

- Pontos de Atributos:** 17 (nenhum Ponto de Atributo a mais que seres humanos)
- Pontos de Criação:** Inteligência x 3 + 10
- Vontade:** 6 (nenhum custo)
- Percepção:** 7 (10 PC)

Características (24 PC)

- Psíquicas:** *Fobia* [medo que os humanos descubram que os escamas são répteis] (grave).
- Raciais:** *Escamas* (proteção 1/1), *Mandíbulas médias*, *Transformação do Corpo* (normal).

Habilidades (6 PC)

Mandíbulas (0), Transformação do Corpo (3).

Diagrama de Resistência: Humanóide Comum.

5.1.9. Os Skook (48 PC)



Os Skook possuem a habilidade biológica de regenerar partes perdidas de seu corpo. Eles podem crescer braços e pernas durante todo o dia; mas infelizmente, eles possuem um número limitado de cabeças, sendo a perda de uma cabeça algo sério para eles. Mas se esta não for a única cabeça, crescerá outra em aproximadamente 30 segundos, então os Skook não esquecem nada importante quando perdem sua cabeça.

Atributos (6 PC)

	Físico	Destreza	Inteligência
Mínimo	2	3	3
Máximo	9	10	10
Média	5	6	6

- **Pontos de Atributos:** 17 (nenhum Ponto de Atributo a mais que seres humanos)
- **Pontos de Criação:** Inteligência x 3 + 10
- **Vontade:** 7 (6 PC)
- **Percepção:** 6 (nenhum custo)

Características (42 PC)

- **Raciais:** *Regeneração* (14) (1 dano/s).*
- * Pode ser utilizada para regenerar partes perdidas

Diagrama de Resistência: Humanóide Comum.

5.1.10. Os Varah (60 PC)



Os Varah tem aproximadamente 4,5 pés de altura, com uma pequena tromba, alguns vagaroso tentáculos nas costas, e dois olhos com focos independentes em pequenas hastes na cabeça. Sua arma principal é sua boca cheia de

dentos navalha tipo o de tubarões e uma habilidade de abrir a mandíbula até um tamanho incrível. A linguagem dos Varah é uma série de grunhidos, resmungos e jatos de saliva quase incompreensíveis.

Ninguém na MiB considera “Mikey” (veja caso adjacente) um grande representante de sua espécie. A maioria dos Varah não são mentirosos e trapaceiros, mas eles parecem todos serem ladrões assumidos. O próprio planeta dos Varah não possui muitos recursos naturais, o que fez os Varah adquirirem uma verdadeira maestria na arte da escamotear itens úteis dos restos de outras civilizações.

Algumas vezes os Varah não conseguem juntar todas peças (resultando em certos experimentos como a batedeira termonuclear), outras vezes eles confundem as funções das coisas (a máquina bélica de lavar foi um engano horrível, por exemplo), e outras vezes os itens simplesmente não funcionam (não é atoa que a maior exportação dos Varah são pesos de papel). A Terra é uma boa mina para eles, desde que humanos continuem jogando seu lixo fora (ao invés reciclá-lo, vaporizá-lo, ou produzi-lo em menor quantidade como a maioria das civilizações faz).

O primeiro contato com os Varah foi marcado por um troca de presentes: os Varah deram a MiB um aparelho grande, pesado e blindado que cospe magma vulcânico ou limpa tapetes a vapor (nenhuma destas opções devidamente segura), e a MiB educadamente responderam com duas torradeiras quebradas e um vídeo cassete de duas cabeças.

Atributos (44 PC)

	Físico	Destreza	Inteligência
Mínimo	4	4	3
Máximo	10	10	10
Média	7 x2	7	6

- **Pontos de Atributos:** 20 (3 Pontos de Atributo a mais que seres humanos: 30 PC + 14 PC)
- **Pontos de Criação:** Inteligência x 3 + 10
- **Vontade:** 6 (nenhum custo)
- **Percepção:** 6 (nenhum custo)

Características (4 PC)

- **Físicas:** *Estatuta Diferenciada.*
- **Raciais:** *Mandíbulas Grandes.*

Habilidades (12 PC)

Camuflagem (2), Furtividade (3), Mandíbulas (0), Operação de Computadores (2).

Dados Especiais:

Mandíbula Grande: +1G, +0A, D3.

Diagrama de Resistência: Humanóide Comum.

5.1.11. Os Inanimados (762 PC)

Um dos maiores mistérios que a MiB já encontrou até hoje. Os Inanimados são uma espécie de seres que podem controlar sua massa, volume e estrutura molecular a vontade podendo assumir qualquer forma que desejarem. Os Inanimados, como são chamados pela MiB, nunca foram examinados vivos; eles vieram de um setor longínquo da galáxia desconhecido para a maioria das

espécies extraterrestres. Por isso nem os contatos da MiB sabem o suficiente sobre estes aliens.

Os Inanimados podem mudar sua aparência para a de qualquer objeto que desejarem, desde que este objeto esteja na sua linha de visão. Por falar nisso os Inanimados aparentemente tem visão de 360° graus e não precisam comer, respirar e nem dormir. O tamanho máximo e mínimo que um Inanimado pode duplicar ainda não foi provado, no último relato da MiB sobre um Inanimado este conseguiu adquirir a aparência desde de um Óculos Escuro Predador II até a aparência de um míssil nuclear continental! Outra característica marcante dos Inanimados é que quando eles assumem a aparência de um objeto ele ganham TODAS as suas vantagens e desvantagens, isso quer dizer que se um Inanimado virar uma bomba atômica ele poderia explodir, teria plutônio dentro de si e até sistemas eletrônicos (claro que se ele explodisse ele morreria também!). Por isso é incrivelmente difícil de se rastrear um Inanimado. Além de assumir a forma do objeto desejado o Inanimado ainda poderia usar a forma deste objeto para fazer alguns “truques” como por exemplo: o Inanimado poderia misturar formas que ele conheça e que estejam visíveis como virando um chapéu com patas de aranha e saindo correndo pelo corredor (bizarro, não?); ou ainda o Inanimado poderia se transformar em uma cadeira, e quando o agente MiB sentasse nela os braços da cadeira agarrariam o agente (e você pensava que era uma casa mal assombrada, hein?).

Os Inanimados são normalmente contratados por outros aliens para fazerem serviços em vários planetas e setores onde a entrada de imigrantes é difícil, o que inclui a Terra. Uma vez lá dentro eles com suas incríveis habilidades metamórficas podem fazer o que quiserem não tendo que se preocupar com a polícia local.

A única fraqueza conhecida pelo Inanimados é a sua falta de inteligência e estratégia, os Inanimados sempre usam a mesma estratégia: adquirir a aparência de algo comum para seu alvo e assim se aproximar da vítima. E além disso os Inanimados tem que ter uma cópia do objeto em que desejam se transformar por perto senão a transformação falha e o Inanimado apresenta alguma desvantagem “estranha” (O quê?! Um carro com pernas?!). Por isso a melhor estratégia usada pela MiB é descobrir a vítima do Inanimado e ficar de olho em objetos duplicados na sala onde a vítima se encontra. Por último há ainda uma dúvida a respeito destes seres, ninguém até hoje viu um Inanimado em sua aparência verdadeira, se é que eles tem uma.

Atributos (32 PC)

	Inteligência
Mínimo	3
Máximo	10
Média	6

- **Vontade:** 8 (12 PC)
- **Percepção:** 8 (20 PC)

Características (720 PC)

- **Raciais:** *Transformar Corpo [completo]* (20).

Habilidades (10 PC)

Transformar Corpo (4).

Diagrama de Resistência: variável.

5.1.12. Os Skraldianos (17 PC)

Os Skraldianos são uma espécie de lesma espacial inteligente. O planeta natal dos Skraldianos é um mundo quente e muito úmido o que favorecer a população Skraldiana que possui uma alta taxa de reprodução. Eles são realmente aliens lesmas possuindo dois grandes olhos, suas antenas que terminam em pequenas garras e uma grande boca por onde saem inúmeros e pequenos tentáculos. Sua pele é mais escorregadia e oleosa do que a de uma lesma da Terra.

Sua tecnologia se baseia praticamente na construção de suas “cascas”, todos os Skraldianos possuem cascas ciber-orgânicas que lhes dão dois membros manipuladores e dois poderosos membros locomotores, além de uma grande armadura em forma de concha. Na Terra não é incomum encontrarem-se grandes cascas de moluscos no mar que na verdade são Skraldianos tirando uma “soneca”. Os Skraldianos estão na Terra a muito tempo, quando a MiB foi criada já haviam bastantes Skraldianos vivendo nos litorais ou mares da Terra. A MiB não fez nada com estes aliens, pois sem contar pequenos incidentes com humanos desavisados, os Skraldianos aparentemente não causam mal a ninguém na Terra, usando nosso planeta simplesmente como uma pequena colônia. Eles vivem praticamente nos mares, litorais desertos e esgotos de Nova York, claro!

Como forma de ataques usam suas garras, força sobre-humana e, quando armados, bastões com lâminas afiadas. Possuem ainda um ferrão venenoso o qual usam para picar a vítima que como efeito colateral fica enxada e com a coloração roxa por uma semana, ficando imobilizada. Por incrível que pareça os Skraldianos não matam seus adversários, eles matam apenas aqueles que destruíram um membro da sua espécie. Contra esses aí, eles usam até suas enormes espaçonaves aracnóides capazes de voar em qualquer atmosfera, de cavar túneis e até mesmo de andar sobre superfícies com suas grandes patas mecânicas!

Por fim resta dizer que os Skraldianos são com certeza uma das raças alienígenas mais temidas e evitadas pelos outros aliens em toda galáxia. Mas por quê todos fugiriam destas lesmas espaciais? O motivo é que os Skraldianos tem um senso de união incrível. Toda a espécie possui uma mente coletiva sendo que o que um Skraldiano vê, todos os outros sabem. Isso somado a união fanática da espécie gerou um estranho sistema de defesa. Simplesmente se você matar um Skraldiano toda a espécie vai tentar te matar.

Normalmente o membro assassinado procura, antes de morrer, lançar sobre o assassino uma gosma que “marca” o alvo possibilitando aos outros rastreamento rapidamente o assassino. Eles vão ignorar tudo o que estão fazendo o vão começar a fazer ataques quase suicidas em cima do assassino. Não é atoa que quando você mata um Skraldiano você já é considerado morto. Pois há uma espécie inteira pensando em te matar 24 horas por dia e eles nunca vão desistir. E quando eles te pegarem o eles o irão levá-lo para a Sopa! (Nem queira saber o que é isso, o nome já sugere muita coisa). Pior que matar um Skaldiano, é mostrar para ele um pouco de secreção nasal. Normalmente fazendo isso, eles esquecem do alvo primário, atacando quem fez essa barbaridade.

(Nota da MiB: existe mais uma maneira de se ver livre dos Skraldianos, e é feita se uma pessoa quiser trocar de lugar com o assassino, o uso de clones também é bastante útil para forjar mortes falsas.)

Atributos (44 PC)

	Físico	Destreza	Inteligência
Mínimo	3	2	3
Máximo	10	8	10
Média	6	4*	6

- **Pontos de Atributos:** 16 (1 Ponto de Atributo a menos que seres humanos: -10 PC)
 - **Pontos de Criação:** Inteligência x 3 + 10
 - **Vontade:** 6 (nenhum custo)
 - **Percepção:** 6 (nenhum custo)
- * com a casca ciber-orgânica, Destreza manual sob para 6.

Características (-16 PC)

- **Psíquicas:** Voto: grave (juramento de morte a qualquer um que elimine um Skalradiano).
- **Raciais:** Sem Manipuladores, Mandíbulas Grandes.

Habilidades (6 PC)

Biomecânica (2), Mandíbulas (0), Operação de Computadores (2).

Dados Especiais:

Mandíbula Grande: +1G, +0A, D3.

Diagrama de Resistência: Humanóide Comum.

Equipamento (27 PC)

Casca ciber-orgânica: Membros (2), Absorção de Dano (4).

5.1.13. Os Xarnoqs (247 PC)

Esses aliens são os verdadeiros caçadores de cabeça da galáxia. Mercenários intergalácticos, os Xarnoqs são a raça mais resistente já vista pela MiB, capazes de suportar tiros de canhões Korlian XT-17!

Nada se sabe a respeito da origem e cultura dos Xarnoqs, se é que eles tem algo parecido com isso. São aliens grandes com uns 2,30 metros de altura pesando mais de 400 kg. Quando na Terra usam roupas de pele tipo as utilizadas pelos Insetos.

Os Xarnoqs não possuem braços nem pernas e sim duas grandes asas que servem como membros locomotores e outras duas asas duplas menores que servem como pés quando estão no chão, óbvio que um Xarnoq podem voar e na verdade podem até sair da atmosfera não necessitando de uma para sua sobrevivência. Possuem uma coloração rosa, dois grupos de três olhos em cada lado do rosto possuindo uma cabeça de forma triangular como de uma cobra. Sua boca é muito grande e os Xarnoqs podem liberar uma espécie de teia por ela para prender coisas e incapacitar alvos.

Os Xarnoqs possuem com certeza outras habilidades corporais desconhecidas pela MiB. A espécie não possui tecnologia e na verdade não viajam em naves e sim em cometas! Quando próximos ao planeta alvo eles deixam a cometa o usando o impulso deste para alcançar a atmosfera, ou as vezes até caindo na atmosfera com o

cometa! Normalmente se descobre que há um Xarnoq quando se encontra a pele ressecada do alien próximo a cratera deixada pelo meteorito. Os Xarnoqs são a espécie mais resistente conhecida na galáxia, agentes MiB enfrentando Xarnoqs tem a autorização garantida para usarem os maiores canhões da agência contra eles sendo que a maioria só deixa os Xarnoqs levemente feridos!

Os Xarnoqs são caçadores incansáveis, não se sabe se eles tem que se alimentar ou dormir, sendo por isso imprevisíveis. Executam suas missões com incrível vontade sendo aliens bastante espertos e malignos apesar da aparência brutal e monstruosa. Até hoje houve poucos casos de Xarnoqs na Terra, mas a MiB descobriu que uma espécie inimiga dos Xarnoqs tem uma pista de decolagem no meio de Nova York disfarçada como um arranha-céu, sendo assim ainda poderemos ver muitos destes brutamontes por aqui de novo.

Atributos (88 PC)

	Físico	Destreza	Inteligência
Mínimo	4	4	3
Máximo	12	10	10
Média	8 x4	7	6

- **Pontos de Atributos:** 21 (4 Pontos de Atributo a mais que seres humanos: 40 PC + 42 PC)
- **Pontos de Criação:** Inteligência x 3 + 10
- **Vontade:** 7 (6 PC)
- **Percepção:** 6 (nenhum custo)

Características (133 PC)

- **Físicas:** Estatura Diferenciada.
- **Raciais:** Absorção de Dano (20), Asas, Mandíbulas Grandes.

Habilidades (6 PC)

Mandíbulas (0), Rastreamento (3).

Dados Especiais:

Mandíbula Grande: +1G, +0A, D3.

Diagrama de Resistência: Humanóide Alado.

5.1.14. Fenecks (-13 PC, 0 PC)

Os Fenecks estão entre as menores raças que já pisaram em solo terrestre. Sua estatura se iguala a de um Arquilliano, mas são mais fortes. Fisicamente se parecem com formigas verdes, com olhos grandes e negros e com dois braços e pernas. Enquanto seus inimigos, os Arquillianos, são pacifistas, eles adoram batalhas e procuram sempre guerrear com Arquillian. A rixa existe, segundo os próprios Fenecks, por causa do tamanho de Arquillian, que é três vezes maior que Fmoo, o mundo natal dessa raça.

Eles são muito inteligentes, mas ainda não dominaram a tecnologia de construir biotrajés, por isso sempre tentam roubar um quando estão na Terra. Por seu tamanho e resistência, são ótimos espíões industriais, conseguindo entrar em quase qualquer lugar que queiram. Outra grande especialidade que possuem é a pilotagem. São um dos melhores pilotos de nave dessa galáxia.

Recentemente Fmoo foi destruído por um raio que eles mesmo lançaram (contra Arquillian), mas que J e K

conseguiram rebater o raio com um rádio telescópio, por isso os Fnecks vivem em naves, procurando um novo mundo para colonizar. O imperador Fneck está atualmente em sua nave, o Grande Transporte Imperial, escondido em algum lugar dos EUA.

Atributos (forma normal) (-23 PC)

	Físico	Destreza	Inteligência
Mínimo	1	2	3
Máximo	3	6	11
Média	2	4	7

- **Pontos de Atributos:** 13 (4 Pontos de Atributos a menos que seres humanos: -40 Pontos de Criação)
- **Pontos de Criação:** $\text{Inteligência} \times 3 + 20$ (10 PC a mais que um humano)
- **Vontade:** 7 (6 PC)
- **Percepção:** 6 (nenhum custo)

Habilidades (10 PC)

Pilotagem (4).

Atributos (com o biotraje) (30 PC)

	Físico	Destreza
Mínimo	3	3
Máximo	11	11
Média	7	7

Diagrama de Resistência: Humanóide Comum.

Nota: Existem milhares de milhões de outras raças no Universo, por isso o *Observador* tem o direito e o dever de construir suas próprias raças para surpreender os jogadores que conhecem os aliens de MiB de cor e salteado. Use sua imaginação e misture com alienígenas que aparecem nos filmes. Quem disse que os agentes não podem encontrar um Wookie, um Vulcano ou um Delaazóide Poliankara andando tranqüilamente no Central Park? Divirta-se!

Capítulo VI

Bem Vindos a Lua!

(Uma Aventura para agentes MiB)

Resumo: Os agentes são designados para capturar alienígenas contrabandistas que fugiram da Terra levando um produto proibido e muito perigoso. Após rastrear os aliens, eles escapam. Os aliens fugiram em direção a Lua... isto é MOONCITY! A Lua é na verdade um grande espaçoporto, com bares espaciais onde se encontram caminhoneiros pultonianos, leões de chácara varah, garçons bola-de-pêlo, etc.

Principais Encontros

Encontro Introdutório: este primeiro encontro é para colocar os agentes no clima. Os agentes são designados para deter o Bobo, o Squat. Este alien bem chato esta dando uma exclusiva para a imprensa com provas da existência alienígena na Terra. Ele possui uma pasta com fotos suas, de outros aliens e de amigos da MiB (incluindo aquela foto do fim de semana passado com os personagens!). A exclusiva será no Museu de História Natural de Nova York., onde os personagens estão neste exato momento. Há guardas nas portas e somente repórteres e trabalhadores podem entrar. No auditório há vinte repórteres esperando pelo alien. Bobo enquanto isso está em uma sala cujo o único acesso é pelo auditório (passando pelos repórteres), claro há um outro caminho mas qual dos agentes vai subir naquele esqueleto de brontossauro na sala ao lado para entrar pelo duto de ventilação? Há sim, para melhorar as coisas Zed disse que quer Bobo vivo e sem ferimentos no Q.G.!

1º Encontro: Ao deixar Bobo no Q.G., Zed fala que os agentes podem descansar agora. Diga aos agentes que eles estão cansados pois estão de plantão a um dia centuriano (vale lembrar que um dia na MiB equivale a 37 horas!). Quando os personagens forem descansar ou relaxar diga que um sinal toca e todos são chamados de volta para a sala de Zed. Ao entrarem na sala, Zed, sem olhar na cara dos agentes, apenas para os relatórios em sua mão diz:

“Dois *alienígenas ofídicos humanóides lupinóides exomórficos forma de vida base cloro* estão contrabandeando substâncias proibidas para fora da Terra, indo assim contra o Tratado de Miami. No momento não sabemos sua localização por isso estou pondo vocês neste caso, vocês devem achá-los antes que saiam do planeta, chequem seus contatos...”

Quando os agentes estão deixando a sala, Zed lembra-os de maneira severa:

“Lembrem-se! Sem chamar atenção não quero saber mais de coisas como OVNI's sobre estádios de baseball e baratas gigantes invadindo necrotérios!”

Zed ainda fala para que passem na D&D (Desenvolvimento e Distribuição) e peguem o que acharem necessário. Esta é uma boa hora para o Diretor brincar com os agentes colocando aparelhos de funcionamento bizarro e deixando os agentes se divertirem ao pegar os famosos canhões da MiB, no fim eles dão mais trabalhos do que os agentes pensam!

Há informações sobre estes aliens contrabandistas no banco de dados da MiB, basta pedir aos gêmeos centurianos, o agente que tiver esta idéia ganha +2 Character Points. As informações sobre os aliens estão no final da aventura.

Se olharem nas bancas de revista atrás dos famosos tablóides também ganham +2 Character Points. Nos tablóides duas matérias podem ajudar. A primeira é sobre uma propaganda “Zandar Sabe Tudo”, este adivinho sacana ira arrancar muita grana dos agentes mas pode dizer a localização dos aliens: “Eu vejo... eu vejo... (os agentes dão 100 dólares!) eu vejo um cais abandonado!”

A segunda matéria mostra um caricatura de um velho pescando um disco voador e diz: “Eu pesquei um OVNI!”. Nela diz que um aposentado pescou um disco voador no cais abandonado n.º 32 em Nova Jersey, mas o disco voador era leve e escapou...

2º Encontro: De qualquer maneira os agentes chegam ao porto no fim do dia (se não conseguirem nenhuma informação Zed liga dizendo que estão tão lerdos que os gêmeos localizaram um indício de uma máquina alienígena funcionando no porto). No cais abandonado há dois armazéns de cada lado e aquela típica “ponte” de madeira que se estende 10 metros mar adentro, não há nenhum barco ancorado e há somente um velho senhor pescando com um daqueles chapéus ridículos de pescador na ponta do cais. Num dado momento um homem sai de uma porta menor do armazém, quando vê os agentes ele começa a correr em direção a água, os personagens podem detê-lo mas ele tira um des-carbonizador e ataca! Lembre-se que há uma testemunha por perto (o velho!).

Ao fim do combate os personagens podem procurar por ai (a porta da qual o homem saiu era um banheiro), ao que parece ele ia em direção ao cais. Quando os personagens ficam bem encima do cais um zunido estranho começa a aumentar vindo de baixo, é um DISCO VOADOR saindo bem debaixo deles! Peça aos agentes encima do cais para fazerem um teste de esquivar (dif. 12), se falharem ficam encima do OVNI enquanto esse sobe rapidamente até caírem devido ao movimento do disco de uma altura de 20 metros dentro d'água (teste de natação com dif. 12 para sofrerem metade do dano total que é 3D).

Mesmo se os agentes usarem armas para deter o disco como a Korlian XT-17 eles irão falhar automaticamente no teste (mas não diga isso a eles), o que importa é que o disco tem de escapar com pelo menos um alien!

3º Encontro: de volta ao Q.G. (verifique se eles neuralizaram a testemunha) os agentes são curados e recebidos por Zed que lhes informa da atual situação: “Muito bem, de acordo nossos satélites nosso amigo lá encima marcou rota indo em direção a Lua, quero que vocês vão atrás dele e interceptem-no antes que deixa a órbita lunar local onda acaba nossa jurisdição. Vocês

vão utilizar um OVNI apreendido na década de 70 por estacionar em local proibido, o OVNI foi adaptado para os padrões humanos e pode ser pilotado facilmente. Agora vão e peguem aquele alien!”

Os personagens se dirigem para um campo aberto próximo a cidade e lá encontram o disco voador (uma pequeno disco negro chato com uns 8 metros de diâmetro e sem armas, use as estatísticas do disco voador edição pessoal só que com lugar para até 4 pessoas).

4º Encontro: quando os agentes chegam na Lua é que ocorre o grande BUUMMM! Após cruzarem grande cartazes holográficos que enganam a NASA vêem que na verdade a Lua guarda um grande espaçoporto. Após entrarem, estacionarem o disco e pegarem o ticket de estacionamento os personagens podem rastrear o alien. A instalação possui 10 andares, tem por fora uma aparência de uma grande torre de anéis prateada com entradas e saídas de naves, possuindo várias adjacências ligadas por tubos. Dentro da instalação os corredores são de ângulos arredondados, a temperatura é um pouco quente e a gravidade é igual a da Terra, as portas de forma circular abrem-se sozinhas. A atmosfera é estranha parecendo misturada a um monte de outros gases e no topo dos corredores e há luzes de cores variadas, algumas infravermelhas até. Entre as atrações de MOONCITY há um bar espacial, passeio de carrinho na superfície lunar, suíte com vista para Terra e outras coisinhas do gênero. Há diversos aliens passando pela estação, a maioria são anelídeos e ignoram os agentes. Se procurarem informação descobriram que o alien fugitivo está no bar espacial “Café Lunar”. Enquanto andam pela estação e nas próximas cenas o Diretor pode divertir o grupo acrescentando detalhes engraçados e curiosos a estação como os vistos acima além de certas placas e avisos como os abaixo, elas estão escritas em terráqueo (inglês), marciano e em estranhos símbolos que mudam de cor e temperatura contentemente:

.Um porta selada diz: “Proibido o uso da piscina que foi recentemente descoberta pelos terráqueos.” (Esse fato aconteceu mesmo, lembram-se da água na Lua?)

.”Não trafeguem na via lunar cinco: grande tráfego de ônibus espaciais.”

.”Gumtakians e similares devem usar focinheira e trava de tentáculos.”

.”Usem filtro solar fator 950 se forem para a sala de radiação solar nível 8.”

Estes são apenas sugestões.

5º Encontro: a entrada para o bar é em uma sala redonda com três entradas, há uma passarela no meio da sala que sobe VERTICALMENTE para o bar que tem sua entrada no teto ficando de lado em relação ao resto da estação (gravidade artificial lembram-se?). Deixe os jogadores estranharem bem isso.

No “Café Lunar” (há um holograma anunciando o show do dia: Elvis Presley!) os agentes são barrados por um leão de chácara varah bem armado que apenas aponta para a placa ao lado: “Proibida a entrada de insetos, esponjas e terráqueos.”

Se passarem pelo varah, na verdade haviam dois deles, podem entrar. Lembrete: vale lembrar que se qualquer arma atingir a parede e provocar mais de 20 pontos de dano, ela estoura e o vácuo vai puxar tudo para fora, lembra-se daquele papo sobre usar armas pesadas?

O alien em si está no teto do bar (de cabeça para baixo, olha a gravidade artificial de novo!) em uma mesa hexagonal tomando um líquido borbulhante cheio de canudos, ao ver os agentes ele foge usando sua habilidade gasosa, quando capturado ele diz que entregou a carga para um plutoniano para que este a leve para Nova Scorpio. O alien está desarmado.

6º Encontro: o plutoniano estará na ala de lançamento do seu disco voador.

Os plutonianos são uma raça de aliens com carapaças quitinosas, eles controlam a indústria bélica tipo “S” (de segunda categoria!), possuem oito membros, duas antenas sensoriais, quatro braço que podem ficar escondidos dentro da carapaça e duas pernas articuladas que permitem grande saltos. Sempre carregam consigo umas três ou quatro armas dentro das carapaças. Se o plutoniano é reduzido a 5 ou menos pontos de vida, ele correrá para sua dentro da nave triangular e cairá o fora! Pode ser seguido e detido, os personagens tem quinze rodadas antes que ele acione a propulsão da sua nave (agora aqueles canhões iam bem hein?). As estatísticas desta nave são iguais a do disco voador edição shuttle, só que o canhão laser causa 3D somente (é uma nave velha!). A carga de substâncias proibidas está do lado do plutoniano, se ninguém for esperto ele pega a carga e sai fora para dentro da nave! Se o alien conseguir sair da estação, o que é bem possível, os agentes devem segui-lo com seu disco. Como seu disco voador não possui armas os agentes podem pensar em para o disco voador do plutoniano de alguma maneira, através de uma trombadinha nele por exemplo, a idéia funciona e ambos os discos caem na Terra, os agentes tem que fazer um teste de pilotagem com contagem regressiva de 10 segundos conseguindo pelo menos quatro “6s” nos dados apara não sofrerem 6D de dano, o plutoniano devido ao estado do seu disco perde 5 pontos de vida, se os discos caem em uma fazenda no Kansas ou vila da China fica pelo gosto (sadismo) do Diretor. Neste local ocorre o combate final entre os agentes e o alien.

Resolução: se deixaram o alien escapar com a mercadoria receberam uma bronca do Zed que vai querer saber exatamente porquê falharam. Os agentes devem preencher o relatório básico dando um bom motivo para não serem enviados para o pessoal da limpeza ou até neuralizados e demitidos da MiB. Se o plutoniano ou qualquer outro alien escapou, não tem problema, com certeza ele voltará em outra seção para importunar os agentes, o que interessa é a substância proibida. Se forem bem sucedidos são congratulados por Zed (i.e. recebem um aperto de mão e pronto!) e devem também preencher o relatório padrão. Há sim, caso alguém pergunte ou olhe o que é a substância: **é chocolate!**

Nota: se algum agente perguntou antes o que era ou tente abrir o pacote diga que este está lacrado e diga o nome “industrial” do chocolate como por exemplo: “A substância é ceretoninazóide, isto é viciante.” Pronto, você tira a dúvida do grupo e o pior é que isto é verdade.

Alienígenas e Coadjuvantes

Os alienígenas ofídicos humanóides lupinóides exomórficos forma de vida base cloro podem ser chamados pelos agentes de Bill e Ted. São velhos conhecidos da agência e já foram avisados várias vezes para não contrabandearm artefatos terrestres... e chocolate!

Quanto ao plutoniano, nada mais é do que um simples transportador de matérias entre a Terra e outros mundos alienígenas.

Bill & Ted, Os Contrabandistas

Atributos

Atributo	Valor
Físico	6
Destreza	7
Inteligência	5
Vontade	6
Percepção	6
Mente	8
Sorte	5

Características

Físicas: *Reflexos Rápidos* (2).

Psíquicas: *Prontidão* (2).

Raciais: *Absorção de Dano* (1), *Corpo Gasoso**

*Na forma gasosa, sua Destreza diminui para 5 e qualquer agente que toque ou atravesse seu corpo fica recoberto por um gosma verde.

Habilidades

Correr (2), *Furtividade* (3), *Pistolas* (0), *Rifles* (0), *Veículos [Discos Voadores]* (2).

O Plutoniano

Atributos

Atributo	Valor
Físico	10
Destreza	8 x2*
Inteligência	5
Vontade	6
Percepção	6
Mente	8
Sorte	5

*Concedida pela Característica *Membros* (2).

Características

Físicas: *Alergia* (plutonianos não suportam o odor humano proveniente dos apêndices dos membros inferiores cobertos por películas de lã (i.e. não suportam chulé ficando com uma penalidade de -3 para qualquer ação)

Psíquicas: *Prontidão* (1).

Raciais: *Absorção de Dano* (3)**, *Membros* (2), *Mente Sobre o Corpo*.

**Se ficarem com poucos pontos de Físico podem se recolher em suas carapaças e ficar protegidos (adicionando 3 níveis a Característica *Absorção*). Todas estas informações deste parágrafo podem ser adquiridas através dos gêmeos no Q.G.

Habilidades

Briga (3), *Correr* (2), *Furtividade* (3), *Pistolas* (0), *Pistola Plutoniana* (3), *Escopetas* (0), *Escopeta Plutoniana* (3), *Veículos [Discos Voadores]* (3).

Equipamentos

Bazuca Plutoniana de Mutli-Uso (necessita dos 4 membros para disparar)
+2, +4, 2D2+4

Pistola Plutoniana
+2, +3, D2+3

Escopeta Plutoniana de 7 canos resfriados
+2, +4, D3+3

I.E.S. Plutoniano
+2, +3, efeito: o Irritador Epidérmico Superficial provoca coceiras durante D3 x 10 minutos (se o personagem não passar em um Teste de Físico).

(**Nota:** Esta nota abaixo pode ser conseguida pelos agentes no Q.G. da MiB, o Diretor poderia imprimir esta folha e entregá-la aos agentes durante a sessão se eles requisitarem por tal informação, o que seria muito útil.)

Bill & Ted

Arquivo do Caso: Bill & Ted

Classificação MiB: New Jersey. Forma de vida base cloro. Ofídico humanóide lupinóide exomórfico.

Mas você pode chamá-los de: Bill e Ted (ou os contrabandistas safados)

Disposição: Estado de New York

Encontrados mais: em qualquer lugar arranjando problemas

Coisas da Terra que eles adorariam levar para a casa: qualquer coisa contrabandeada

Coisas que eles nos trouxeram: problemas...

Chegada na Terra: chegaram na Terra fugindo de uma guerra em um sistema longínquo nas proximidades do Cinturão de Órion. Na Terra procuram levar todo tipo de material possível para fora do planeta. Nos anos 60 ficaram famosos por roubarem vacas em fazendas do interior usando raios tratores (e acidentalmente abduzindo alguns fazendeiros consigo). Já foram avisados pela MiB várias vezes, mas continuam abduzindo material terrestre.

Detalhes Fisiológicos: esta espécie apresenta a interessante habilidade de expandir molecularmente sua estrutura corpórea manipulando suas ligações covalentes, para os leigos: podem adquirir uma forma gasosa. Qualquer um que entrar em contato com esta espécie quando em forma gasosa fica banhado em uma substância descrita pelo agente J como “meleca gosmenta verde”. Esta habilidade pode ser debilitada através do uso de resfriadores violentos como extintores, grandes quantidade de sorvete de passas ao run e substâncias similares.

Todo o material mostrado acima é restrito aos agentes da MiB, se você não pertence a esta organização por favor nos procure para ter sua memória apagada. Obrigado pela sua cooperação.