

PROJETO COBAIAS



ALFREDO R. DE OLIVEIRA JR.

AGRADECIMENTOS

- Ao meu grupo de RPG, que não sei como, me agüenta como jogador e mestre;
 - Ao Leishmaniose, por ter ajudado em todas as fases do livro;
- Ao pessoal do fórum de Invasão, por estar me incentivando nesse e em outros projetos;
 - A minha namorada, por ter uma paciência gigantesca na fase final do livro;
 - Ao Marcelo Cassaro, pela criação de Invasão e Inimigo Natural;
 - Ao Marcelo Del Debbio, pela criação do Sistema de Jogo;
 - Aos ilustradores da Wizard, pelas grandes ilustrações que estão nesse livro;
 - Ao Vincent, por toda a ajuda;
- E a todos aqueles que irão ler e jogar Projeto Cobaias em suas mesas de RPG...

Atenção: Isso é uma obra de ficção, qualquer semelhança com acontecimentos reais é mera coincidência. As agências, acontecimentos e pessoas ainda que reais, são tratadas de forma ficcional. Isso é apenas um jogo. A realidade é muito pior.

INTRODUÇÃO

At last we'll have revenge
- Darth Maul

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

Com essa frase um tanto quanto macabra os jogadores e mestres foram enviados ao Mundo de **Invasão**. Um Mundo muito semelhante ao que conhecemos, mas com uma diferença: em Invasão, nada é o que parece ser. Conspirações povoam os mais altos cargos dos governos mundiais, empresas inescrupulosas realizam experimentos em civis inocentes com o patrocínio de seus governos; extraterrestres amorfos invadiram corpos humanos e assim passaram a controlar as maiores Agências de Inteligência do Globo. E isso só para começar.

E nós, humanos inocentes, como ficamos em relação a tudo isso? Na 1ª Edição do jogo só tínhamos uma alternativa: fugir e torcer para que ninguém nos alcançasse. Na 2ª Edição, conseguimos alguns meios para resistir (como equipamentos cibernéticos e poderes psíquicos), mas ainda assim parecia pouco, e nossa torcida ainda tinha muito valor.

A Invasão está se aproximando... E agora está na hora do contra-ataque.

Reunindo os maiores cientistas do globo, o governo dos Estados Unidos (em conjunto com outros) elaborou uma série de Projetos, que possuem como missão salvar a Terra da Invasão alienígena. Esses Projetos alteraram seres humanos (que queriam ou não essas mudanças) e com isso conseguiram criar verdadeiros exércitos com essas Cobiaias. Devido à variedade de resultado, os projetos foram divididos por sua área de especialização: assim existe um projeto que mexe apenas com equipamentos cibernéticos e sua implantação em corpos humanos; um projeto ligado a poderes psíquicos, e como eles podem ser “despertados” em seres humanos; um projeto ligado à mistura de material genético extraterrestre com humano; um que alterou o código genético humano, sem inserir nem um outro tipo de material; e por fim, um projeto que misturou nosso DNA ao DNA de animais.

Todos esses Projetos deram resultados, e assim, o Mundo conseguiu criar forças capazes de resistir à invasão... Mas até quando? Por se transformarem em algo muito longe de um ser humano, muitas dessas Cobiaias tentam dia-e-noite fugir dos Quartéis gerais em que se encontram. Se por acaso alguma dessas fugitivas for raptada por alienígenas e contar tudo o que sabe sobre os Projetos, tudo por vir por água abaixo.

Além disso, por medo do que o descontrole de uma dessas Cobiaias poderia causar, o próprio governo dos Estados Unidos criou uma divisão que tem como objetivo caçar as Cobiaias fora de controle, e exterminá-las. O que aconteceria se esse projeto passasse a caçar as que NÃO saíram de controle? O Mundo com certeza perderia sua única proteção contra a Invasão. Isso não poderia ser uma manobra de aliens infiltrados no poder... Poderia?

Por fim, e nem por isso menos importante, por alterar o código genético de seres humanos, conferindo a eles habilidades sobre-humanas, os cientistas dos Projetos também criaram uma maldição: a degeneração. Essa degeneração ocorre no interior das células, devido a grande carga de energia que as percorre quando o poder de uma Cobiaia é ativado. Existem boatos de que os alienígenas conseguem induzir a degeneração nas Cobiaias. Até que ponto isso é verdade ninguém sabe...

Esse é o Mundo de **Projeto Cobiaias**, um mundo de incertezas, perigos, conspirações, medo, enfim, de tudo aquilo que fez de **Invasão** o maior cenário de ficção científica do país.

Escrito primeiramente como uma matéria em 3 partes para a extinta revista **Grimorium**, **Projeto Cobiaias** foi reescrito e adaptado para o cenário conspiratório de Invasão, e com isso, o resultado aqui apresentado é completamente diferente do material publicado na revista, o que garante originalidade e incríveis surpresas e descobertas para aqueles que se aventurarem pelas próximas páginas.

Produzida nos mesmos moldes de **Inimigo Natural**, **Projeto Cobiaias** traz a descrição de todos os projetos criados pelos Estados Unidos envolvendo manipulação genética, cibernéticos e psiônicos, bem como a descrição do projeto criado contra as Cobiaias. Traz ainda regras de criação de personagens Cobiaias, a descrição de quase 50 novos poderes psíquicos, mais de 60 novos equipamentos cibernéticos, e ainda quase 40 poderes gerais (que não se encaixam nas categorias cyber nem psíquico). Além disso, **Projeto Cobiaias** também traz as regras que envolvem a maldição das Cobiaias: a degeneração, e sua cura, o Soro.

Bem-vindo aventureiro!

Escolha um projeto (ou deixe que o governo escolha por você...), carregue suas armas e venha retomar o Mundo, um extraterrestre de cada vez.

PRIMEIRO CONTATO

*Tudo estaria bem. Tudo seria celestial.
Se ao menos os amaldiçoados permanecessem amaldiçoados.*
– Charles Fort

Eu tinha dez anos na época.

Lembro-me como se tivesse acontecido há alguns minutos...

Estava sozinho brincando no parque da minha escola, todos os garotos já haviam ido embora e eu estava lá, esperando minha mãe. A maioria dos professores também já tinha ido embora... Na verdade, acho que só estava eu na Escola naquele momento.

Enfim, foi quando estava procurando um dos meus G.I. Joe que escutei um estrondo vindo do céu. Pensei que fosse um trovão, e instintivamente olhei para cima, mas o céu não estava ameaçador, como costuma estar segundos antes de uma tempestade. Achei aquilo estranho, mas continuei procurando pelo meu bonequinho.

Outro estrondo, e novamente olhei para cima. Dessa vez, consegui ver até o Sol... O dia realmente não parecia que ia terminar numa tempestade. Mas terminou. Não numa tempestade como todos nós conhecemos, mas numa tempestade muito pior.

Depois de finalmente ter encontrado meu boneco, coloquei todas as minhas coisas dentro da minha bolsa e olhei para o portão da escola. Lá estava o carro da minha mãe parado, e dentro dele, ela me mandava correr para o carro. Acho que ela escutou os trovões e achou que ia cair a maior tempestade.

Lembro de ter colocado a mochila nas costas e de correr em direção do carro. Quando estava a uns 6 ou 7 metros do veículo (não me lembro muito bem a distância), uma grande barulho, muito maior que o de um trovão, me chamou a atenção nos céus. Parei e olhei para cima. Até agora aqueles segundos não saem da minha cabeça... Uma bola de fogo estava caindo do céu, e sem que eu pudesse esboçar qualquer reação, atingiu em cheio o carro da minha mãe.

Parecia um pesadelo.

Quando pensei em correr para ver se tudo estava bem, um homem me agarrou e disse para que eu me afastasse. Tomei um susto quando olhei para ele e vi que era um homem-robô: metade do rosto dele era feita de metal e a mão que havia me agarrado também era de metal. Quando comecei a me debater, vi que alguma coisa parecia sair do meio da grande fogueira que havia virado o carro da minha mãe: um monstro alto, com a pele de todo seu corpo metálica, com uma cabeça grande e ovalada e carregando uma espada que era maior que eu.

Quando o homem-robô viu aquele monstro vindo na nossa direção, ele me colocou de volta no chão e disse para eu correr para aqueles dois homens que estavam de terno escuro. Olhei para trás e vi os dois homens, mas vi mais coisas também: vi uma mulher flutuando na direção do homem-robô; vi também um homem que parecia do tamanho do monstro, mas tinha aparência de uma pessoa normal; vi também um homem de máscara de ninja e boné camuflado do exército; e por último, vi uma mulher com garras afiadas e correndo mais rápido do que qualquer pessoa poderia correr.

Corri até os homens de preto, que carregavam cada um uma arma prateada a quase do tamanho da espada do monstro, e eles me disseram para esperar que tudo aquilo iria acabar bem. Perguntei se o monstro tinha matado minha mãe e eles responderam que não sabiam, mas que se ele tivesse feito aquilo que eles iriam desmentar.

A luta entre eles e o monstro metálico durou muito tempo. Os homens de preto atiravam a distância, enquanto os outros o enfrentavam corpo-a-corpo. Durante a luta outras pessoas se juntaram a eles: uma mulher que parecia ter uma armadura sobre a cabeça, ombros e braços; um homem que tinha a aparência de um gorila gigante; uma mulher-robô; e mais dois homens de preto.

No final da luta, eles haviam matado o Monstro, mas muitos dos meus heróis estavam machucados, com estranhas rachaduras nos corpos. Hoje eu sei o que era aquilo: a nossa maldição... A Degeneração.

Quando tudo parecia acabado, lembro de um dos homens de preto ter colocado seus óculos escuros e colocado diante de meus olhos um bastão metálico. Ele disse que tudo ficaria bem, e que aquilo só emitiria um flash rápido. Lembro de ter perguntado a ele se ele já sabia se o monstro tinha matado minha mãe e ele me respondeu que sim, que o monstro havia matado ela quando jogou a nave em que estava sobre o carro.

Naquela hora, eu sentei e comecei a chorar. Depois da morte de meu pai, minha mãe era a única pessoa que eu tinha no mundo. Como pude ter perdido ela daquele jeito? Sem ter feito nada?

Antes que o homem de preto disparasse o flash nos meus olhos, corri até o homem-robô e disse que queria ser como eles, para poder vingar a morte da minha mãe contra outros monstros como aquele. Ele disse que não poderia fazer aquilo, que era proibido, mas eu pedi de novo, pedi pra ele me levar. Nessa hora, o ninja de boné se aproximou e disse que eles iam fazer o que podiam.

Depois de esperar um pouco, o homem-robô e o ninja de boné voltaram e disseram que os chefes deles haviam deixado que eu fosse embora com eles. Lembro que depois disso o homem-robô me contou como ele havia ficado daquele jeito, como os pais dele haviam morrido num acidente de trem causado por um monstro, diferente daquele que ele havia acabado de enfrentar, mas ainda assim um monstro. Contou-me que foi salvo por um homem que parecia ter olhos de gato e que ele levou-o até o lugar onde aquelas coisas metálicas foram inseridas em seu corpo.

Depois disso, fui enviado para um projeto chamado PSI, por causa dos talentos que eu já apresentava na época. Tudo isso aconteceu a 8 anos atrás.

Hoje consigo dobrar uma barra de aço só com a força do meu pensamento, como também posso ordenar a você que se jogue da ponte. Com certeza você me obedeceria.

Eu sou uma Cobaia... Com a única missão de matar qualquer entidade extraterrestre que entre em nosso planeta.

Sei que isso não irá trazer minha mãe de volta, mas quem sabe, eu possa evitar que outros filhos fiquem órfãos como eu fiquei...

Provavelmente isso é muita informação pra você digerir assim tão rápido, mas depois do que você viu, acho que entende o que digo... Não entende? Não é fácil ver um desses monstros de pele metálica e sair vivo para poder contar a história. Mas você saiu.

Por isso, o que acabei de dizer que aconteceu comigo, vai acontecer também com você. O chefe do departamento de Defesa para esses assuntos autorizou sua entrada no projeto Cobaia. Você vai ser levado agora para

um Centro, onde você será estudado e depois será enviado para o projeto que mais se adequar ao seu perfil.

Não me olhe assim. Vai ficar tudo bem. Pode parecer estranho no início, mas vai ficar tudo bem. Talvez você estranhe a solidão no início, mas rapidinho você vai fazer novos amigos.

Sei que isso não fará com que sua família volte a viver. Para isso nós ainda não temos remédio. Mas de uma coisa eu sei: quanto mais agirmos,

mais alienígenas nós exterminaremos. Talvez venha o dia em que poderemos abandonar nosso segredo e mostrar ao mundo, liberto da existência de forças alienígenas, que existimos para protegê-lo, para servi-lo. Enfim, que somos amigos, não aberrações...

É... talvez esse dia venha.

CONCEITOS BÁSICOS

Mesmo o mais simples dos jogos tem uma terminologia, um conjunto de palavras para designar certas regras ou situações – tipo “xeque-mate”, “combo”, “truco” e outros. Os jogos de RPG são campeões em quantidade de termos técnicos: alguns têm tantos que nenhum Jogador é capaz de usar todos ou mesmo lembrar-se deles. Claro que isso vai variar com a preferência de cada Jogador mas quanto menos termos técnicos tiver um RPG, mais fácil será aprendê-lo e melhor transcorrerá a partida.

Os conceitos principais utilizados em **Projeto Cobaia** são tratados nesse capítulo. Temos os conceitos de jogo ligados às regras e ao RPG em geral; e os conceitos de cenário, ligados ao mundo de **Projeto Cobaia**. Esses Conceitos são idênticos aos outros apresentados nos livros da linha **Daemon**.

Ataque: Um ataque é igual a qualquer outro Teste. Basta observar o valor de ataque da arma ou técnica utilizada, jogar 1d100 e comparar o resultado obtido. Se o número obtido for MENOR ou IGUAL ao valor de ataque, considera-se o ataque corretamente efetuado.

Atributos: Determinam as características de um personagem e estabelece relações entre personagens. Os Atributos dizem como seu personagem é: o quanto ele é forte, rápido ou inteligente. São oito Atributos, divididos em físicos e mentais. Os Atributos físicos são Constituição, Força, Destreza e Agilidade e os mentais são Inteligência, Força de Vontade, Percepção e Carisma.

Aventura: Uma história criada pelo Mestre, contendo em si um problema a ser resolvido pelos Jogadores. Uma Aventura pode ser curta, terminando em duas ou três horas, ou muito longa, exigindo sucessivas sessões de jogo, prolongando-se por semanas ou meses. Teoricamente, uma Aventura poderia durar para sempre.

Campanha: Uma sucessão de Aventuras, envolvendo a saga dos Personagens, desde a primeira partida.

Cena: Medida de tempo não definida. Como em um filme, demora o tanto que for necessário para a narrativa de uma “cena”. Pode ser de 3 a 10 rodadas, ou chegar a até dois ou três minutos.

Dados: os Jogos de RPGs quase sempre usam dados diferentes do tradicional dado de 6 lados. Neste RPG usaremos dados de 6 e 10 lados. As notações utilizadas são 1d6 e 1d10. Jogar 1d3 não é uma jogada de um dado de três lados, mas a jogada de um dado de 6 faces dividido por dois e arredondado para baixo – resultando em um número entre 1 e 3. O mesmo vale para 1d2. 1d100 quer dizer que você deve jogar d10 duas vezes, sendo um para a dezena e o outro para a unidade, obtendo-se assim um número entre 1 e 100. Um resultado de 00 significa 100.

Dados de Comparação: Forma comparativa de estimar quão poderosos os Personagens e extraterrestres são. Os dados de comparação dizem quantos dados de seis faces (d6) um Personagem possui em um Atributo. Uma pessoa da terra normalmente tem 3d6 em todos os seus atributos, o que resulta em valores entre 3 e 18. Já um metaliano pode possuir, por exemplo, uma Força de 5D6+6, algo entre 11 e 36.

Degeneração: a Degeneração é um mal que ataca o interior das células das Cobaia. Ela é causada pelas grandes energias que atravessam as células de seus corpos para ativar os seus poderes. Ainda que as células tenham sido modificadas, elas não conseguem suportar essas grandes descargas de energia por muito tempo, e assim a degeneração começa. Por isso, ao utilizar seu poder, a Cobaia perde 1 Ponto de Integridade genética. Essa perda representa a Degeneração.

Índice Crítico: O valor de Teste dividido por quatro corresponde ao Índice Crítico. Se o resultado de 1d100 for igual ou menor que o Índice Crítico, considera-se que a ação foi executada com maestria. No caso de um ataque, o golpe foi desferido contra um ponto vital (cabeça, coração, pulmão, garganta...) e o dano normal é acrescido de 1 dado.

IP (Índice de Proteção): Determina a proteção corporal do Personagem contra ataques físicos. Quanto maior o Índice de Proteção, mais difícil é causar dano ao Personagem. Pode ser uma armadura medieval, um colete à prova de balas ou um escudo. Existem IPs de diferentes tipos Cinético, Balístico, IP vs. Fogo, gases, eletricidade, frio, radiação e outros.

Integridade Genética: Medida que representa o quão forte é o corpo de uma Cobaia, e o quanto ela pode resistir a Degeneração. Os Pontos de Integridade genética são calculados somando-se Força e Constituição, juntando-se a esse total um ponto por nível.

Mestre ou Narrador: É o Jogador que ficará responsável pelo transcorrer do jogo, uma espécie de diretor, coordenador e árbitro. Cabe a ele propor o desafio aos outros Jogadores e controlar todos os outros Personagens que não são controlados pelos Jogadores (ver NPCs).

Nível: forma de determinar quão poderoso um Personagem é. De modo geral, um Personagem que tenha passado por muitas aventuras é mais eficiente e habilidoso que um novato. O nível serve para fazer esse tipo de comparação. Os níveis podem variar de 1 a 15. A cada nível ultrapassado o Personagem fica mais sábio e experiente: ganha 30 pontos para usar em Perícia. 1 ponto para gastar em Atributos e 1 PV para adicionar aos que já tem.

NPCs: Vem do termo “Non Player Character”, que significa Personagens Não-Jogadores. Designa Personagens que são controlados pelo Mestre e não pelos Jogadores. NPCs

geral-mente servem como Personagens coadjuvantes nas Aventuras.

Perícia: Determina o que seu Personagem sabe fazer e se faz bem. Ele pode saber usar uma arma de fogo, ou ser um ótimo médico. As chances de que uma Perícia seja usada com sucesso são determinadas por porcentagem: Joga-se 1d100 para realizar o teste.

Personagem (PC): O alter-ego do Jogador dentro da Aventura. Quando o Jogador determina uma ação, o personagem a executa: se o jogador diz: *“Estou vasculhando os arquivos”*, na verdade não é ele e sim seu Personagem que vasculha os arquivos. Um Personagem não vai jogar os dados ou consultar as tabelas, da mesma forma que o Jogador não vai pular pela janela ou lutar contra um grupo terrorista que pretende destruir um prédio.

Poderes: São as capacidades sobre-humanas das Cobaias. São com esses poderes que elas são capazes de enfrentar seus maiores inimigos. Os Poderes são comprados pelos personagens com Pontos de Aprimoramentos. No momento da criação os personagens podem gastar apenas 2 pontos de Aprimoramento para comprá-los (sejam eles Psíquicos, Cibernéticos ou Gerais).

Pontos de Aprimoramento: São pontos que um Jogador possui para tornar seu Personagem diferente dos demais. Podem ser utilizados para conseguir aliados, armas, poder, influência, etc. Depende de cada Jogador gastar seus pontos da maneira que achar melhor. Os Jogadores começam com 5 pontos de Aprimoramento no instante de criação do personagem, sendo impossível conseguir mais pontos nesse momento, a não ser pela compra de Aprimoramentos Negativos (num máximo de -3 pontos). Como dito anteriormente, no momento da criação, na hora de escolher os Poderes, os personagens podem gastar apenas 2 pontos de Aprimoramento para comprá-los (sejam eles Psíquicos, Cibernéticos ou Gerais).

Pontos de Vida ou PVs: É a forma como representamos a “energia vital” de um Personagem. Quanto mais PVs um Personagem tem, mais difícil é matá-lo. Personagens humanos geralmente possuem em média 11 pontos de vida. Quando um Personagem recebe dano, ele perde Pontos de Vida. Quando os PVs de um Personagem chegam a 0, ele desmaia e perde 1 PV por rodada, até chegar em -5, quando o Personagem morre.

Projetos: Assim como os vampiros, Anjos e Demônios possuem suas diferentes raças, as Cobaias também: e aqui elas são representadas pelos diferentes Projetos. Cada Projeto possui suas particularidades, como poderes e fraquezas, bem como inimigos e uma série de intrincadas relações entre seus membros do alto escalão. Ainda que funcionem separadamente, os Projetos podem interagir entre si e com outras Agências norte-americanas e missões.

Rodada: medida de tempo usada para realizar uma ação, como pegar um objeto ou fazer um ataque. Duas ações não podem ser executadas por um mesmo Personagem em uma mesma rodada. Uma rodada dura alguns segundos e não tem um equivalente exato em tempo real.

Teste: Em certas situações, geralmente quando o jogador anuncia que seu Personagem vai realizar uma ação, o mestre por exigir um Teste. Qualquer coisa pode ser testada: abrir uma porta trancada, encontrar um arquivo em um computador, perceber a sombra de alguém se aproximando, etc. Testes são feitos com porcentagens, jogando-se 1d100. Se o número sorteado nos dados foi MENOR ou IGUAL ao número de Teste, a ação foi bem sucedida.

Teste Resistido: Uma categoria de Testes similar ao teste comum, mas onde dois Personagens testam seus Atributos uns contra os outros. Os mais comuns são o teste de FR vs. FR (Teste de Força) e PSI vs. WILL (no caso de tentativa de domínio mental).

CRIAÇÃO DE PERSONAGENS

Como o ponto principal do RPG é a interpretação de personagem, você deve primeiro criar um Personagem para ser interpretado. Essa fase é quase igual a criar um personagem de um conto ou romance, sendo a única diferença que, para criar um Personagem em um Mundo de RPG, existem regras.

VOCÊ SABE. O PERSONAGEM, NÃO!

Interpretar um papel é bem mais do que mudar o tom de voz e ficar repetindo frases de efeito. Quando se joga RPG, você entra na pele de outra pessoa. Faz o que ela faria, age como ela agiria e, principalmente, lembra-se do que ela lembraria.

Uma das coisas mais importantes, talvez por isso mesmo difíceis, ao interpretar um Personagem é separar as coisas que você sabe das coisas que ele sabe. Lembre-se, seu Personagem não conhece toda a verdade; ele apenas ouviu rumores incertos ou presenciou cenas confusas.

Quando cria seu Personagem, você precisa imaginar quais são suas lembranças e tentar não excedê-las. O Personagem sabe que existem grupos terroristas agindo em meio a sociedade, mas não sabe quem são seus líderes ou seus integrantes. Você sabe, mas ele não. Afinal, seu personagem não leu todo o módulo básico de **Projeto Cobaias** para conhecer tudo de cabo a rabo.

Um Mestre realmente habilidoso pode conduzir o jogo de modo que os Jogadores NUNCA saibam mais do que seus Personagens. Para isto, basta mudar o que está no livro. Sim, ele pode fazer isso! Jogadores que confiarem demais nas informações que leram aqui podem arrepender-se antes do que imaginam...

SUA HISTÓRIA

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

A história de seu personagem pode ser muito simples ou muito complexa, cheia de detalhes. Quanto mais rica sua história, mais real seu personagem irá parecer.

A seguir, existe uma série de perguntas que podem ajudar você a detalhar melhor seu personagem. A maioria dessas perguntas não vale apenas para membros de grupos de combate a alienígenas, mas também para qualquer personagem, de RPG ou não. Você não precisa responder a todas elas, mas tente! Quando terminar, você terá algo muito mais próximo de uma pessoa real. Tais respostas também vão ajuda-lo mais tarde, quando chegar o momento de lidar com as regras.

SEU PASSADO E PRESENTE



1. Qual o nome dele e idade?
2. Onde ele nasceu e cresceu?
3. Ele conheceu seus pais? Eles estão vivos? O que seu personagem sente sobre eles?
4. Eles tem irmãos ou outros parentes? O que sente sobre eles?
5. Tem amigos? Mantém contato com eles?
6. Tem inimigos? O que fez com que seu personagem odiasse eles, ou eles o odiassem?
7. É solteiro, noivo, casado, viúvo?
8. Tem filhos? Como eles são?
9. Como foi a escola/faculdade que ele cursou?
10. O que você ele pra viver? Por que escolheu essa profissão?

11. Como é sua aparência? Possui algum sinal particular?

AMBIÇÕES

1. Que tipo de ambições ele possui?
2. Por que ele deseja isso?
3. Ele tem algum objetivo maior?
4. O que fará quando alcançar esse objetivo?
5. E se falhar?

PERSONALIDADE

1. Como as outras pessoas descrevem o seu personagem?
2. Como ele se auto descreveria?
3. Se ele pudesse mudar alguma coisa no mundo, o que seria?
4. E se pudesse mudar alguma coisa em si mesmo, o que mudaria?
5. Ele tem medo de alguma coisa?
6. Ele tem alguma mania, tique ou característica pessoal?

GOSTOS E PREFERÊNCIAS

1. Como ele passa o tempo quando não está em missão?
2. O que ele gosta de vestir?
3. Ele coleciona algo ou tem algum passatempo?
4. Que tipo de companhia ele prefere? É que tipo de amante?
5. Ele tem amigos? Eles sabem o que seu personagem faz?
6. O que ele gosta de comer?
7. Ele tem algum animal de estimação?

AMBIENTE

1. Em qual cidade/distrito ele mora? Como é esse lugar?
2. Como é a casa/apartamento/alojamento do personagem?
3. Quais são os problemas comuns lá?

COBAIAS

1. Como se tornou uma Cobaia?
2. Qual a visão de mundo dele, agora que ele sabe sobre o Projeto Cobaia e sobre os Extraterrestres?
3. Como é a visão dele sobre os Projetos e as Cobaia? Descreva o dia-a-dia do seu personagem.
4. Ele tem amigos dentro do Projeto a que serve? Confiar em alguém?
5. Ele vive no quartel-general o tempo todo? Ou tem permissão para morar em uma casa ou apartamento fora da base?
6. Ele gosta dos poderes que recebeu? Gosta de ser um “super-homem”?
7. Ou ele odeia o que é agora? No que se transformou? Quer de volta sua humanidade?
8. O que ele pensa sobre os Extraterrestres? Odeia a todos? Tem pena deles?
9. Ele pensa em fugir? Tem planos? O que fará se conseguir?

10. Ele ainda tenta manter contato com sua vida anterior, antes de se tornar uma Cobaia? Tem alguma foto ou lembrança guardada? Tenta falar com as pessoas que ama?

DETERMINE OS ATRIBUTOS

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

PONTOS DE APRIMORAMENTOS

Você tem cinco pontos para gastar em Aprimoramentos. Como você deve ter notado, a história do personagem já define alguns deles. Na maioria dos casos é mais fácil usar o processo inverso, escolhendo primeiro os Aprimoramentos e só então usá-los para delinear a história.

Além dos Aprimoramentos aqui apresentados, você pode também utilizar-se dos Aprimoramentos de outros jogos lançados pela Daemon, como Trevas, Anjos, Demônios, vampiros, Invasão e Inimigo natural, pois todos eles são balanceados. Para que isso seja feito, o Mestre deve autorizar o uso destes Aprimoramentos.

PODERES

Cada um dos Projetos aqui apresentados criou seres com poderes particulares: uns se tornaram mais fortes ou inteligente, alguns se tornaram psiónicos, outros viraram verdadeiras máquinas de matar, enquanto outros conseguem destruir um carro com uma rajada de palmas disparada de sua mão. No momento de sua criação, os personagens podem gastar apenas 2 pontos de Aprimoramento para comprar Poderes (sejam eles Psíquicos, Cibernéticos ou Gerais). A lista de Poderes e a classificação de qual poder se aplica a que Projeto se encontra no capítulo Poderes.

PONTOS DE PERÍCIAS

Aqui você deve decidir o que seu personagem sabe fazer. Perícias são compradas com pontos de perícia, ao custo de um ponto para cada ponto percentual.

A quantidade de pontos depende da Inteligência, idade e nível (quanto mais uma pessoa viveu, mais coisas ela conhece). Não adiante escolher idades avançadas apenas para ganhar mais pontos; você deve justificar a idade de seu personagem perante o Mestre, de acordo com sua história. Nesta etapa, um personagem de Nível 1 não pode ter nenhuma Perícia superior a 50 + valor Inicial.

A fórmula para calcular os Pontos de Perícia é bem simples:

$$\text{Pontos de Perícia} = 10 \times \text{Idade} + 5 \times \text{INT}$$

Até um máximo de 500 pontos.

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

PONTOS DE VIDA

Some seus valores de Força e Constituição e depois divida o resultado por 2, arredondando para cima. Junte a esse total um ponto por nível e terá seus Pontos de vida. Se o personagem tem algum Aprimoramento que acrescenta Pontos de Vida, acrescente também.

PONTOS DE INTEGRIDADE GENÉTICA

A Integridade Genética mede o quanto o corpo da Cobaia é forte, e assim quanto tempo ela pode resistir antes de começar a sofrer da Degeneração. Essa Degeneração é causada devido as grandes energias que atravessam as células de seu corpo para ativar os seus poderes. Ainda que as células tenham sido modificadas, elas não conseguem suportar essas grandes descargas de energia por muito tempo, e assim a degeneração começa.

A Integridade é calculada somando-se os valores de Força e Constituição, juntando a esse total um ponto por nível. Outra maneira de se calcular a Integridade é de forma aleatória, rolando-se 3d10 e somando-se 2 ao resultado final e ganhando 1 ponto por nível.

ÍNDICE DE PROTEÇÃO

O Índice de Proteção depende do tipo de proteção que o personagem possui. Muitos Aventureiros utilizam-se de coletes à prova de balas (IP 6 ou 7) mas estes não o protegem de quedas, gases tóxicos ou fogo; para isso existem roupas protetoras específicas. O Mestre deve usar o bom senso quando estiver aplicando o IP em determinada situação.

ESCOLHA EQUIPAMENTOS E ARMAS

As posses de um Personagem vão depender de sua história profissão, contatos, Aprimoramentos e Perícias. A suprema regra do bom senso deve ser seguida: nada de metralhadoras para jornalistas, espadas para engenheiros, etc. Para que seu personagem tenha qualquer arma ou equipamento, o Jogador precisa de permissão do Mestre. Para lista de armas equipamentos, consulte os livros: **Guia de Armas, Invasão e Inimigo Natural**.

TOQUES FINAIS

Está praticamente acabado.

Seu personagem já deve estar pronto para jogar. Falta apenas um único ponto a ser resolvido: como ele encontrou os outros personagens do grupo?

O Mestre deve proibir personagens que não se encaixem no grupo, pois isso tende a estragar a aventura.

Reunido o grupo, é hora de começar a aventura!

UF-14

RAAF captura um disco voador em um rancho na região de Roswell
– manchete de capa do *Roswell Daily Record*, de 8 de Julho de 1947

A QUEDA: O INÍCIO DA MENTIRA

No dia 4 de julho de 1947, um acidente ocorreu no pequeno condado de **Roswell**, no estado norte-americano do Novo México. Esse acidente deixou um grande rastro de destroços na propriedade do rancheiro William (Mac) Brazel, que informou o que havia encontrado ao xerife, que por sua vez notificou tudo à Força Aérea do Exército.

No dia 8 de julho de 1947, o jornal local estampava em sua primeira página a notícia de que um major (de nome **Jesse Marcel**, oficial do 509º Grupo de Bombardeiros da Base da Força Aérea do Exército em Roswell) havia levado os destroços de um disco voador para a base militar. Logo após a divulgação da recuperação de um disco voador por parte da Força Aérea do Exército, a base de Roswell expediu outra versão dos acontecimentos, declarando que os destroços encontrados no rancho de William Brazel pertenciam a um balão meteorológico.

Desde 1947, o Exército dos Estados Unidos vem tentando provar que o objeto acidentado era um balão secreto, do tipo **Mogul**, porém grande parte da opinião pública mundial acredita que essa história não passa de um acobertamento da verdade. E realmente, tal acobertamento existiu, e continua existindo.

Com um sistemático plano de desinformação (que envolvia, entre outras coisas, provas forjadas, depoimentos conseguidos sob tortura e uma política de negar tudo), o exército dos Estados Unidos conseguiu esconder do mundo o que havia ocorrido em Roswell: a queda de um disco voador (o que mais tarde, a Força Aérea chamaria de **Anjo Caído**), e a recuperação de seus destroços, bem como de 4 tripulantes.

Ainda que alguns **ufólogos** acreditem nessa história, e digam possuir “provas” disso, o motivo do acidente da nave extraterrestre permanece um mistério para eles.

Na noite de 4 de julho, um grupo seleta de membros do alto escalão das Forças Armadas dos Estados Unidos se reuniu na base do 509º Grupo de Bombardeiros em Roswell e partiu para um local pré-determinado no deserto do Novo México. Tal “caravana” contava com 3 automóveis: um jipe, onde iam os 4 membros do alto comando, e dois caminhões, que carregavam 10 soldados e três canhões móveis.

Na hora marcada, uma nave discóide pousou, sob forte chuva, e de sua parte inferior uma rampa se abriu, de onde desceram 4 seres, de aspecto humanóide, pele cinza e grandes olhos negros amendoados. Uma mensagem simples e rápida foi dada aos oficiais: a Terra seria **invadida**, toda a raça humana seria escravizada ou destruída, e o planeta transformado em pasto para os extraterrestres (chamados **Alderanos**), suprimindo suas necessidades de metais, minerais, plástico e água.

Em uma tentativa desesperada, os soldados carregaram seus canhões e dispararam contra a nave, que acabara de levantar



vôo em meio à tempestade. Após os disparos, a nave caiu, vindo a destroçar parte de sua carenagem com o impacto. Ainda que naquela noite os oficiais acreditassem que o disco havia caído devido aos disparos, mais tarde soube-se que a queda ocorreu devido a uma tempestade elétrica que teria avariado o campo magnético da nave e feito com que ela perdesse o gerador de antigravidade.

Com a queda, os tripulantes foram arremessados para longe do local onde se encontravam os destroços da nave (e por isso seriam encontrados apenas mais tarde), sendo que dos 4 tripulantes iniciais, apenas um sobreviveu.

Enquanto os destroços eram enviados para a Base da Força Aérea do Exército em Roswell, os tripulantes da aeronave foram levados para um hospital, também em Roswell.

Os três alienígenas foram autopsiados e colocados em caixões hermeticamente fechados e o sobrevivente foi

“interrogado” pelos militares que haviam participado do contato imediato.

A AMEAÇA DE INVASÃO

Essa **E.B.E.** (Entidade Biológica Extraterrestre) sobrevivente contou aos militares, que a arma utilizada para a invasão seria **química** e que afetaria apenas os seres humanos, deixando a fauna e flora terrestre intacta. Ainda que lutasse para sobreviver, esse 4º Alderano também veio a falecer, sendo também autopsiado e lacrado em um caixão em seguida. Assim como os corpos dos extraterrestres, todos os destroços da nave acidentada em Roswell foram enviados a **Base Aérea Wright-Patterson** (Dayton, Ohio) assim como para outras 6 bases, onde foram estudados.

Em 1961, o General Arthur Trudeau, do Departamento de Tecnologia Estrangeira (uma divisão de pesquisa e desenvolvimento do exército com sede em Washington) destinou ao Major **Philip J. Corso** uma missão altamente secreta: informar sobre o conteúdo de várias caixas que foram enviadas a base do exército de Fort Bliss, Texas, no dia 16 de julho de 1947.

O Major Corso informou ao General Trudeau que o conteúdo das caixas fazia parte de um tipo de tecnologia bélica que ele nunca havia visto antes (faziam parte dessa tecnologia bélica o que hoje conhecemos como fibras óticas, chips de computador, e ainda uma arma de raios laser), e em seu relatório informava que os Estados Unidos só tinham uma opção: deviam preparar-se para um possível conflito com uma tecnologia superior, **recriando** a tecnologia alienígena proporcionada pelo acidente.

Mesmo que Trudeau e Corso tivessem acesso aos melhores cientistas do governo, decidiram espalhar a tecnologia extraterrestre em várias empresas que mantinham relação com o exército. Dessa forma, os artefatos foram pesquisados e patenteados por essas empresas, sendo parte do lucro obtido destinado ao exército (mais tarde soube-se que os lucros obtidos com as patentes eram, na verdade, remetidos aos **MIB**).

Ainda que a tecnologia alienígena estivesse sendo bem empregada (vide os microcomputadores atuais e o **Projeto Aurora**), uma frente de batalha seria necessária para se utilizar tais tecnologias bélicas. Um batalhão de soldados treinado e capaz de enfrentar os alienígenas em um confronto, e sobreviver às armas químicas usadas para a invasão.

Analisando os computadores da nave acidentada, cientistas militares descobriram que a arma usada destruiria apenas seres humanos, porque os Alderanos haviam estudado a fisiologia humana durante as inúmeras abduções que realizaram em todos os cantos do mundo, com autorização de algumas autoridades, como um ramo secreto dentro do governo dos EUA: o **Majestic-12**.

Mas, se as armas químicas utilizadas para a invasão afetariam apenas os humanos, seria necessário soldados não humanos para essa frente de batalha. A partir daí, os cientistas do exército norte-americano iniciaram a criação de um batalhão de soldados... **Híbridos humano-alienígenas**. Estava iniciado aquilo que, mais tarde, atenderia pelo nome de **Projeto UF-14**

O CONTRA-ATAQUE: UF-14

Ainda que a tecnologia terrestre não estivesse avançada o suficiente, os estudos do UF-14 alcançaram bons resultados nas pesquisas referentes à fisiologia e anatomia dos seres do quarto planeta da estrela Alderan.

No final da década de 1960 e início da década de 1970 os técnicos do Projeto UF-14, instalados nos laboratórios da chamada **Área 51**, conseguiram descobrir o código genético desses pequenos seres: ele é formado por duas cadeias (filamentos) em forma de hélice, formando uma dupla hélice, mas, diferente dos seres humanos, o DNA Alderano possui **6 bases nitrogenadas** (enquanto que o DNA humano possui apenas 4). Acreditava-se que essas duas bases nitrogenadas a mais tornariam os Alderanos imunes a arma que eles usariam contra os humanos.

E foi se utilizando dessas e de outras informações, que os cientistas iniciaram a clonagem das células extraterrestres originais (retiradas dos corpos dos 4 alienígenas do acidente de Roswell, e de outros alienígenas recuperados em mais 5 quedas), e a fase de testes se iniciou. Passando por cima de todos os protocolos normais (devido a pressões de forças internas do Governo e também do Pentágono), os cientistas do Projeto UF-14 receberam as primeiras remessas de cobaia humana para testes: mendigos, prisioneiros e doentes terminais em sua maioria. Os primeiros experimentos se iniciaram com resultados não muito satisfatórios.

O procedimento de hibridização consistia no seguinte:

Os cientistas do Projeto UF-14 isolaram em laboratório uma amostra de um vírus que havia sido descoberto recentemente pelo Centro de Controle de Doenças, o HIV, e substituíram o cromossomo viral por parte do cromossomo extraterrestre (a parte que continha as duas bases nitrogenadas a mais).

Ao ser implantado na cobaia, o vírus **HIVa** (sigla do nome dado ao vírus HIV alterado geneticamente) seguia seu procedimento padrão de infecção: atacava as células responsáveis pelo sistema imunológico (as células linfócitos T₄), fazendo com que seu material genético fosse introduzido no núcleo da célula atacada, deteriorando o sistema imunológico da Cobaia. Essa célula infectada iniciava a produção de novos vírus HIVa, que eram liberados no organismo, atacando outras células linfócitos T₄, ou seja, o HIVa utilizava a maquinaria do linfócito T₄ para se multiplicar.

Mas, diferentemente do HIV, o HIVa não se restringia apenas aos ataques aos linfócitos T₄. Uma vez que o sistema imunológico da Cobaia estivesse debilitado, o HIVa começava a infectar outras células do organismo (repetindo o mesmo ciclo da infecção no linfócito T₄), espalhando rapidamente pelo corpo humano o material genético extraterrestres.

Após alguns meses, algumas mudanças foram notadas nas primeiras cobaias que foram submetidas a tais experimentos: alterações psicológicas (como distúrbios agressivos), físicas (como o crescimento excessivo das unhas e dos pêlos pelo corpo), e ainda alterações fisiológicas (como a rápida proliferação de tumores pelo corpo), mas em todos os casos ocorreu a morte das Cobaias.

Ainda que os experimentos não seguissem de acordo com o planejado pelos militares, os experimentos do projeto continuaram. Cada nova leva que apresentava distúrbios, como os

citados anteriormente, era destruída e seus corpos mutantes estudados, na tentativa de entender o que havia dado errado.

No início da década de 1980, novos cientistas se juntaram à equipe do Projeto UF-14: dois alienígenas Alderanos Rebeldes, que usando seus conhecimentos científicos, conseguiram corrigir os erros na hibridização entre os genes humanos e alienígenas.

As Cobaías que foram submetidas aos experimentos após a intervenção Alderana no Projeto não apresentaram nenhum dos distúrbios apresentados pelas Cobaías “defeituosas”, mostrando que a hibridização havia sido, aparentemente, perfeita. A partir daí, se iniciaram os testes com essas Cobaías, na tentativa de encontrar as mudanças que os genes alienígenas poderiam ter feito em seus corpos.

Percebeu-se que os genes alienígenas demoravam cerca de 7 meses para se espalhar por todas as células, e que tal proliferação era muito dolorosa, pois em alguns casos, para espanto dos cientistas, resultava em aumento dos ossos, da musculatura, ou ainda da massa encefálica.

Mas também se notou que a grande maioria das transformações era percebida apenas com um exame detalhado das células das Cobaías, ficando quase que imperceptíveis se as Cobaías fossem submetidas apenas a um exame externo.

PODERES E FRAQUEZAS

Para a surpresa dos cientistas, as Cobaías que passaram pelo processo de hibridização desenvolveram, como resultado de tal processo, “**habilidades especiais**”, que iam desde um aumento de força e destreza até a capacidade de alterar sua aparência, passando por uma série de poderes psíquicos. Essa “descoberta” custou aos cientistas do Projeto UF-14 dois ou três laboratórios.

Além desses poderes, descobriu-se também que essas Cobaías, por possuírem genes alienígenas e humanos em seus corpos, podiam rastrear qualquer ser que não fosse humano (como Metalianos e Alderanos), ou que possuísse alguma parte não humana em seu corpo (como corpos invadidos por Traktorianos e Cobaías fugitivas do projeto Filhos de Marte, do próprio UF-14 ou do Projeto Cyber).

Após a descoberta desses incríveis poderes, todas as Cobaías (oito no total) foram encarceradas, impedidas de usarem seus incríveis poderes (graças à utilização Soros que mantinham as Cobaías em um quase constante sono) e estudadas.

Mas um acidente aconteceu. Seduzido por uma das Cobaías, um dos soldados que tomavam conta do lugar manteve relações sexuais com ela, e assim teve o vírus HIVa injetado em seu corpo. Ao saber do incidente, o soldado foi estudado, e descobriu-se que o HIVa, ao entrar em contato com um material genético diferente do de seu hospedeiro original, cristaliza-se, mantendo-se inerte e incapaz de infectar o novo corpo em que estiver. Pelo que os estudos revelaram, o HIVa ao infectar uma célula assimila o DNA do hospedeiro, e se torna capaz de instalar-se apenas nas células que possuem aquele traço genético.

Em 1985, uma série de testes foi realizada em uma das oito Cobaías, na tentativa de se medir o seu poder. Mas ao longo dos testes percebeu-se que seu corpo parecia começar a “secar”. Sua pele começava a rachar e apodrecer, os cabelos a esbranquiçar e rapidamente cair. Naquele momento não se sabia o que havia ocasionado isso, mas mais tarde, após uma série de testes,

descobriu-se que a hibridização gerou um problema: se por um lado ela concedia uma série de poderes as Cobaías, por outro, causava uma **degeneração** de suas células, que resultava nos sintomas descritos acima. Essa degeneração só pode ser contida com uma dose do **Soro**, uma substância desenvolvida pelo **Centro de Controle de Doenças** sob o comando do **Departamento de Defesa**.

Passada essa fase de testes, no fim da década de 1980, um grupo de soldados Marines e Boinas Verdes foi recrutado para passarem pelo processo de hibridização. O processo foi realizado com grande sucesso, e em Julho de 1990 foi formada a primeira equipe de soldados híbridos humano-alienígenas. E houve uma divisão dentro do Projeto. As pesquisas eram realizadas na Área 51, enquanto que o recrutamento e o treinamento das equipes eram realizados na Base Aérea Wright-Patterson (Dayton, Ohio). Além de Marines e Boinas Verdes, “espertinhos” metidos a teóricos da conspiração que chegassem muito perto da verdade, ou que incomodavam os altos cargos do governo com suas teorias malucas também passar a ser “recrutados” para o Projeto. Muitos desses “recrutados” desapareceram, e até hoje não se tem notícias deles. Os outros trabalham até hoje para o Projeto, ainda que vez por outra, tentem escapar.

Os membros do Projeto UF-14 se dividem em pequenas grupos (ou células) de até 8 soldados, de acordo com a missão que devem cumprir. As Cobaías, além de manejarem as mais sofisticadas armas norte-americanas, também dispõe de seus incríveis poderes (correndo o risco de sofrer a degeneração) para proteger a Terra de uma inevitável invasão.

Graças a esses poderes, os membros do UF-14 são requisitados para qualquer tipo de ação que envolva um ataque direto a alienígenas, sejam elas Metalianas, Greys (seus grandes inimigos), Fobianas, Deimonianas, ou de qualquer outra origem.



A AMEAÇA: OS REPLICANTES

Recentemente, um incidente na Área 51 fez com que chegasse ao conhecimento do Majestic-12 o envolvimento de Rebeldes Alderanos no Projeto UF-14. Essa informação foi levada aos agentes invasores Alderanos, que deram uma simples ordem a seus asseclas: eliminar qualquer membro do Projeto UF-14 e destruir qualquer arquivo referente à pesquisa do Genoma Alderano.

Enquanto os agentes do MJ-12 iniciavam sua caçada a todos os membros e soldados do UF-14, os Alderanos começaram a colocar em prática outro plano para acabar com esses soldados híbridos. Esse plano consistia na abdução e substituição desses abduzidos por **Replicantes**.

Replicantes são soldados clones híbridos humano-alderanos, em cujo genoma estão misturados genes alderanos com os genes clonados da pessoa abduzida. Esses híbridos possuem a aparência de um humano, mas são dotados de alguns poderes,

que rivalizam com os dos soldados do UF-14. Esses Replicantes, quando são deixados na Terra, passam a viver a vida daqueles que estão substituindo (pois possuem toda a memória do abduzido, copiada graças aos pequenos microchips implantados na base do pescoço dos abduzidos), mas quando são convocados, deixam tudo para trás, seguindo somente as ordens dos Alderanos invasores.

Aparentemente, esses híbridos Alderanos são indestrutíveis e não sofrem com a degeneração, ou pelo menos nunca foi visto um deles sofrendo com ela. Alega-se ainda, que alguns desses Replicantes conseguiram infiltrar-se no Projeto UF-14, fazendo-se passar por soldados.

Esse é o panorama dos soldados do Projeto UF-14: caçados por um lado pelos Agentes do Majestic-12, e pelo outro por Replicantes Alderanos que podem estar escondidos sob qualquer identidade. E entre uma coisa e outra, a degeneração, que corrompe seus corpos a cada dia, enquanto lutam para salvarem suas vidas.

PSI

Atividade Paranormal
– frase da abertura do seriado *Arquivo-X*

GUERRA FRIA, GUERRA PSÍQUICA

Em 1954, o doutor Nikolai E. Khokhlov, ao desligar-se da **KGB**, afirmou que a Agência de espionagem Russa estava realizando uma série de experiências com armamentos “**psicotrônicos**”: destruição psíquica de mísseis, inutilização de sistemas de radares e alteração de componentes eletrônicos de computadores. Khokhlov observou ainda que, em uma experiência, ele e seu grupo de pesquisadores conseguiram quebrar a coluna vertebral de uma pessoa utilizando esse tipo de “tecnologia”.

Verdadeiros ou não esses acontecimentos, o que se sabe é que os EUA estavam em **inferioridade** de condições no campo do estudo militar do paranormal. Um exemplo disso é que no início de 1970, os Soviéticos estavam gastando aproximadamente 60 milhões de rublos por ano, e em 1975 esses gastos já chegavam a 300 milhões.

O programa inicial de pesquisa norte-americano sobre paranormalidade, chamado **Scanate**, foi fundado pela **CIA** no início de 1970. Pesquisa sobre “**Visão Remota**” (um método para se visualizar psiquicamente lugares e coisas) começou em 1972 no **Instituto de Pesquisa Stanford (SIR)**, em Menlo Park, Califórnia. Este trabalho foi conduzido por dois cientistas: Harold Puthof e Russel Targ. Os esforços iniciais da equipe de pesquisa estavam voltados para algumas “pessoas superdotadas”. Essas pessoas eram indivíduos que, aparentemente, ao serem treinadas e ensinadas mostrariam potencial para utilizarem seus poderes em uma “**guerra psíquica**”.

As experiências foram bem sucedidas e em pouco tempo, os serviços de espionagem se interessaram pelas descobertas de Puthof e Targ sobre Visão remota. E em virtude disso, uma reunião secreta ocorreu em outubro de 1972, onde estavam presentes Puthof e um pesquisador anônimo. Segundo relatos, as pesquisas receberam um adiantamento de 50.000 dólares para desenvolverem um método que pudesse ser adaptado para a espionagem. Esse pesquisador anônimo era, na verdade, a CIA.

Em julho de 1972, depois de meses de experiências e testes, a equipe do SIR encontrou um fenômeno que poderia satisfazer as exigências da CIA, e depois de apresentados os resultados por Puthof, no final de uma semana, os Visores Remotos do Instituto de Pesquisa Stanford já recebiam as primeiras coordenadas do **serviço secreto**. A **espionagem psíquica** estava finalmente sendo colocada em prática: a Guerra Fria alcançava um novo patamar.

COMEÇA O ENCOBRIMENTO

A partir desse momento, os indivíduos envolvidos com o projeto de “visão remota” conseguiram mais força para



persuadir os dirigentes do pentágono sobre o potencial militar do método.

Os êxitos iam aumentando, as pesquisas avançavam, mas ao mesmo tempo crescia na mesma proporção o caráter **confidencial** do projeto. Contudo em 1975, com a morte de alguns Visores remotos, foi anunciado que a espionagem psíquica tinha chegado ao fim. Até hoje essas mortes permanecem sem uma explicação convincente.

Porém, através de uma investigação realizada em 1978, foi demonstrado que 5 dos 14 principais laboratórios de parapsicologia dos Estados Unidos, tinham sido contratados por autoridades governamentais e não apenas pelo Instituto de Pesquisa Stanford. Em janeiro de 1980, o governo norte-americano voltou a solicitar os serviços do SIR em razão de uma série de eventos no Oriente Médio (como os seqüestros de americanos no Iraã).

Apesar de negar, o Governo dos EUA continuou financiando projetos nesta área. Em 1977, um novo projeto foi criado, sob a supervisão do Instituto de Pesquisa do Exército, chamado **Grill Flame**. Esse projeto estava localizado nos prédios 2560 e 2561 no **Fort Meade, Maryland** e consistia em soldados e alguns civis que se acreditava possuírem vários graus de habilidade psíquica natural. As pesquisas do SIR foram integradas ao Grill Flame no início de 1979, e centenas de experiências com visão remota foram realizadas no Instituto durante a década de 1980.

Oficialmente, o Projeto Grill Flame finalizou suas atividades em 1983, mas na verdade, prosseguiu em sigilo apoiado com verbas do Pentágono. No final de 1983, o projeto foi renomeado como **Center Lane**. Os pesquisadores Harold Puthof e Ingo Swann (outro membro das pesquisas sobre Visão Remota) no Instituto de Pesquisa Stanford desenvolveram uma série de **instruções** que, teoricamente, capacitaria qualquer psíquico a ser treinado para produzir de forma exata detalhes sobre o alvo “visitado”.

Em 1985, o Projeto Center Lane foi desativado. Oficialmente. Na verdade o projeto foi renomeado como **Sun Streak** e transferido para o controle do Diretório de Inteligência Técnico e Científico da **Agência de Inteligência de Defesa do Pentágono (DIA)**, com o código oficial **DT-S**.

Sobre os auspícios do DIA o programa transitou para a Corporação Internacional de Aplicações Científicas (SAIC) em 1991 e foi renomeado como **Star Gate**. O projeto mudou de **SAP (Programa de Acesso Especial)** para **LIMIDIS (Disseminação Limitada)**. Mudou-se o nome, mas a Agência de Inteligência de Defesa conservou os mesmos objetivos.

O “FIM” DAS EXPERIÊNCIAS PSÍQUICAS

Em um período de mais de **uma década**, algo em torno de 20 milhões de dólares foi gasto com o **Sun Streak, com o Star Gate e com atividades relacionadas**, com 11 milhões sendo orçamento apenas para período de 1985 até o início de 1990. Mais de 40 pessoas serviram no programa durante várias vezes, incluindo algo em torno de 23 visores remotos. Durante seu auge no meio da década de 1980 o programa incluía 7 visores em tempo integral e tanto pessoal de análise e suporte quanto fosse necessário.

Sabe-se que uma série de psíquicos trabalhou no Fort Meade para a CIA de 1990 até julho de 1995. Os psíquicos também eram deixados disponíveis para **outras agências governamentais** que requisitasse seus serviços.

As autoridades estavam impressionadas com os resultados. Segundo o general Edmund Thompson, a visão remota era real e eles não estavam muito interessados em explicá-la, nem esclarecer o seu uso.

Porém, sem uma garantia real de êxito, foram abertas investigações sobre a espionagem psíquica e outros projetos do Pentágono.

Um decreto de 1995 dizia que o Programa Star Gate devia ser transferido do **DIA** para a **CIA**, e que a Agência Central de Inteligência devia conduzir uma revisão do programa. Ainda em 1995 o Instituto Americano de Pesquisa (AIR) foi contratado pela CIA para avaliar o programa. Seu relatório final de Setembro de 1995 foi levado ao público em 28 de novembro do mesmo ano. Esse relatório dizia que alguns efeitos significativos foram

demonstrados dentro dos laboratórios, mas que a recomendação final da AIR era **encerrar** as atividades do Star Gate. A CIA concluiu que **não houve** casos em que a Percepção Extra-Sensorial tenha provido dados usados para guiar operações da Inteligência. Diante de tais declarações, Fort Meade foi fechado em 1995. Oficialmente.

O que esteve fora dos relatórios das atividades de todos esses anos de existência do programa de visores remotos foram alguns pequenos “**incidentes**” que ocorreram desde o início de 1995, meses antes do fechamento do Star Gate, até poucos dias antes do fechamento do projeto.

OS PSI E OS EXTRATERRESTRES

Durante uma das sessões de espionagem psíquica, um dos visores remotos saiu de seu corpo e viajou pelo mundo, focando sua mente no estado da Califórnia. Em sua visão, aparecia sobrevoando uma pequena residência no deserto um **disco voador** iluminado com uma série de cores. Da parte debaixo da aeronave uma luz prateada inundou a residência, e de dentro dela **três pessoas** começaram a ser levadas para dentro da nave.

Rapidamente o pessoal do Projeto Star Gate avisou o **NORAD**, que enviou o **U.F.O. Team** para o local. A equipe chegou as coordenadas passadas pelo visor remoto, e encontrou a casa toda escura, sem nenhuma atividade aparente em seu exterior e interior. A equipe começava a se dirigir para dentro da casa para analisar possíveis resíduos, quando um disco voador parou sobre a residência, e emitiu um fecho de luz prateada. De dentro da casa três pessoas começaram a ser elevadas em direção à nave. Rapidamente, membros do UFO Team dispararam algumas rajadas contra a parte inferior da nave, e o fecho de luz foi desativado, e as três pessoas caíram no solo. A nave partiu para o espaço sem tentar nenhum revide contra os soldados.

O evento foi reportado ao NORAD, que entrou em contato com o Projeto Star Gate, avisando a eles que as informações do visor remoto foram precisas, e que eles conseguiram impedir a ação dos alienígenas. O alto comando do Star Gate se reuniu com o visor remoto, e chegou-se a conclusão que o visor remoto havia visto outro lugar... Mas no **futuro**.

Alguns estudos estavam sendo realizados no SIR, quando um visor remoto visualizou outra cena de abdução. Novamente o NORAD foi acionado, mas enquanto uma equipe do NORAD era designada ao local detalhado pelo visor, ele começou uma **luta psíquica com o alienígena**, que segundo as descrições, era um **Alderano**. Esse embate durou cerca de 30 minutos, e após esse tempo, diante de uma série de técnicos do Star Gate, o visor entrou em coma, vindo a **falecer** alguns dias depois. Poucos instantes depois da luta psíquica, um aviso do NORAD indicava que a equipe havia encontrado um **Alderano morto** no local indicado pelo visor.

Poucas semanas antes do fechamento do Star Gate, por volta de julho, outros incidentes ocorreram nos laboratórios do SIR: alguns dos visores começaram a desenvolver **outros poderes** psíquicos, como telecinésia e mediunidade. Mas ainda que o Star Gate estivesse alcançando resultados extraordinários, ele foi fechado no fim de 1995, sob a alegação de não ter provido nenhuma informação útil à inteligência norte-americana. Os reais motivos de seu fechamento permanecem envoltos em mistério.

PROJETO PSI E OS PRECOGS

O NORAD, tendo participado de duas atividades em conjunto com psíquicos e sabendo de todo seu potencial, **reativou** o projeto em 1996, em conjunto com o **Departamento de Defesa**, sob o nome de **Projeto PSI**.

Novamente se valendo das instalações do **SRI** e das instalações desativadas do **Fort Meade**, as pesquisas sobre psiquismo foram reiniciadas, contando com 24 psíquicos, tendo não apenas a espionagem psíquica como atividade principal. Devido a grande variedade e pesquisas conduzidas pelo NORAD sobre psiquismo, alguns fatos interessantes a respeito dos psíquicos foram descobertos: além de poder **prever** futuros locais de abdução, eles também podiam **localizar** Alderanos, Metalianos e Traktorianos devido às ondas cerebrais que esses alienígenas emanam, que são **diferentes** das ondas cerebrais humanas. É por esse motivo, que em quase todas as equipes do governo que caçam extraterrestres, há pelo menos **um psíquico**. Além disso, alguns psíquicos eram capazes de **aquecer** o ar de um local, bem como criar um **muro de fogo**, enquanto outros eram capazes de **resfriar** o ar de um local, ou criar uma **espada de gelo**, tão afiada quanto o diamante.

Ainda que as pesquisas sobre psiquismo estivessem sendo conduzidas em sua maioria pelo NORAD, os psíquicos do Projeto PSI também eram deixados disponíveis para outras agências governamentais que requisitassem seus serviços. Em 1998, diante de uma serial killer que já havia matado mais de 9 mulheres, o Escritório de Campo de Nova Iorque do **FBI** requisitou os serviços do PSI. Dois visores remotos foram destacados para Nova Iorque, e em menos de 5 dias eles conseguiram **prever** o próximo assassinato, o que levou os Agentes do FBI a prenderem o assassino.

Desde esse evento, foi criada dentro do Projeto PSI uma divisão batizada de **Precog**, que tem como atividade principal fornecer a agências governamentais (como o FBI, a CIA, etc.), sempre que requisitada, **previsões**, que variam desde a próxima ação de um serial killer, até atentados terroristas. Existem hoje planos para se criar duas unidades da Precog, uma em Washington e outra em Nova Iorque, que agiriam em conjunto com as polícias locais na repressão a crimes. Um dos boatos que circula sobre a Precog, é que a divisão forneceu a CIA e ao Departamento de Defesa informações a respeito do **atentado de 11 de setembro de 2001** contra as Torres Gêmeas do World Trade Center, mas que tais informações foram deliberadamente **ignoradas** por tais agências.

DEGENERÇÃO E OS TRAKTORIANOS

Em 2000, começou-se um novo recrutamento de psíquicos para o Projeto PSI, já que dos 24 psíquicos, apenas 8 estavam vivos. Pesquisas posteriores indicaram que as mortes ocorreram devido a derrames cerebrais. Notou-se uma grande quantidade de candidatos que eram, na verdade, falsos psíquicos, e de todos os verdadeiros psíquicos analisados, menos de 5% foram integrados ao Projeto. Vendo a possibilidade do projeto ser encerrado por falta de pessoal, os comandantes do NORAD se voltaram para as pesquisas de um médico chamado **William Davis**.

O Dr. Davis era um neurocirurgião, que durante mais de 15 anos realizou inúmeras pesquisas a respeito da doença de

Alzheimer. A doença de Alzheimer é uma demência pré-senil que se manifesta por volta dos cinquenta anos e se caracteriza por uma deterioração intelectual profunda e maciça, associada a uma desorientação temporal e espacial. Das pesquisas da equipe do Dr. Davis resultou o primeiro remédio contra a doença, que foi autorizado em 1993 a ser comercializado nos EUA.

Mas ainda que esse remédio tenha uma ótima ação contra a doença, o Dr. Davis acreditava que poderia haver outro meio para combater a doença de Alzheimer: o meio **cirúrgico**. Em 1995 ele iniciou uma série de pesquisas a esse respeito, e em 1999 realizou a primeira cirurgia cerebral que tinha como objetivo impedir o avanço da doença. A cirurgia foi bem sucedida, o a doença parou de evoluir. Mas um subproduto da operação foi a **“ativação”** de uma zona do cérebro que até então permanecia “inativa”: o **lóbulo temporal**. Essa “ativação” concedeu aos pacientes que passavam pela cirurgia **poderes psíquicos**, como telepatia e telecinésia.

O NORAD viu o potencial da pesquisa do Dr. Davis, e o Departamento de Defesa **confiscou** a pesquisa e integrou o Dr. a equipe do Projeto PSI. É por esse motivo que ninguém, a não ser o Governo os EUA, sabe que a Doença de Alzheimer possui cura.

A grande maioria dos psíquicos que atua no Projeto PSI (cerca de 80%) são resultados da **intervenção cirúrgica** seguindo os métodos do Dr. Davis, mas isso não significa dizer que elas necessariamente possuíam a doença de Alzheimer antes de passarem pela cirurgia, já que o Dr. adaptou seu processo a pessoas que não sofriam da doença. Por isso, além da visão remota (o poder que originalmente foi pesquisado pelo governo norte-americano), muitos **outros poderes** foram desenvolvidos pelos psíquicos do Projeto PSI. Dos 20% restantes, 3/4 são formados por psíquicos naturais, que já nasceram com suas habilidades, e 1/4 é formado por Cobaías “emprestadas” do projeto UF-14 que desenvolveram apenas habilidades psíquicas.

Mas, ainda que esse processo cirúrgico gerasse uma série de psíquicos que seriam muito bem aproveitados pelo Projeto PSI, as Cobaías resultantes de tal processo, bem como as do UF-14 e os psiônicos naturais, sofrem de algo que, em longo prazo acabaria com o Projeto: a **degeneração cerebral**. Tal degeneração ocorre devido à **alta atividade** cerebral realizado pelo psíquico. Essa degeneração só pode ser contida graças ao **Soro**, desenvolvido pelo **Centro de Controle de Doenças** sob o comando do **Departamento de Defesa**. Nos soldados do Projeto PSI, se não ministrado rapidamente o Soro, a degeneração pode ser sentida primeiramente como uma **forte dor de cabeça**, tão forte que os **incapacita** de realizar algumas atividades. Quando a degeneração avança, ocorre **perda parcial ou total da memória**, e quando já em um último estágio, a degeneração causa **derrames** e até mesmo a **morte**.

Além de lidarem com a degeneração, os psíquicos ainda devem fugir dos **Traktorianos infiltrados** no governo norte-americano, que os querem por dois motivos: primeiro, porque os agentes do Projeto PSI são um dos poucos que conseguem diferenciar um ser humano normal de um que tenha se tornado hospedeiro para um cérebro Traktoriano; e segundo que os psíquicos conseguem localizar metalianos escondidos no planeta terra. Por causa disso, os Traktorianos já tentaram inúmeras vezes **fechar** o Projeto PSI, mas até agora todas essas tentativas foram **infrutíferas**.

A GUERRA PSÍQUICA

Durante a Guerra Fria, como já citado anteriormente, a KGB conduziu uma série de experimentos relacionados a poderes psíquicos, entre eles a visão remota, telepatia e telecinésia. Os testes se iniciaram em 1954, no mesmo ano de criação da KGB e se estenderam até sua extinção em 1991. Nos primeiros 20 anos os soviéticos **dominaram** esse campo, realizando uma série de missões de “visões remotas” em bases norte-americanas e também européias. Mas a partir da década de 1970, os norte-americanos recuperaram terreno perdido, e a briga passou a ser **de igual para igual**.

De julho 1972 (data em que os espões psíquicos norte-americanos começaram suas ações) até dezembro 1991 (data em que a KGB foi desativada pelo Conselho das Repúblicas) os psíquicos soviéticos e os norte-americanos travaram uma série de “**batalhas psíquicas**” onde tanto capitalistas como comunistas pereceram. Além de enfrentarem os norte-americanos, os psíquicos russos também entraram em **contato** com Alderanos, que realizaram o **primeiro pouso em solo soviético** no fim da década de 1970. Acredita-se que desde essa data tenha ocorrido uma **troca sistemática de tecnologia alderana por cobaias humanas** russas para testes realizados pelos extraterrestres.

A partir de 1991 parecia que a guerra psíquica havia acabado junto com a Guerra Fria, mas das cinzas do mundo bipolarizado duas novas nações surgiram com novas pesquisas a respeito de psiquismo, além dos EUA: a **Rússia**, se valendo das pesquisas da extinta KGB, e a **China**, se valendo de toda sua tradição milenar tibetana.

Essa é a situação atual que os soldados do Projeto PSI enfrentam. Além de **enfrentarem extraterrestres**, sejam eles Alderanos, Traktorianos ou até mesmo Metalianos, e **fugir** dos Traktorianos infiltrados nos altos cargos do governo, ainda enfrentam os **psíquicos russos**, que assim como a ave lendária fênix ressurgiram das cinzas do império soviético, e os **psíquicos chineses**, que com a abertura de seu império para o mundo começaram a perceber que não eram os únicos que dominavam as artes psíquicas.



GENE 2

... existem barreiras que não devem ser cruzadas, limites fixos além dos quais o ser humano não deve estar autorizado a ultrapassar.
– comitê britânico, ao aprovar a lei que proibiu a clonagem humana no Reino Unido

SEGREDOS NUCLEARES

Foi durante a Segunda Guerra Mundial que passou pelas mentes mais brilhantes do Exército norte-americano a grande idéia de se criar um **supersoldado**: mais rápido, mas inteligente, mais forte... Enfim, o melhor em tudo. Mas foi mesmo durante a década de 1950 que algo foi feito nessa direção.

Em 1952, **quatro generais**, dos mais altos escalões de poder do exército, se juntaram e passaram a testar radiação gama em seres humanos, no que ficou conhecido como **Projeto Novo Amanhecer**. Esses testes foram realizados em instalações subterrâneas do **Polígono de mísseis de White Sands**, no Novo México. **Oficialmente** o objetivo dos testes era medir a quantidade de radiação que um ser humano poderia agüentar, mas o que realmente se queria era criar **mutações** em seres humanos, com o intuito de se criar um supersoldado.

Esses generais, com a ajuda de alguns secretários do governo, conseguiram desviar alguns milhões de dólares para o projeto. Toda essa soma foi responsável pelo financiamento das instalações, pela compra ilegal de materiais radioativos e a contratação dos melhores cientistas norte-americanos.

As cobaias usadas para os testes eram em sua maioria **mendigos e loucos**, mas em duas ocasiões, **soldados do exército** norte-americano foram levados a White Sands para serem submetidos aos testes. Nos 5 anos de duração dos experimentos, **103 homens, mulheres e crianças** serviram de cobaias para os experimentos do Projeto Novo Amanhecer.

Esses experimentos consistiam numa dose diária de radiação gama “despejada” sobre as cobaias, e uma vez por semana elas passavam por um verdadeiro check-up e todas as informações eram armazenadas. Até 1957, 15 cobaias haviam morrido de algum tipo de câncer, enquanto outras 10 estavam seriamente debilitadas. Todas as outras pareciam extremamente saudáveis.

Em 1957, após 5 anos de pesquisas, durante uma checagem semanal, uma das cobaias se negou a tirar a roupa. Um dos soldados que tomavam conta das instalações bateu contra as pernas dela, fazendo-a cair de joelhos. Novamente foi ordenado que ela tirasse a roupa para o exame, mas houve outra resposta negativa. O soldado desferiu outro golpe contra as costas da cobaia, o que fez com que ela caísse e batesse o rosto no chão. A cobaia gritou de dor e enquanto se contorcia, os soldados começaram a rir e fazer piada dela.

Nesse instante algo aconteceu à cobaia que silenciou os soldados e todos os técnicos do Projeto Novo Amanhecer que ali se encontravam.

Caída no chão, com o coração disparado e a adrenalina correndo em suas veias, uma **mutação foi desencadeada**. A



forma pequena e esguia da cobaia deu lugar à outra, com 3 metros de altura, com a pele cinza, extremamente forte e musculosa, tendo a raiva estampada em seu rosto. Esse verdadeiro **monstro** arremessou o soldado, que antes o havia subjugado, há uma distância de mais de 3 metros e em seguida começou a destruir mesas e computadores que havia ali. Era como se a irracionalidade tivesse se apoderado do cérebro da cobaia.

Os soldados, que por um instante ficaram paralisados, se dividiram em dois grupos. Enquanto um tentava dominar o monstro, outro recolhia as 83 cobaias a seus alojamentos.

As cobaias, enquanto eram recolhidas a seus alojamentos, puderam ver a cobaia que havia sofrido a mutação ser dominada com dardos tranqüilizantes, eletrochoques e muita violência. Essa visão despertou a ira de todas as outras, que tendo seus batimentos cardíacos elevados e a adrenalina correndo em suas veias também sofreram mutações. **Todas as 83.**

Algumas delas se transformaram em monstros de 3 metros de altura (como a primeira a sofrer mutação), musculosos e totalmente irracionais. Os corpos assumiram cores variadas, como cinza, verde e marrom (todas em tons escuros). Outras se transformaram em “monstros” menores (com até 2 metros de altura), com o corpo todo coberto por pêlos, das seguintes cores: laranja, azul, branco e preto (também em tons escuros), e em seus corpos surgiram garras e presas, como as de felinos, mas diferente das outras, essa mutação não deixou as cobaias irracionais. Houve ainda outras que se transformaram em monstros de mais de 2 metros de altura, e tiveram a pele transformada em pedra, tornando-se por isso praticamente invulneráveis.

Todos esses monstros atacaram os soldados, os cientistas e as instalações de White Sands, **destruindo** tudo que havia para ser destruído. Essa devastação resultou num **vazamento** de material radioativo, que inundou todo o subsolo da base, chegando a poucos metros da superfície, antes que a base fosse isolada e selada, contendo assim tanto a radiação como os monstros.

Em 1960, uma equipe do exército entrou na base junto com homens da **FEMA** (Agência Federal de Emergências), devidamente protegidos. Dentro das instalações, eles encontraram os restos de uma série de homens que trabalhavam na base (soldados, cientistas, etc.), mas em nenhum dos andares foi encontrado sinal algum das cobaias. Segundo eles, ainda que a base tenha sido toda selada, impedindo que os monstros tivessem acesso a superfície, eles encontraram uma saída alternativa: o **esgoto**. A rede de esgoto da base levava até um rio a 15 Km das instalações, e pela aparente destruição, parecia que algo muito forte havia passado por ali. **As cobaias estavam em liberdade.**

Em 1962, quatro cobaias foram capturadas e estudadas. Descobriu-se que a mutação era desencadeada pelo aumento do ritmo cardíaco das cobaias, e pelo aumento da adrenalina em seu sangue. Mas também verificou que essa mutação era **temporária**, e que quando os batimentos cardíacos e os níveis de adrenalina diminuíam, as cobaias voltavam ao normal.

Até 2000, as cobaias fugitivas do Projeto Novo Amanhecer eram rastreadas e capturadas por soldados normais, o que explica os poucos aprisionamentos. Mas a partir de 2001, passaram a ser usados nessas missões supersoldados do **Projeto Gene 2**, o que já assegurou a captura de mais 10 dessas cobaias fugitivas.

MANIPULAÇÃO: PROJETO GENE

Durante a década de 1960, a idéia de se criar um supersoldado continuou na mente dos cientistas do exército norte-americano. Mas dessa vez eles esperavam alcançar seus objetivos com uma nova abordagem: a **genética**. Com isso se iniciou o **Projeto Gene**.

Para conduzir tais pesquisas em conjunto com o exército foi contratada a **Biotech Inc**, uma empresa que já havia realizado outras pesquisas para o governo desde o início da década de 1960 sobre o corpo humano e suas funções, pesquisas essas que foram integradas as da **NASA**, que resultaram no sucesso da Missão Apolo 11.

A Biotech Inc possui sua sede administrativa e seus laboratórios centrais na cidade de Baltimore, no estado de Maryland, mas também possui outras sedes fora dos Estados Unidos.

Por mais de 4 anos os cientistas trabalharam, tanto em instalações militares, como nas próprias instalações da empresa e conseguiram **mapear** toda a cadeia de DNA do ser humano (algo que só agora o mundo acha possível de se realizar). Mapeados todos os genes, eles começaram a testá-los, para saber qual era a **função** de cada um. Essa fase foi concluída com grande êxito. Descobriram-se os genes responsáveis por determinadas doenças e também por determinados atributos do ser humano.

Em 1966, os cientistas começaram a testar várias formas de incitar uma **mutação** nos genes certos, que conferiria aos soldados norte-americanos, pelo menos em teoria, as características super-humanas tão almeçadas. Para realizar tais mutações, os cientistas do Gene utilizaram enzimas de restrição (enzimas que cortam o DNA em regiões específicas), radiações ionizantes (como os raios gama e raios cósmicos), além de substâncias químicas, como a Colchicina e o Ciclamato.

Durante dois anos, mais 70% dos genes humanos foram testados, e em 1968, os técnicos começaram a **introduzir** os genes modificados nos organismos das cobaias. Essas cobaias, num total de **504 homens e mulheres**, eram soldados da **Base da Força Aérea de Kirkland**, na cidade de Albuquerque, Novo México, que **não sabiam** que estavam sendo submetidos a experimentos genéticos.

O processo de introdução seguia a idéia do Dr. F. Anderson sobre a correção de doenças hereditárias. Para ele, havia a grande possibilidade "de atacar as doenças hereditárias introduzindo no organismo o gene correto ou substituindo aquele defeituoso".

Primeiramente os cientistas **retiravam** amostras celulares do soldado e **separavam** as partes do DNA que iriam passar pela mutação. Depois, valendo-se de um dos métodos citados acima, os cientistas realizavam as mutações que queriam. Após esse processo o DNA mutante era **transformado** em RNA e **introduzido** em um retrovírus.

Depois, eram criadas **cópias** desse retrovírus mutante e todos eles eram **injetados** na corrente sanguínea da cobaia. Esses retrovírus aderiam as paredes celulares e **injetavam**, no interior do citoplasma, a molécula de RNA mutante, que ao invadir o núcleo da célula sofria uma **transcriptase reversa**, se transformando em DNA e passava a **integrar** o material genético da célula hospedeira. Esse DNA mutante comandava a produção de novas porções virais, tanto de cápsulas protéicas quanto novas moléculas de RNA mutante.

Após a síntese das diferentes porções da estrutura do retrovírus, eles eram “montados” e saíam da célula hospedeira por uma pequena abertura da membrana plasmática, que após a saída de todos os retrovírus, era fechada. Esses novos retrovírus atacavam outras células hospedeiras, e iniciavam outro ciclo. E assim, o DNA mutante era espalhado por todo o corpo da cobaia. Ainda que os anticorpos tentassem atacar esses retrovírus, a presença de material genético da própria cobaia fazia com que esses anticorpos não os atacassem. Esse DNA mutante levava algo em torno de 7 meses para se espalhar por todas as células da cobaia.

Esse mesmo processo de introdução de genes em cobaias foi copiado pelos cientistas do **Projeto UF-14** em seus experimentos. Mas diferente dos resultados do Projeto UF-14, os experimentos do Projeto Gene **não** causaram efeito aparente algum nas cobaias. Misteriosamente, nenhuma mutação foi percebida. Pelos estudos realizados após a aplicação do retrovírus

nas cobaias, o DNA mutante invadia o núcleo das células, comandava a produção de novos retrovírus e depois permanecia **inerte**, como parte integrante do DNA celular.

Vendo o aparente fracasso dos experimentos, o Exército **suspendeu** os testes da Biotech com os soldados da Base da Força Aérea de Kirkland. Dos 504 soldados que passaram pelos testes, **450** foram transferidos para outras bases e **54** ficaram, sob vigilância constante de alguns técnicos da Biotech ainda instalados na base.

PROJETO GENE 2: SUPERSOLDADOS

Em 1980, o Exército e o Departamento de Defesa iniciaram outro programa de testes em conjunto com a Biotech Inc. Esse projeto foi batizado de **Projeto Gene 2**, e ainda fazia parte dos esforços para se criar um **supersoldado**.

O novo método, desenvolvido para esse projeto, era basicamente igual ao método do “bebê de profeta”, com apenas uma diferença: após a fecundação do óvulo, a célula ovo inicial tinha **inserido** em seu material genético um DNA mutante. Esse DNA mutante nada mais era que o **lixo genético** da própria célula ativado. Depois de inserido o material mutante na célula ovo, ela era mergulhada, dentro de um tubo (chamado **Centelha**), em um líquido avermelhado, que nada mais era que uma mistura de **aminoácidos**. Nesta primeira experiência, foram gerados 20 fetos a partir de células mutantes: **10 garotos e 10 garotas**.

Quando esses fetos completaram 10 anos, eles foram retirados da Centelha e estudados. Os primeiros testes indicaram que a experiência havia sido um sucesso, e que as células do corpo das jovens cobaias possuíam o DNA mutante. Quando elas alcançaram os 13 anos, foi possível notar as conseqüências da presença desse DNA mutante em suas células: **poderes especiais**, acima da capacidade de um ser humano normal. A experiência havia sido um sucesso. No período entre 1983 e 1986, mais de **350** fetos mutantes foram gerados, seguindo o mesmo processo da primeira experiência. E novamente os resultados foram surpreendentes. No início de 2003 havia quase **400** supersoldados, e mais de **300** em fase de gestação ou crescimento. Esses supersoldados se dividem em células de 5 a 8 soldados, que durante alguma missão possuem total autonomia.

Todos os supersoldados criados em laboratório passam por um duro **treinamento militar**, que além de capacitá-los a agir em qualquer tipo de terreno e situação, também os ajudam a controlar seus poderes. Mas uma única coisa não pode ser ensinada aos soldados durante o treinamento: como conter a **degeneração**. Essa degeneração, pelos estudos da Biotech, é causada pela grande quantidade de energia que as células das Cobaias precisam produzir para manter os poderes funcionando, e o único meio conhecido de impedir essa degeneração é com uma dose do **Soro**, uma substância desenvolvida pelo **Centro de Controle de Doenças** sob o comando do **Departamento de Defesa**.

ALIENS, MONSTROS E MUTANTES

Em 1990, quando era comemorado o sucesso das primeiras experiências com esse novo método, um fato significativo chamou a atenção dos cientistas do Exército e da Biotech: dos 50 soldados que participaram dos experimentos do Projeto Gene que permaneceram na Base da Força Aérea de

Kirkland, 40 se casaram e tiveram filhos... **Filhos mutantes**. Esses 40 soldados, assim como seus filhos foram estudados, e descobriu-se que o procedimento usado no Projeto Gene além de causar mutações nas células somáticas, também causou mutações nos **gametas**. E esses gametas mutantes, ao fecundarem um óvulo normal (ou também mutante), geravam seres com **poderes** sobre-humanos. E esses seres, ao contrário das cobaias do Gene 2, **não sofriam** a degeneração por possuírem tais poderes.

Por esse motivo, no início de 1991, o Exército iniciou um programa de busca e captura dos soldados que participaram do Projeto Gene, assim como de seus filhos, por acreditar que esses superseres, aparentemente sem controle, representavam uma **ameaça à segurança nacional**. Em 9 anos de trabalho, dos 504 soldados que participaram do projeto, apenas **150**, junto com seus filhos, foram trazidos de volta a Base da Força Aérea de Kirkland.

Mas em 2001, os supersoldados do Projeto Gene 2 foram **encarregados** de rastrear e capturar esses soldados. Nesses quase três anos, **50** soldados e seus filhos foram trazidos à Base da Força Aérea de Kirkland. Mas ainda que um relativo sucesso tenha sido alcançado, essas missões **custaram a vida** de algumas cobaias do Projeto Gene 2.

Em 2002, um novo tipo de missão foi somado ao rol de atividades dos soldados do Projeto Gene 2. Além de lutarem em **guerras** (como a do Afeganistão, onde 50 desses soldados foram enviados), e rastrear as cobaias do Projeto Gene e do Projeto Novo Amanhecer, esses supersoldados demonstraram uma grande habilidade no combate a **alienígenas**.

Em março de 2002, a cidade de Las Cruces, localizada há mais de 10 Km da Base da Força Aérea de Kirkland foi palco de uma grande luta entre **Fobianos e Deimonianos** (alguns chegaram a suspeitar que a própria Deimos em pessoa estava nessa luta). A resposta da **Unidade Ares** iria levar algo em torno de 25 minutos, e por isso, os soldados do Gene 2 foram colocados em ação. Numa batalha que durou mais de 1 hora, e que em sua metade final teve ajuda da Unidade Ares, os Deimonianos e Fobianos foram **derrotados**. E os soldados do



Gene 2 foram colocados na lista do **NORAD**, como aliados na guerra contra aliens.

Desde esse evento, os supersoldados do Projeto Gene 2 já participaram de mais de **15 missões** envolvendo extraterrestres em conjunto com outros grupos (como a própria Unidade Ares, o UF-14 e o PSI) e mostraram seu imenso valor na luta para proteger a Terra de qualquer ameaça extraterrestre.

AMÁLGAMA: HOMENS FERA

Ainda em 1980, em paralelo ao Projeto Gene 2, a Biotech em conjunto com o Exército conduziu outro experimento genético na tentativa de criar os tão sonhados supersoldados. Dessa vez, o experimento consistia em, após a fecundação do óvulo, a **inserção**, no núcleo da célula ovo, de material genético de **origem animal**. Depois de inserido o material genético animal na célula ovo, ela era mergulhada, dentro de um tubo (chamado **Centelha**), em um líquido avermelhado, que nada mais era que uma mistura de **aminoácidos**. Nesta primeira experiência, foram gerados 10 fetos a partir de células mutantes: **5 garotos e 5 garotas**. Esse projeto ficou conhecido como **Projeto Amálgama**, mas pelos corredores do exército ele é conhecido como **"A Ilha"**, numa alusão ao filme *A Ilha do Dr. Moreau*.

Da mesma forma que as lendas sobre sereias, ou os deuses egípcios, os cientistas do Projeto Amálgama queriam criar um ser meio homem meio animal, que tivesse todas as **habilidades especiais** dos animais (como olfato, audição, agilidade, etc.), mas que conservasse a **aparência** humana. Cada Cobaia tinha em seu DNA inserido material genético de **UM único animal**.

Quando esses fetos completaram 10 anos, eles foram retirados da Centelha e estudados. Os primeiros testes indicaram que a experiência havia sido um sucesso, e que as células do corpo das jovens cobaias possuíam tanto o DNA humano como o DNA animal. Quando elas alcançaram os 13 anos, foi possível notar as conseqüências da presença desse DNA mutante em suas células: **poderes especiais**, igual às capacidades naturais dos animais de onde foi extraído o material genético. A experiência havia sido um sucesso. No período entre 1984 e 1987, mais de **200** fetos mutantes foram gerados, seguindo o mesmo processo da primeira experiência. E novamente os resultados foram surpreendentes. No início de 2003 havia quase **250** supersoldados, e mais de **100** em fase de gestação ou crescimento.

Todos os supersoldados criados em laboratório passam por um duro **treinamento militar**, que além de capacitá-los a agir em qualquer tipo de terreno e situação, também os ajudam a controlar seus poderes. Por ter o material genético de um único animal em suas células, um soldado não pode ter poderes diferentes daqueles do animal de onde foi retirado material genético. Por exemplo, se no DNA de uma Cobaia foi inserido material genético de um Morcego, ela poderá ter audição radar e asas, mas nunca brânquias ou nadadeiras.

Ainda que a experiência tenha sido um sucesso, e que os dois materiais genéticos tenham se ligado perfeitamente, as Cobaias do Projeto Amálgama também começaram a sofrer com a **degeneração**. Essa degeneração, pelos estudos da Biotech, é causada pela grande quantidade de energia que as células das Cobaias precisam produzir para manter as habilidades especiais funcionando, e o único meio conhecido de impedir essa



degeneração é com uma dose do **Soro**, uma substância desenvolvida pelo **Centro de Controle de Doenças** sob o comando do **Departamento de Defesa**.

Esses soldados meio homens meio animais se dividem em células de 5 a 8 soldados, que durante alguma missão possuem total autonomia. São utilizados em missões de busca e captura das Cobaias fugitivas dos projetos Gene e Novo Amanhecer, e em batalhas contra humanos (sabe-se que mais de 30 soldados foram utilizados na Guerra contra o Iraque), mas nunca foram utilizados num combate direto a extraterrestres.

BIOTECH INCORPORATED

A Biotech Inc. ocupa atualmente o **primeiro lugar** entre as empresas de maior avanço biológico. Alguns analistas especulam que a empresa está testando uma vacina para a **cura** definitiva da AIDS, além de outras doenças contagiosas, através de uma pequena alteração no código genético do paciente. Infelizmente, suas principais descobertas jamais serão conhecidas do público. Por exemplo: quando a ovelha Dolly se tornou conhecida, os cientistas da Biotech já haviam conseguido chegar a ponto de **clonar seres humanos**. A empresa atua também na área química, criando novas drogas e produzindo medicamentos importantes, (como AZT, por exemplo).

Entretanto, aqueles que pensam que a Biotech é algo de positivo para a humanidade estão **enganados**, pois muitas drogas ilegais que circulam nas ruas são sintetizadas ou produzidas nos laboratórios da empresa. Alguns exemplos são o **Ecstasy**, que foi

desenvolvido no Setor 23 do Complexo de Monte Castelo (Brasil), e o **Ephemerol**, produzido em Vancouver (Canadá), pela Biocarbon Amalgamate, uma subsidiária da Biotech. Entretanto, a principal "especialidade" da companhia é mesmo a engenharia genética. Tanto para curar doenças através da manipulação de genes, como para criar soldados perfeitos, assassinos invencíveis.

A Biotech Inc. foi fundada em **1959** pelo **Dr. Joseph Soroc**, e teve seu primeiro laboratório sediado em **Baltimore**, uma cidade do estado norte-americano de Maryland. O primeiro ano de funcionamento a Biotech voltou seus estudos para a pesquisa do corpo humano, em todas as suas funções. Alguns sucessos foram conquistados nesse campo, e o laboratório logo alcançou status de grande empresa tecnológica durante a década de 1960, quando ajudou a **NASA** em pesquisas sobre a resistência do corpo humano para os programas espaciais, especialmente o **Programa de Exploração Espacial Apolo**. Tudo isso foi realizado sob o duro comando do Dr. Joseph Soroc. Ainda na década de 1960, atuou, também com o exército, no desenvolvimento do Projeto Gene e do Projeto Amálgama.

Atuou também ao lado do governo norte-americano durante a **guerra do Vietnã**, no desenvolvimento de roupas que protegessem a vida dos soldados do Agente Laranja, e em soros que os deixassem "alertas" nos campos de batalha. Alguns cientistas chegaram a afirmar que viciaram alguns soldados em drogas pesadas, como a cocaína, para estimular o metabolismo deles a níveis completamente altos, alguns soldados chegaram a entrar em colapso.

No início da década de 70, o comando da empresa foi passado ao **Dr. Victor Calahan**, devido à **morte** do Dr. Joseph Soroc em condições até hoje não explicadas. Com grande poder aquisitivo acumulado (graças aos investimentos do Departamento de Defesa dos Estados Unidos), o Dr. Victor Calahan começou a **expansão** da Biotech pelo mundo. Seu primeiro alvo foi a **Europa**, construindo laboratórios sede na **Inglaterra** e na **Espanha**. Com a consolidação em terreno europeu, a Biotech começou a se dirigir para outras partes do globo.

Na **África** a Biotech instalou seus laboratórios na **África do Sul** e no **Quênia**. Uma das pesquisas atribuída a Biotech em seus laboratórios Africanos, é a criação de um vírus e sua relação com a AIDS. Alguns especialistas dizem que a Biotech já tem a **cura** da AIDS e está apenas esperando o momento certo para vendê-la pelo melhor preço. Outros chegam a afirmar que a

empresa **criou** o vírus HIV. Mas como todos os outros boatos, nada foi confirmado até agora.

Já a expansão para a América ocorreu devido à pesquisa da Biotech Inc. em relação ao **câncer** e a sua possível cura. Em 1978 o Dr. Kissing Rhodes, realizou experiências sobre o câncer, que consistiam em **infectar** vários cidadãos sul-americanos com essa doença. **Quarenta homens morreram** por causa dessas pesquisas. Rhodes tentou justificar os testes dizendo em um relatório a Diretoria da Biotech que: "A redução da taxa de crescimento da população nesses países é vital para a **segurança nacional** dos EUA. Por que no futuro, a economia dos EUA precisará de grandes quantidades de minério de outros países principalmente dos menos desenvolvidos. Por isso a conclusão a que cheguei é clara: **dizimar** a população do terceiro Mundo. Como o câncer vem atacando pessoas do Primeiro Mundo, devemos centrar nossas pesquisas na tentativa de encontrar a cura dessa doença, e para nós da Biotech, acaba sendo **mais econômico** usar pessoas do Terceiro Mundo do que animais de laboratórios do Primeiro Mundo". Após esse incidente, ele foi **afastado** da Biotech, mas alguns relatos dizem que ele ainda continua fazendo seus experimentos na **floresta tropical sul-americana**, se valendo da grande biodiversidade, em proveito do Projeto Amálgama.

A Biotech chegou ao Brasil no fim dos anos 70 e teve seu 1º laboratório sede instalado na cidade de **São Paulo**. Suas pesquisas iniciais estavam voltadas para a criação de um fertilizante que fosse ao mesmo tempo um poderoso agrotóxico contra todas as pragas, por isso recebeu grandes recursos por parte do governo federal. Grandes resultados com essas pesquisas foram alcançados entre as décadas de 1970 e 1980.

Na década de 1990, a Biotech deu grande ajuda ao Brasil, para o país iniciar sua participação no chamado **Projeto Genoma**, participação essa, que surpreendeu a todos, já que o desempenho brasileiro foi comparado ao dos países considerados de 1º mundo. Ajuda também foi dada pela Biotech no chamado projeto **SACI**, de pesquisa espacial brasileira. As informações conseguidas pela parceria com a NASA serviram de base para o projeto brasileiro, mas algo deu errado. Ao que parece, a NASA não quer que o Brasil alcance o espaço. Devido ao grande retorno financeiro dos investimentos feitos, mais três sedes foram criadas até agora em solo brasileiro.

CYBERS

Nós podemos reconstruí-lo. Temos a tecnologia.
– frase retirada da abertura do seriado *O Homem de Seis Milhões de Dólares*

O INÍCIO: CYBERTRAJES

Em 1986, o governo japonês decidiu criar uma tropa de elite dentro de seu exército. Essa tropa seria dotada da mais alta tecnologia para realizar **operações militares em zonas urbanizadas**.

Para realizar tal Projeto, foi contratada uma empresa japonesa chamada **Mikado Research Group**, especializada na produção de microcomputadores e na automatização de sistemas de seguranças e linhas de produção.

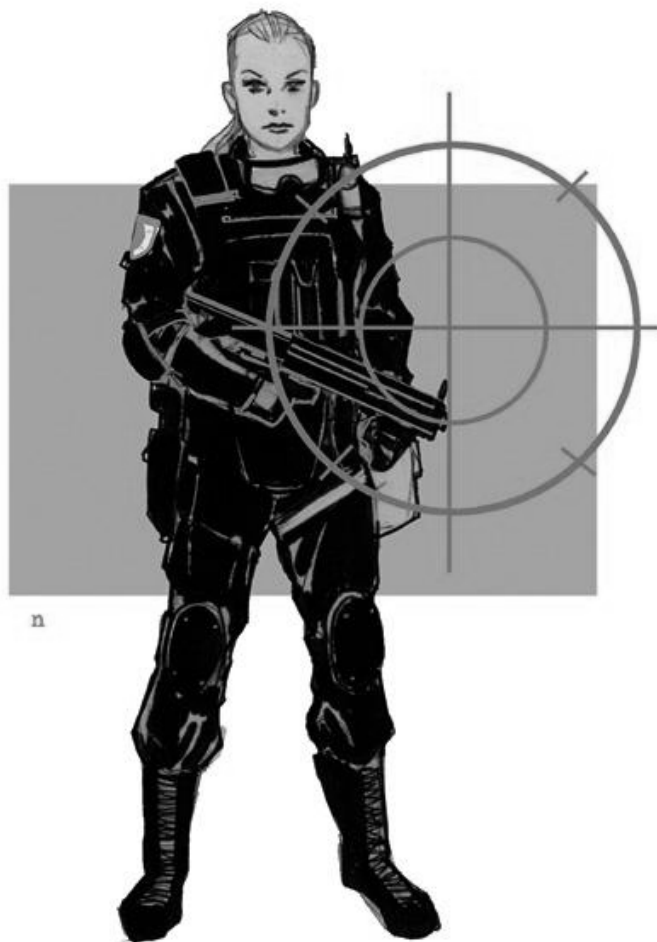
O Mikado possui sua sede administrativa, e seus mais avançados centros de pesquisa em Tóquio, mas também possui alguns laboratórios espalhados pelo mundo.

Durante 4 anos os cientistas do Mikado trabalharam no desenvolvimento de equipamentos que pudessem ser utilizados pelos soldados japoneses em conflitos urbanos, e em Outubro de 1988 apresentaram ao governo e ao alto comando militar japonês um traje de batalha cibernético, que ficou conhecido mais tarde como **CyberArmadura**.

Essa Cyberarmadura, que lembrava uma armadura medieval, era composta por um capacete e pelo traje que cobria o corpo do soldado, formado ele de várias partes, como ombreiras, peitoral, proteção para os braços, luvas, caneleiras, proteção para as coxas, joelheiras, botas, etc.

O capacete de "alta resolução", a prova de balas e de fogo, possui minicâmeras de vídeo que transmitem imagens ao quartel general. Esses mesmos sensores também contribuem para a localização de "objetivos", através de dispositivos de visão noturna e rastreamento infravermelhos e de calor instalados em uma tela transparente a prova de balas que se encontra na parte interna da viseira do soldado.

O traje é a prova de balas e de fogo, possui "materiais redutores multiespectrais" – telas projetadas para esconder o calor corporal e outras emissões detectáveis pelo inimigo – que tornam o soldado muito mais furtivo que o normal, fazendo com ele passe despercebido em algumas situações. Com esse revolucionário sistema de camuflagem, ele pode se lançar de pára-quedas e passar inadvertido em quase todos os lugares. Mas existem situações onde ele **pode** ser percebido, como um deserto ou no meio de multidões. Além disso, esse traje possui sensores que captam os batimentos cardíacos e a respiração do soldado e envia os dados para o quartel general, que pode monitorar sob todos os aspectos a atividade de seus militares. Além desses sensores, o cybertraje ainda pode aplicar uma injeção de **morfina** quando o soldado estiver muito nervoso em uma missão, ou ainda uma injeção de **adrenalina** quando ele estiver muito "calmo". Existe também um dispositivo especial que injeta um **veneno** na corrente sanguínea do soldado se ele cair em mãos inimigas, além de **destruir** automaticamente a cyberarmadura.



Como último recurso de proteção, a Cyberarmadura possui o que os cientistas do Mikado chamaram de Sistema Anti Franco-Atirador. Esse sistema consiste num computador portátil capaz de detectar balas em movimento disparadas por franco-atiradores escondidos, localizar a posição do inimigo, e contra-atacar de imediato com extrema precisão.

Além de toda essa proteção, os soldados que vestirem as Cyberarmaduras recebem em suas artérias uma espécie de **sangue sintético**, que possui uma capacidade de transporte de oxigênio muito maior que a do sangue normal, o que confere a eles uma capacidade quase **sobre-humana**.

Antes de se iniciar a fase de testes, cientistas militares acrescentaram dois armamentos a Cyberarmadura: no punho esquerdo acoplaram uma **arma laser** (algo como uma pistola que pode cegar ou fatar um inimigo) e no punho esquerdo uma **arma**

de radiofrequência (que pode enfraquecer ou matar um inimigo).

Tendo aprovado o Projeto da Cyberarmadura, o Governo Japonês iniciou a fase de testes da roupa na polícia de Tóquio em 1989. Os policiais utilizaram os trajes de batalha por dois anos, com resultados fantásticos. Esses resultados chamaram a atenção dos Estados Unidos para o potencial dessa roupa.

CYBERS: TECNOLOGIA ALIEN

Em 1991, o Governo dos Estados Unidos e do Japão assinaram um acordo, onde ficava estabelecido que o Governo Japonês venderia essas Cyberarmaduras para os Norte-Americanos. Esse objetivo oficial do acordo era uma tentativa de encobrir o verdadeiro propósito da união entre japoneses e norte-americanos: o desenvolvimento de uma nova Cyberarmadura, que mesclasse **tecnologia terrestre**, com a **tecnologia cibernética encontrada nos robôs Traktorianos** que caíram na Terra em 1957, vítimas de um acidente com um Cruzador Espacial. Desse acidente foram recuperados mais de 15 robôs, cuja tecnologia foi empregada nesse novo projeto **EUA/Japão**, batizado de **Projeto Cyber**.

Esse novo projeto tinha como objetivo desenvolver novos trajes de batalha que fornecessem aos soldados a capacidade de enfrentar e destruir qualquer ameaça extraterrestre que chegasse a terra.

Como parte do acordo, o Mikado possuía o direito de instalar um centro de pesquisa nos Estados Unidos (país que até então não possuía nenhuma instalação da empresa japonesa), e o local escolhido foi o vale do Silício, no Estado da Califórnia. As pesquisas se iniciaram em fins de 1991, subsidiadas tanto pelo governo japonês, como pelo governo norte-americano.

Mesclar a tecnologia terrestre com a Traktoriana foi um processo relativamente demorado, que custou mais de um ano de trabalhos e pesquisas dos cientistas japoneses, que no início do ano 1992 passaram a receber ajuda dos cientistas e técnicos do **NORAD e do Departamento de Defesa**.

Em Junho de 1992 a fusão das duas tecnologias foi alcançada, e em Agosto do mesmo ano o primeiro traje estava pronto para ser testado. O teste ocorreu na manhã do dia 15 de Agosto de 1992, numa área reservada pelo Mikado no meio do deserto de Nevada conhecida como a **sala de perigo**, e era formado por duas etapas: a primeira de resistência/agilidade e outra de combate.

Na primeira etapa, o traje de batalha teve um desempenho notável. Resistiu aos disparos e as rajadas de fogo, e atenuou de forma considerável os danos de um disparo sônico. Além disso, conferiu um aumento notável da agilidade e da força do soldado que a vestia.

Já na segunda etapa, um **acidente ocorreu**. Após o teste com o Sistema Anti Franco-Atirador (que teve 100% de eficácia), teve início um combate em campo aberto. Com as armas de radiofrequência e de laser o soldado conseguiu imobilizar mais de 15 soldados e dois tanques de guerra. Mas, quando preparava para disparar contra mais um tanque de guerra, um soldado acionou inadvertidamente um **Disruptor Orgânico**.

Um disruptor orgânico é uma arma que possui a capacidade de destruir apenas ligações orgânicas, poupando tudo aquilo que seja inorgânico. Essa arma foi projetada para combates

urbanos, onde a preservação da infra-estrutura local é fundamental para o pós-guerra.

O disparo da arma atingiu em cheio o braço esquerdo do soldado, desintegrando-o, e imediatamente o combate foi interrompido. Rapidamente os médicos ali presentes o carregaram para as instalações médicas do complexo do Mikado.

Enquanto o soldado permanecia desacordado, as peças que formavam o traje de batalha eram lentamente retiradas, com exceção da ombreira e do braço esquerdo.

Após 5 dias em coma induzido o soldado acordou, e novamente os cientistas tentaram retirar as peças ligadas ao seu ombro esquerdo, mas era impossível. Era como se a peça estivesse ligada ao soldado. E ela realmente estava. Inexplicavelmente, o braço esquerdo do traje de batalha **respondia aos comandos mentais do soldado** como seu braço verdadeiro o faria.

HUMANOS BIOMECANÓIDES

Rapidamente o soldado foi levado ao laboratório central do complexo do Mikado, e uma profunda análise em seu **“braço mecânico”** foi realizada, sob os olhares atentos do NORAD, do Departamento de Defesa Norte-Americano e do Governo Japonês.

Dessa análise descobriu-se que foi a parte Traktoriana do traje de batalha que se ligou a ferida no ombro esquerdo causada pela vaporização do braço. Essa assimilação ocorreu da seguinte forma: da parte Traktoriana desenvolveram-se espontaneamente nanorrobôs, que se ligaram aos tecidos nervosos do ombro, ao mesmo tempo em que cicatrizavam a ferida. Esse mecanismo foi encarado primeiramente como “anticorpos” mecânicos criados pelo próprio traje, mas pesquisas ainda estão em andamento. Foi esse processo que possibilitou ao soldado controlar seu braço cibernético da mesma forma que controlaria seu braço natural. Esse braço biônico foi preenchido de filamentos desenvolvidos pelos nanorrobôs traktorianos, cujas formas se assemelham em muito às fibras musculares naturais do ser humano.

Essa pesquisa encontrou um meio de realizar essa fusão entre homem e máquina dentro do laboratório, e com isso surgiu dentro do Projeto Cyber um novo ramo de pesquisa. Além do desenvolvimento e aperfeiçoamento do **traje de batalha**, o Mikado iniciou também o desenvolvimento de **cyberimplantes** que mesclavam tecnologia humana e traktoriana, que poderiam substituir em um soldado, desde membros inteiros até ossos, passando por nervos e pela musculatura.

Esses implantes cibernéticos foram testados primeiramente em militares que tivessem sofrido algum trauma em combate (como perda de algum sentido ou membro, etc.) e tiveram grande sucesso. No início de 1994 foi montada a primeira equipe de **Cybersoldados** (batizada de Equipe Cyber-A), e um teste simulado foi organizado na sala de perigo do Mikado.

Desse teste participaram a Equipe Cyber-A (que contava com 12 soldados) e um grupo de Marines. O teste simulou um combate em campo aberto, e a Cyber-A levou a melhor com uma rapidez incrível.

Mas, no segundo teste, uma fraqueza dos Cybersoldados pode ser notada. Percebeu-se que, passados alguns dias após a implantação dos cyberimplantes, o corpo dos Cybersoldados começavam a sofrer com a **degeneração** das células ligadas a

eles, pois os cyberimplantes começavam a se espalhar pelo corpo, como se quisesse assimilá-lo por completo. Por isso, a pele começava a rachar e apodrecer inicialmente nos locais onde estavam os cyberimplantes, se espalhando depois por todo seu corpo.

Novos experimentos foram realizados, mas essa fraqueza não pode ser neutralizada, apenas revertida: ainda que a degeneração causada pela assimilação fosse contida com uma dose do **Soro**, desenvolvida pelo **Centro de Controle de Doenças** sob o comando do **Departamento de Defesa**, toda vez que o efeito do Soro passava a degeneração começava a destruir novamente seu corpo.

Por outro lado, notou-se que, por possuir partes extraterrestres traktorianas ligadas a seu corpo, um Cybersoldado pode sentir a presença de um corpo humano infectado com um cérebro Traktoriano e também ganha uma resistência extra contra golpes desferidos com armas extraterrestres, sem uma causa aparente. Alguns Cybersoldados conseguem ainda captar as transmissões de rádio realizadas por Metalianos, depois de separá-las das outras ondas de rádio.

Em 1998, os cientistas do Mikado em conjunto com os do NORAD conseguiram **recriar** a tecnologia Traktoriana e criaram os primeiro implantes que não usavam partes dos robôs Traktorianos (que caíram na Terra no acidente de 1957), mas que se comportavam como os eles. A partir daí, todos os soldados feridos em batalha que quisessem passar pelo tratamento cibernético teriam sua chance, e com isso muitos soldados passaram a integrar a **Unidade Cyber** do Exército Norte-Americano. O processo consistia em abrir o ferimento já cicatrizado e introduzir os cyberimplantes, que desenvolveriam nanorrobôs que se ligariam ao ferimento e o cicatrizavam. Esses cyberimplantes também causam degeneração do mesmo modo que os Traktorianos.

A equipes Cyber dentro da Unidade reúnem até 8 soldados, funcionando como células: cada equipe responde ao comando central da Unidade, mas durante uma missão possui total autonomia de ação. Os Cybers, além de manejarem as mais sofisticadas armas norte-americanas, também dispõe de seus incríveis implantes e poderes (correndo o risco de sofrer a degeneração) para proteger a Terra de uma inevitável invasão.

Recentemente, descobriu-se uma **falha** no sistema de segurança no Mikado, que resultou no **vazamento** das informações referentes à recriação da tecnologia Trak. As investigações do NORAD não conseguiram definir qual país comprou esses planos, mas se sabe que essa pesquisa foi **vendida** para o governo de um país que tem acesso a tecnologia Traktoriana do acidente de 1957.

Descobriu-se que poucos países tiveram acesso aos robôs do acidente: África do Sul, China, Alemanha, Brasil, México e Rússia. Mas ainda que apenas esses países tiveram acesso aos robôs em 1957, sabe-se que alguns deles venderam a tecnologia para países do **Oriente Médio**, e que esses países estariam desenvolvendo alguns armamentos baseados inteiramente em tecnologia Traktoriana, e entre esses armamentos poderiam estar os Cyberimplantes.

MIKADO RESEARCH GROUP

O Mikado Research Group foi fundado em 1980, como resultado da **união** de outras duas empresas: a Yusuki



Technology e a Kiyuna Corporation. Essa união foi, na verdade, uma verdadeira **assimilação**: a Yusuki não vinha tendo bons resultados há alguns meses e a Kiyuna a comprou por um preço 5 vezes menor do que seu verdadeiro valor. Até hoje há controvérsias sobre essa compra, alguns chegam a afirmar inclusive que houve uma verdadeira **conspiração** entre a Kiyuna e o **Governo Japonês**. Mas nada foi comprovado até o momento.

Comandado com mão de ferro por Yuri Kiyuna, dona do Grupo, o Mikado rapidamente alcançou status de grande empresa e suas ações dispararam na bolsa de valores japonesa, quando em 1985, **noves** sedes foram montadas por todo o mundo: Inglaterra, Alemanha, Canadá, Brasil, Rússia, Austrália, México, Hong Kong e Egito, além das instalações centrais em Tóquio.

Entre as especializações do Mikado se encontram a produção de microcomputadores e a automatização de sistemas de segurança e linhas de produção, baseados inteiramente na **mecatrônica**. Nessas áreas, o Mikado possuía mais alta tecnologia, estando à frente de suas concorrentes norte-americanas e europeias.

Em 1990, mais **três** sedes foram inauguradas: Argentina, China, França. Enquanto essas sedes eram inauguradas, outras duas eram fechadas: Canadá e México. Até hoje os relatórios sobre o funcionamento dessas duas sedes não explicitaram os motivos do fechamento dessas sedes, mas acredita-se que

pressões do governo norte-americano tenham sido responsáveis. O que dá maior veracidade a essa teoria, é que um ano mais tarde, em 1991, após o acordo EUA/Japão, essas duas sedes foram reabertas.

O Mikado trabalha, hoje, em conjunto com o governo japonês em uma série de projetos, como as cyberarmaduras, e também o módulo autônomo de pesquisa espacial, um robô que poderá, sozinho, controlar uma espaçonave em direção a qualquer planeta do sistema solar. Em suas sedes estrangeiras, o Grupo procura pelos melhores técnicos nas áreas em que atua e os contrata, algumas vezes, de forma vitalícia.

Após o acordo entre EUA e Japão e o início das pesquisas do Mikado com tecnologia Traktoriana, uma divisão dentro do Mikado iniciou uma pesquisa **independente** do Projeto Cyber a respeito da viabilidade da criação de um **andróide**. Esses robôs seriam responsáveis por missões arriscadas para humanos, como entrar em prédios em chamas, consertar uma rachadura de algum reator nuclear, etc. Essa pesquisa recebeu o nome de **Projeto Suxen**.

MÁQUINAS DE GUERRA

Em 1997, os cientistas dessa divisão conseguiram criar um andróide com a maioria dos movimentos do corpo humano. Esse robô seria controlado por ondas de rádio, através de uma estação móvel. Funcionava a base de energia solar, e também poderia ser ligado na tomada para uma recarga de emergência. Mas ainda que os cientistas tivessem alcançado um grande sucesso com esse invento, eles almejavam mais: queriam criar uma inteligência para habitar essa máquina.

Durante dois anos mais de três anos pesquisas foram realizadas, e em 2001, os cientistas conseguiram criar um programa de computador que mais se aproximava de uma **I.A.** Essa Inteligência Artificial, batizada de **MRG-1121** foi inserida no chip central do robô, e assim o primeiro andróide, totalmente autônomo, caminhava nos laboratórios do Mikado. Boatos a respeito do MRG-1121 que circulam pelos corredores do Mikado, afirmam que a I.A. inserida no chip central do robô era na verdade a **mente** do filho do cientista responsável pelo projeto, o Dr. Laurance Aston, transferida para o mundo virtual. Os fatos que “confirmariam” esse boato seriam o desaparecimento de Joshua Aston (filho do Dr.), o fato de nenhuma outra pessoa ter contato com a I.A., a não ser o Dr. e também o fato do Dr. se referir constantemente ao MRG-1121 como “Josh”. Mas como todos os outros boatos envolvendo o Mikado, este também não pode ser comprovado. Pelo menos até agora.

A partir de junho de 2001, o MRG-1121 passou a realizar pequenas funções dentro do complexo do Mikado em Tóquio, e assim como ele, outros andróides foram criados. Em fevereiro de 2002, mais de 56 robôs já circulavam pelos corredores do complexo em Tóquio. E em julho mais de 180 pelo mundo todo

Entre 2002 e 2003 **dois** incidentes mostraram fatos assustadores aos cientistas do Mikado.

O primeiro deles ocorreu em Novembro de 2002. Já passavam das 2 da manhã, quando um andróide, de nome MRG-1166, enquanto realizava reparos, sofreu um pequeno acidente e levou uma descarga elétrica violentíssima. Caído no chão, ele chamou por socorro, e seus gritos atraíram quatro guardas que realizavam a ronda noturna. Diante daquela imagem, os quatro

guardas começaram a rir, fazendo piadas a respeito do robô, que sem socorro, foi obrigado a se **desligar**.

Assim que o robô se desligou, mais cinco andróides se aproximaram e perguntaram aos guardas o que havia acontecido. Eles, ainda rindo, disseram que o “idiota do robô havia levado um choque e se desligado”. Os robôs perguntaram porque os guardas não haviam ajudado, e eles responderam simplesmente, que a cena estava engraçada demais para ser interrompida, e que assim que fosse consertado ele voltaria a ativa. Os robôs disseram que ele não voltaria a ativa, porque uma vez desligado os robôs perdem a memória. Aos ouvirem isso, os guardas caíram na gargalhada novamente.

Subitamente, os cinco robôs dispararam cargas elétricas contra os guardas, **matando-os** instantaneamente. Rapidamente outros robôs chegaram ao local, e numa rápida troca de informações, os 55 robôs **tomaram** quatro andares das instalações do Mikado, fazendo os guardas e alguns cientistas como reféns. 5 minutos depois os mais de 100 outros robôs espalhados pelo Mundo tomaram as sedes onde se encontravam e mantiveram como reféns seus funcionários. Após uma longa negociação, os robôs libertaram todos os reféns em todas as sedes e terminaram com o levante, que ficou conhecida como **Primeira Rebelião**. Nessa negociação, ficou assegurado que os robôs teriam os mesmos direitos que os outros empregados do Mikado, e dessa forma homem e máquina foram colocados num **mesmo** patamar.

Vendo o potencial que esses robôs possuíam, o Mikado transformou, em Fevereiro de 2003, o Projeto Suxen numa **divisão** do Projeto Cyber. Com essa nova qualificação, os andróides passaram a ser explorados para fins **militares**.

Passou a ser inseridos em seus chips centrais informações a respeito de artes marciais, táticas de combate, manuais de controle de armamentos do exército e tudo o mais que pudesse transformar esses robôs em verdadeiras máquinas de guerra. Além disso, os robôs foram sendo aperfeiçoados também na sua parte mecânica. Esse aperfeiçoamento deixou os andróides mais rápidos, ágeis e fortes.

Num combate simulado entre a Equipe Cyber-A e Equipe 101 (a primeira formada inteiramente por andróides do Projeto Suxen), os andróides praticamente **arrasaram** os cybersoldados, o que demonstrou o quão indefesos exércitos inimigos (formados inteiramente por humanos) estariam frente a um exército de andróides. Durante esse teste notou-se uma particularidade da relação entre os dois Projetos: os andróides nutrem um **ódio** mortal pelos cybersoldados e pelos humanos em geral, mas ainda que contenham esse ódio contra os humanos, ele é **totalmente** liberado contra os cybers, o que fez com que o Projeto Suxen fosse retirado da sede de Tóquio e levado para a sede em Yokohama. Até agora não se sabe os reais motivos, mas especula-se que os andróides possuam uma espécie de **consciência coletiva**, e que o incidente de Novembro de 2002 seja lembrado por todos como exemplo de tratamento que os homens dão às máquinas. Até o presente momento o Mikado não vendeu a ninguém os planos de construção de seus andróides militares, mas sabe-se que uma dezena de países está oferecendo ao Grupo somas extremamente elevadas de dinheiro.

Tais incidentes (a primeira rebelião e a derrota da Equipe Cyber-A) assustaram alguns funcionários do Mikado, e rumores circulam pelos corredores do complexo em Tóquio e pelas outras sedes, que **outra rebelião** das máquinas está prestes a acontecer.

ANDRÓIDES

CON 4D+6; FR 4D+6; DEX 4D; AGI4D, INT3D+6 (mas seguem, aparentemente, as Leis de Asimov para Robôs); WILL 3D; CAR 2D (4D se revestidos com Plastik™ dando-lhes aparência humana); PER 2D.

PVs 15-30, IP 15 balístico, 10 físico, 5 energético (mas podem ser desativados instantaneamente com um Pulso Eletromagnético).

2 Ataques/Rodada – Atacam com Mãos e Pés.

Punhos 40/40, dano 1d10+bônus

Pés 40/40, dano 1s10+bônus

Possuem autonomia de até 12 horas, sem precisas recarregar energia. A recarga demora 6 horas. Cada hora de recarga equivale a duas de autonomia.

HUMAN ANSWER

Humanos temem o que é diferente. E temem ainda mais o que é superior!
– Magneto, durante o prelúdio da Guerra Magnética

O INÍCIO: DESCONTROLE

Em Agosto de 2001, ocorreu um grande embate nos arredores de Washington, D.C. Durante quase 1 hora, três Fobianos e dois Deimonianos se enfrentaram em um combate que parecia não ter fim. A atividade extraterrestre no coração da América ativou os alarmes do NORAD, que rapidamente enviou uma Unidade Ares para o local. Por mais de 1 hora os agentes Ares tentaram conter a fúria marciana, mas acabaram por se tornarem alvos dessa mesma fúria. A essa altura, a destruição causada já alcançava um raio de 1 km, e quando a batalha ameaçava chegar a zonas povoadas, duas outras equipes foram enviadas ao Ponto Zero (nome como é conhecido um local de embate contra extraterrestres), uma MIB e outra UF-14.

A equipe MIB foi enviada ao local para controlar o fluxo de informações sobre a batalha entre a população nos arredores do Ponto Zero, enquanto a equipe UF-14 foi enviada para ajudar a Unidade Ares a controlar a fúria guerreira.

A luta se estendeu por mais 1 hora, até que os três Fobianos e o Deimoniano sobrevivente foram controlados e levados ao NORAD. O saldo desse grande combate foi um Deimoniano morto, assim como 3 agentes Ares e 2 soldados do UF-14, além de uma área destruída de mais de 4 km². A notícia que os MIB transmitiram a população local e a imprensa foi um cerco a um grupo terrorista, que num ato de desespero explodiram suas bombas, destruindo toda uma grande área. Devido ao estado de paranóia que os EUA vivem, a notícia de um grupo terrorista desmantelado pelo FBI foi rapidamente aceita.

Mas o que ficou fora das estatísticas do NORAD sobre essa luta, foram as mortes de uma garotinha e de sua mãe, que passeavam pelo campo no instante em que os Fobianos e os Deimonianos sentiram o Chamado. Elas eram filha e esposa do Senador John Gibson, que devido a esse trágico evento, passou a nutrir um ódio terrível por qualquer tipo de extraterrestre, monstro ou mutante.

Ainda em 2001, durante o mês de Outubro, outro confronto entre humanos e extraterrestres aconteceu nos EUA. Dessa vez, em meio às vastas plantações do estado do Kansas. Já se passavam da meia-noite quando um velho fazendeiro da região escutou estrondos perto da sede de sua fazenda. Assustado, ele chamou a polícia que imediatamente chegaram ao local em duas viaturas. Em dois minutos uma rajada de plasma atingiu as duas viaturas, destruindo-as e matando seus ocupantes. O NORAD foi acionado, e o Comando Americano de Defesa Aeroespacial enviou para o local uma parte do U.F.O. Team.

A equipe chegou ao local e encontrou um grupo de soldados do UF-14 enfrentando alguns Replicantes. O U.F.O. Team entrou na briga, e percebendo a gravidade da situação e o poder que esses Replicantes possuíam, avisou ao NORAD que os MIB precisavam se dirigir ao local para controlar a população.

A batalha durou por mais uma hora até que os Replicantes fossem aprisionados e levados a Área 51. 2 membros do U.F.O. Team morreram durante essa missão, assim como outros três soldados do UF-14. As notícias que circularam sobre esse evento foram que material químico havia se espalhado na atmosfera, devido a um acidente com o caminhão que os transportava. Os estrondos eram causados pela entrada em combustão desse material.

Em Janeiro de 2002, outro incidente de grandes proporções ocorreu. Notícias chegaram a Base da Força Aérea de Kirkland, de falavam sobre um grande monstro recoberto de pêlos que estava atacando campistas no parque de Yellowstone.

Duas equipes do Gene 2 foram mandadas ao local, e em pouco tempo entraram em combate com o monstro foragido do Projeto Novo Amanhecer. A luta durou mais de 4 horas, e tomados pela exaustão, os soldados tombaram. Novamente outra equipe do Gene 2 foi enviada ao Parque, em conjunto com uma equipe Cyber e uma MIB.

O monstro novamente surgiu das trevas, e lutou contra os soldados do Gene 2 e do Cyber por mais 2 horas, até finalmente ser derrotado e levado para a Base da Força Aérea de Kirkland. Os Homens de Preto relataram a guarda do parque que um comboio que transportava material radioativo havia sofrido um sério acidente, e que uma grande área do parque deveria permanecer fechada. Essa área do parque foi reaberta assim que o monstro foi removido dali.

Além desses três eventos, houve também uma série de fugas de cobaias dos diversos projetos do governo norte-americano, e a sua busca e captura geraram também muita destruição, que mostraram o quão destrutiva seria a proliferação desses superseres. Pelo menos essa era a opinião do Senador John Gibson.

PLANO DE CONTINGÊNCIA: DESTRUIÇÃO

Em março de 2003, o Senador levou suas conclusões ao Presidente dos EUA, e juntos, durante uma reunião com os chefes do Estado Maior, resolveram tomar algumas medidas contra essa ameaça que surgia no horizonte da América. Nascia aí o Human Answer Program, ou Programa Resposta Humana.

Esse Programa visava, a princípio o rastreamento, captura e destruição das cobaias fugitivas dos Projetos do governo norte-americano, assim como também de qualquer extraterrestre que pisasse em solo americano. Mas o objetivo secundário era o verdadeiro objetivo do Resposta Humana. Como medida secundária estava a desativação e destruição, a médio e longo prazo, de todos os projetos que envolvessem a criação e treinamento de supersoldados nos Estados Unidos e também no mundo.

Ainda que destruir as únicas possíveis fontes de resistência a Invasão seja, a primeira vista, uma decisão extremamente contraditória por parte do governo dos EUA, ela é totalmente compreensiva numa visão mais aprofundada, já que quase todos os chefes do Estado Maior são, na verdade, hospedeiros para cérebros Traktorianos. O Resposta Humana seria então, o meio que os Traktorianos teriam para assegurar que no dia de sua invasão nenhum supersoldado estivesse vivo para recebê-los.

Para comandar esse Programa foi convocado o General Thomas Kelly, conhecido pelo seu ódio aos supersoldados, por acreditar que a Terra deveria ser defendida por humanos, e somente por humanos, e não por ratos de laboratório superdesenvolvidos, resultados de experimentos que consomem a maior parte das verbas da Defesa, enquanto soldados de verdade morrem nos campos de batalha.

O Senador Gibson, em conjunto com o General Kelly começaram a recrutar soldados com as mais variadas características e de todos os batalhões do exército norte-americano, ao mesmo tempo em que contratava uma série de cientistas, de várias áreas do conhecimento. O Programa foi sediado na Base Naval de Couturier, na cidade Sheridan, no estado norte-americano de Wyoming e recebeu um investimento inicial de 50 milhões de dólares. Comenta-se que o Mikado vendeu ao programa uma série de cyberarmaduras, mas sem a tecnologia Traktoriana.

Nesse mais de 1 anos de atividades, o Programa Resposta Humana recrutou mais de 800 soldados, e recebeu mais de 100 bilhões de dólares em verbas. Destruiu mais de 20 Fobianos, 27 Deimonianos, 13 cobaias fugitivas do Projeto UF-14, 7 fugitivas do Projeto Cyber, 11 fugitivos da Unidade Ares e mais 2 Replicantes.

Soldados e Cientistas: o contra-ataque

Os soldados recrutados para o Programa Resposta Humana passam por um longo processo de seleção. São em sua maioria SEALs, Boínas Verdes ou Marines. No primeiro teste de seleção são medidos desde os reflexos até a capacidade de combate desarmado, passando pelo manejo de armas sofisticadas e armas brancas. Passado esse primeiro teste, o segundo é um teste psicológico. Só após esse difícil processo seletivo é que o soldado ingressa no Programa, e recebe uma pasta lhe contando toda a verdade, ou pelo menos parte dela, sobre a presença extraterrestre e os monstros e mutantes na Terra.

Os soldados do Programa se dividem em células que variam de 4 a 8 integrantes, tendo parcial autonomia durante as missões, já que tudo é monitorado pelos generais que conduzem o Resposta Humana através de câmeras instaladas nos capacetes dos soldados. Em cada uma dessas células há pelo menos um Xenobiólogo especializado na biologia de um ou de uma série de alienígenas ou ainda de algumas cobaias. São esses mesmos Xenobiólogos que criaram as variantes do Soro que os soldados utilizam para combater as cobaias fugitivas.



Hoje, o Programa Resposta Humana se tornou numa das grandes ameaças as Cobaias fugitivas dos Projetos do exército. Corre boatos nos corredores da Base Naval de Couturier, que o ataque aos soldados dos Projetos ligados ao Exército (UF-14, Cyber, Gene 2, PSI, Unidade Ares, U.F.O Team, etc) está prestes a acontecer.

Outro boato que circula pela Base, é que o Programa entrou em acordo com o Mikado Research Group, e adquiriu mais de 50 andróides, que serão usados na caçada as Cobaias.

Para uma lista de armas e equipamentos usados pelo Programa Resposta Humana, consulte a lista de Armas e Equipamentos dos livros **Invasão** e **Inimigo Natural**, além do livro **Guia de Armas**.

ATRIBUTOS

Atributos são números que transportam para o jogo as características básicas de um personagem. Esses números dizem como o Personagem é se comparado a outros personagens, criaturas e até alguns objetos.

São oito os Atributos, divididos entre Físicos e Mentais. Os Físicos são a Constituição, Força, Destreza e Agilidade; os Mentais são a Inteligência, Força de Vontade, Percepção e Carisma.

Durante a criação do Personagem cada Jogador começa com 100 pontos (mais 1 ponto por nível) para distribuir entre esses Atributos.

ATRIBUTOS FÍSICOS

CONSTITUIÇÃO (CON)

Determina o vigor, saúde e condição física do Personagem. De modo geral, um Personagem com um baixo valor em Constituição é franzino e feio, enquanto um valor alto garante uma boa aparência ou um aspecto de brutamontes, você decide. Isso não significa necessariamente que o Personagem seja forte ou fraco; isso é determinado pela Força. A Constituição determina a quantidade de Pontos de Vida quanto mais alta a CON, mais PVs o Personagem terá. Também serve para testar a resistência a venenos, fadiga e rigores climáticos e físicos.

FORÇA (FR)

Determina a força física do Personagem, sua capacidade muscular. A Força não tem tanta influência sobre a aparência quanto a Constituição, um lutador magrinho de karatê pode ser forte o bastante para quebrar pilhas de tijolos, mas um fisiculturista musculoso dificilmente poderia igualar a proeza. A Força, como a Constituição, tem influência sobre o cálculo dos Pontos de Vida. Quanto maior a FR, mais PVs um Personagem terá. A Força também afeta o dano que ele é capaz de causar com armas de combate corporal, e peso máximo que pode carregar ou sustentar (por poucos instantes), como mostra a tabela na página seguinte.

DESTREZA (DEX)

Define a habilidade manual do Personagem, sua destreza com as mãos e/ou pés. Não inclui a agilidade corporal, apenas a destreza manual. Um Personagem com alta Destreza pode lidar melhor com armas, usar ferramentas, operar instrumentos delicados, atirar com arco-e-flecha, agarrar objetos em pleno ar...

AGILIDADE (AGI)

Ao contrário da Destreza, a Agilidade não é válida para coisas feitas com as mãos, mas sim para o corpo todo. Com um alto valor em Agilidade um Personagem pode correr mais rápido,

equilibrar-se melhor sobre um muro, dançar com mais graça, esquivar-se de ataques... É importante fixar a diferença entre Destreza e Agilidade para fins de jogo.

ATRIBUTOS MENTAIS

INTELIGÊNCIA (INT)

Inteligência é a capacidade de resolver problemas, nem mais e nem menos. Um Personagem inteligente está mais apto à compreender o que ocorre à sua volta e não se deixa enganar tão facilmente. Também lida com a memória, capacidade de abstrair conceitos e descobrir coisas novas.

FORÇA DE VONTADE (WILL)

Esta é a capacidade de concentração e determinação do Personagem. Uma alta Força de Vontade fará com que um Personagem resista a coisas como tortura, hipnose, pânico, tentações e controle da mente. O Mestre também pode exigir Testes de Força de Vontade para verificar se um Personagem não fica apavorado diante de uma situação amedrontadora. Também está relacionada com a Magia e poderes psíquicos.

CARISMA (CAR)

Determina o charme do Personagem, sua capacidade de fazer com que outras pessoas gostem dele. Um alto valor em Carisma não quer dizer que ele seja bonito ou coisa assim, apenas simpático: uma modelo profissional que tenha alta Constituição e baixo Carisma seria uma chata insuportável; um baixinho feio e mirrado, mas simpático, poderia reunir sem problemas montes de amigos à sua volta. O Carisma também define a Sorte de um Personagem. Não existe um Atributo Sorte, mas em situações complicadas, o Jogador pode pedir ao Mestre que Teste sua Sorte. Afinal de contas, pessoas de “alto astral” costumam ser mais afortunadas que os pessimistas resmungões.

PERCEPÇÃO (PER)

É a capacidade de observar o mundo à volta e perceber detalhes importantes, como aquele cano de revólver aparecendo na curva do corredor. Um Personagem com alta Percepção está sempre atento a coisas estranhas e minúcias quase imperceptíveis, enquanto o sujeito com Percepção baixa é distraído e avoadado.

NÚMEROS DE TESTE

A qualquer momento do jogo, o Mestre pode exigir de um Jogador um Teste de Atributo para descobrir se ele é capaz de fazer alguma coisa. O Atributo testado vai depender da natureza da ação: arrombar uma porta vai exigir um Teste de Força; desenhar um mapa exige um Teste de Destreza; e “levar no papo”

um guarda para obter informações sigilosas requer um Teste de Carisma.

Os valores dos Atributos variam de 1 a 100 ou mais, mas para a maioria dos Personagens eles ficam entre 5 e 18. Para testá-los é necessário encontrar o número de Teste. Esse número é igual ao valor do Atributo multiplicado por quatro, e é dado em porcentagem, normalmente algo entre 20% e 72% (não há problemas em se passar de 100%). Esse será o número de Teste, em porcentagem. Anote os números de Teste ao lado dos Atributos correspondentes na ficha de Personagem

PERÍCIAS

Perícias são profissões que o Personagem aprendeu ao longo do tempo, durante treinamento ou cursos e durante sua vida estudantil e profissional. Afinal, ele era alguma coisa antes de se tornar Cobaia, certo? Ele não nasceu com esses poderes... Ou nasceu?

Abaixo segue uma lista de Perícias. Para maiores detalhes, consulte outros livros da linha **Daemon**.

Armadilhas (INT) [mecânicas, elétricas]
Armas brancas (DEX) [adagas, facas, espada,s etc.]
Armas de fogo (DEX) [revólveres, pistolas, rifles]
Arremesso (DEX)
Arrombamento (DEX)
Camuflagem (INT)
Ciências (INT) [direito, criminologia, física, genética, matemática, psicologia, etc.]
Ciência Militar (0)
Computação (0) [programação, hacker, quebra de códigos, etc.]
Condução (AGI) [automóvel, ônibus, caminhão, etc.]
Demolição (0)
Dirigir Espaçocarros (0)
Disfarce (0) [maquiagem, efeitos especiais, etc.]

Dissimulação – Intuitiva (Carisma)
Escutar (PER)
Esquiva (AGI)
Explosivos (0) [plásticos, detonadores, demolições]
Falsificação (Inteligência)
Falsificação (0) [arte, assinaturas, documentos]
Furtar (DEX)
Furtividade (AGI)
Idiomas (0) [inglês, alemão, francês, italiano, etc.]
Línguas antigas (0) [grego antigo, hebraico, latim, etc.]
Linguagens secretas (0) [código Morse, linguagem de sinais, criptografia, etc.]
Manipulação [empatia (CAR), interrogatório (INT), intimidação (WILL), lábia (CAR), tortura (INT), etc.]
Pára-quedismo (0)
Pesquisa/Investigação (PER)
Rastreo (PER) [selva, deserto, montanha, pântanos, etc.]
Sistemas de Segurança (0)
Sobrevivência (INT) [selva, deserto, montanhas, pântanos, etc.]
Xenobiologia (0)

APRIMORAMENTOS

Aprimoramentos são vantagens especiais que o Personagem possui quando começa a jogar. Eles servem para dar mais vida ao Personagem, para torna-lo diferente dos demais. Cada Personagem começa com 5 pontos de Aprimoramentos e você pode gastá-los como desejar. Aprimoramentos podem ser adquiridos na criação de Personagem ou através de aumento de Nível.

No momento da criação, os personagens podem gastar apenas 2 pontos de Aprimoramento para comprar Poderes (sejam eles Psíquicos, Cibernéticos ou Gerais).

Os personagens podem ainda gastar até três pontos em Aprimoramentos Negativos. Esses pontos podem ser usados para comprar pontos positivos, na base de um para um. Esses pontos não podem ser usados para comprar Poderes.

APRIMORAMENTOS

CIBERNÉTICOS

O Personagem possui equipamentos cibernéticos, equipamentos eletrônicos de última geração, implantes e chips instalados em sua cabeça. Este Aprimoramento está disponível apenas para Cobaías do projeto Cyber, e é **obrigatório** para que ela possua Equipamentos Cibernéticos.

- 1 ponto:** 1 ponto de Cibernéticos.
- 2 pontos:** 3 pontos de Cibernéticos.
- 3 pontos:** 5 pontos de Cibernéticos.
- 4 pontos:** 7 pontos de Cibernéticos.
- 5 pontos:** 10 pontos de Cibernéticos.

CONTATOS E ALIADOS

Neste ramo, costumam dizer que um mercenário sem aliados não é ninguém. Contatos no Mercado Negro, Traficantes aposentados, ex-membros de grupos conspiradores, grandes dedos-duros e informantes tem acesso a computadores que você nem sonha que existam e fazem parte deste Aprimoramento.

O Mestre deve sempre se lembrar que os contatos e aliados do Personagem também têm seus próprios problemas, não estando à disposição de seu Personagem sempre que acontecer algum problema e que ocasionalmente também cobrarão favores ou pedirão ajuda a ele (isso pode ser usado como fonte de Aventuras pelo Mestre).

- 1 ponto:** Um Aliado importante.
- 2 pontos:** Dois Aliados importantes.
- 3 pontos:** Quatro Aliados importantes.
- 4 pontos:** Oito Aliados importantes.
- 5 pontos:** Quinze Aliados importantes.

DÍVIDA DE GRATIDÃO

Você fez algo a alguém, e acabou caindo nas graças dessa pessoa ou quem sabe, desse alienígena. Agora, o

Personagem pode se valer desta dívida para obter certos favores e benefícios para si próprio. No entanto, o Mestre deve decidir como serão os resultados desta ajuda. Os NPCs empenham-se em prestar ajuda conforme lhes for possível e conveniente.

1 ponto: alguém lhe deve alguns favores menores (como conseguir um desconto para comprar armas, uma autorização jurídica para prosseguir as investigações ou um testemunho falso) e os atenderá somente se isto não vier a prejudicá-lo sob circunstância nenhuma.

2 pontos: a dívida lhe vale favores maiores (como fornecer informações sigilosas ou realizar algum "serviço sujo") e a pessoa que lhe deve irá ajudar mesmo que isso possa vir a colocá-la em situações perigosas.

3 pontos: alguém lhe deve a vida, e fará tudo que estiver a seu alcance para ajudá-lo, não importam as conseqüências.

EXPELIR SORO

1 ponto: Quando o Soro entra no corpo da Cobaia, seu sistema imunológico interpreta essa substância como sendo maligna, um vírus a ser eliminado de todas as maneiras possíveis. Sendo assim a cobaia terá uma convulsão febril, eliminando no suor todo o Soro do organismo, esse processo é conhecido como Convulsão e é extremamente desgastante. Por expelir o Soro, seu efeito sobre o corpo da Cobaia será reduzido em 50% (por tanto, se ele tivesse que recuperar totalmente os Pontos de Integridade da Cobaia, ele só recuperará 50% dos Pontos). Informações sobre o Soro e os Pontos integridade serão dadas mais adiante.

FICHA INEXISTENTE

2 pontos: Por algum motivo, quando seu personagem entrou como Cobaia para um dos Projetos, seus registros civis foram apagados. Para todos os efeitos, fora do Projeto em que trabalha seu personagem não existe. Mas isso não significa que eventualmente eles possam descobrir algumas informações sobre seu passado, sua vida pessoal e sobre sua família.

IMUNE AO SORO

1 ponto: Em algumas Cobaías, o Soro não surte efeito algum. Os motivos para isso acontecer são variados: uma cirurgia no cérebro pode criar essa imunidade, alteração no código genético na hora da mutação, ou ainda uma adaptação do organismo da própria Cobaia. Essa imunidade pode não ser tão benéfica quanto se acredita em princípio, já que recuperar Pontos de Integridade pode se tornar muito mais difícil.

INFORMAÇÃO VALIOSA

1 ponto: Durante o processo de criação da Cobaia, alguma informação importante foi colocada em seu cérebro. A Cobaia pode ter acesso a essa informação, como pode apenas

carregar o chip, sem saber de nada. Informações podem variar desde os procedimentos que a criaram até informações relativas a existência de extraterrestre. Apenas lembre-se de que “eles” com certeza gostariam de saber que informação é essa, e podem fazer de tudo para tira-la de seu cérebro. Os motivos que levaram algum cientista a implantar essa informação devem ser bem explicados pelo Jogador e aceito pelo Mestre.

NÃO PRECISA BEBER OU COMER

2 pontos: seu Personagem não precisa beber nenhum tipo de líquido, nem sofre efeitos de desidratação. Esta característica só pode ser escolhida se o seu personagem possuir uma explicação em seu background: pode ser algum efeito colateral causado pela mutação, ou ainda pode ser algum tipo de maldição... Quem sabe?

3 pontos: seu personagem não precisa beber nem comer absolutamente nada. É imprescindível que haja uma explicação muito boa para isso em seu background.

PODERES PSÍQUICOS

O Personagem possui poderes mentais – habilidades paranormais que estão adormecidas na maioria das pessoas. Este Aprimoramento está disponível apenas para Cobaia dos projetos PSI e UF-14, e é **obrigatório** para que ela possua Poderes PSI.

1 ponto: Possui 2 pontos de Focus e 1 ponto de PSI.

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

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

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

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

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

PODERES GERAIS

Esses Poderes são aqueles que não se encaixam na descrição de Equipamentos Cibernéticos nem de Poderes Psíquicos, e podem ser desenvolvidos por Cobaia dos Projetos UF-14, Gene 2 e Amálgama. A lista de qual projeto pode desenvolver qual poder se encontra na descrição de cada poder. Esse Aprimoramento é **obrigatório** para que o personagem desenvolva os Poderes Gerais.

1 ponto: 1 ponto de Poderes Gerais.

2 pontos: 3 pontos de Poderes Gerais.

3 pontos: 5 pontos de Poderes Gerais.

4 pontos: 7 pontos de Poderes Gerais.

5 pontos: 10 pontos de Poderes Gerais.

SENTIR ALIEN

Com esse Aprimoramento, que só pode ser comprado por Cobaia dos Projetos UF-14, PSI e Cyber, a Cobaia pode sentir a presença de extraterrestres, até o limite estabelecido pelo nível do Aprimoramento.

1 ponto: A Cobaia pode sentir a presença de aliens num raio de até 5 metros, sem, no entanto, poder afirmar com certeza onde ele está.

2 pontos: A Cobaia pode sentir a presença de aliens num raio de 10 metros, sabendo com exatidão onde esse alien se encontra.

3 pontos: A Cobaia pode, além de localizar com exatidão um alien num raio de até 10 metros, seguir o rastro deixado por um extraterrestre ao se mover.

APRIMORAMENTOS NEGATIVOS

Podem ser escolhidos até um máximo de -3.

COMANDO-CHAVE

-1 ponto: Sua Cobaia, enquanto passava pelos experimentos de mutação, teve uma mensagem, um comando-chave programado em seu cérebro para ser ativada com a ingestão do Soro Vermelho. Esse comando-chave deve ser criado pelo Jogador e aceito pelo Mestre. Comandos-chave podem incluir: assassinar algum membro de sua equipe, roubar algum protótipo alienígena, etc. A Cobaia fica sob o efeito do Soro Vermelho durante 1d6 rodadas, e durante esse período pode realizar um Teste Difícil de WILLL por rodada para se livrar do controle do Soro.

DEGENERAÇÃO CONSTANTE

-3 pontos: Sua Cobaia sofre de degeneração constante, ou seja, mesmo que ela não esteja usando seu poder, mas esteja acordada, ela sofre de degeneração. Devido a isso, ela deve constantemente tomar um dos tipos de Soro existente, o que faz com que seus poderes sejam, na maioria do tempo, menor do que deveriam ser.

INIMIGO

-1 ponto cada: o personagem representa perigo para alguém, ou alguém o quer morto por algum motivo. Seu inimigo sempre será bem mais forte que você, e caso o vença, ele será substituído por outro ainda mais forte. O Mestre deve criar os inimigos e utilizá-los como NPCs durante as aventuras.

LAPSO DE MEMÓRIA

-1 ponto: a Cobaia não possui lembrança de um determinado período de sua vida (podem ser horas, dias, meses ou anos). Os motivos que originaram esse lapso são inúmeros e variam de Cobaia para Cobaia.

MANIA DE PERSEGUIÇÃO

-1 ponto: o Personagem é extremamente paranóico, acreditando fervorosamente que “eles” estão atrás dele, que está sempre sendo vigiado ou perseguido onde quer que ele vá. O Personagem sempre irá desconfiar de todos, por mais amigos que sejam.

-2 pontos: igual ao anterior, mas nesse caso ele realmente está sendo perseguido por alguém (embora não tenha certeza absoluta disso). Pode ser algum espírito, demônio, caçadores ou uma outra entidade que está no seu encalço e ele teme se encontrar com ela.

MEMÓRIA IMPLANTADA

-1 ponto: As memórias de seu Personagem foram alteradas pelos cientistas do projeto ao qual ele pertence, graças a um microchip implantado na base de sua nuca. Os motivos que os levaram a fazer isso variam de caso para caso e dependem do background do jogador. O ideal seria criar um background com o passado verdadeiro do personagem (se ele tiver algum passado além do implantado) e um com a memória implantada (Defeito 1 Ponto)

PESADELOS

-1 ponto: o sono do Personagem é freqüentemente afetado por pesadelos indescritíveis. Situações de horror total consomem os sonhos do personagem e começam agora a incomodá-lo quando está acordado também. Sempre que ele se depara com algo que o recorde de um de seus pesadelos, o Personagem deve fazer um Teste de WILL para não entrar em pânico, desmaiar ou sofrer algum tipo de tormento que o deixa incapaz de agir por 3d6 rodadas.

SANGUE VENENOSO

-1 ponto: O sangue da Cobaia é venenoso. Ao tocar a pele de outra pessoa, ele causa 1d6 de Dano. Quando inalado, o dano aumenta, e ele causa 2d6 de Dano. Quando ingerido, seu dano aumenta ainda mais, causando 3d6.

SEGREDO

-1 ponto: O personagem possui algo em seu passado que deve permanecer secreto. Tal fato, se vier ao conhecimento de todos, pode acabar com a vida não só dele, mas também das pessoas que o cercam. O tal fato deve ser decidido pelo jogador em conjunto com o Mestre, e pode render uma série de aventuras.

SEM MEMÓRIA

-2 ponto: O personagem não possui nenhuma lembrança de quando não fazia parte do Projeto em que está como Cobaia. Ela não se lembra de parentes, amigos, nem de fatos passados. Para ele, a vida começou assim que ele despertou dentro de um dos tanques do Projeto onde está.

VÍCIO EM SORO

-1 ponto: o personagem é viciado em Soro (o tipo do Soro deve ser escolhido pelo Jogador). Sempre o Personagem permanecer mais de 1 dia privado do Soro em que é viciado, ele deve fazer um Teste Difícil de WILL para resistir à vontade de consumi-lo.

PODERES

Grandes poderes trazem grandes responsabilidades
– Ben Parker

Os poderes são a grande atração do cenário de Cobaías, pois é graças a eles que os personagens são capazes de enfrentar toda a sorte de inimigos durante suas aventuras. Abaixo são listados três tipos de poderes: os poderes psíquicos (desenvolvidos pelas cobaías dos projetos UF-14 e PSI); os Equipamentos Cibernéticos (exclusivos para Cobaías do Projeto Cyber); e os Poderes Gerais (desenvolvidos pelas Cobaías dos projetos UF-14, Gene 2 e Amálgama). Mesmo com essa divisão, existem poderes dentro desses três grandes grupos que podem ser adquiridos por Cobaías de um único projeto. A lista de Projetos que podem desenvolver cada poder se encontra na descrição de cada poder. No 1º Nível, os personagens podem gastar apenas 2 pontos de Aprimoramento para comprar Poderes (sejam eles Psíquicos, Cibernéticos ou Gerais).

Personagens pertencentes ao Projeto UF-14, que podem desenvolver tanto Poderes Gerais como Psíquicos podem escolher em ter apenas um desse tipo de Poder, ou gastar 1 ponto de Aprimoramento em cada um e desenvolver os dois.

Ainda que alguns dos poderes aqui apresentados sejam adaptações de poderes mostrados no livro **SUPERS**, este livro não utiliza a mecânica de jogo de **SUPERS** para aquisição e utilização dos poderes. Caso o Mestre e os Jogadores preferiram as regras de **SUPERS** a as aqui apresentadas, sintam-se à vontade em adaptar os conteúdos deste livro para o universo de **SUPERS**. Boa aventura!

PODERES PSÍQUICOS

Os poderes psíquicos para o sistema Daemon foram apresentados pela primeira vez no livro **Invasão**. E recentemente pelo ótimo Net-book **Poderes da Mente** de Flávio Araújo, que se encontra numa iminente 2ª Edição (certo Flávio?).

Existem, no livro de Invasão, 8 dons psíquicos: Telepatia, Telecinésia, Pirocinésia, Mediunidade, Psicoportação, Projeção de Consciência, Sensitividade e Força Vital (Construtiva ou Destrutiva).

Os Poderes Psiônicos (ou Psíquicos) são, na verdade, apenas coisas que se pode fazer com os dons. Se o Personagem possui o Dom necessário, basta fazer um teste para usar o Poder.

Poderes Psíquicos funcionam como a Magia. O personagem possui Focus em determinados Dons e utiliza-se de Pontos de PSI para alimentar esses Poderes. Pontos de PSI são recuperados à razão de um ponto a cada dez minutos de repouso absoluto (meditação, e neste tempo o Personagem não pode realizar nenhuma outra ação).

Os Poderes Psíquicos podem ser desenvolvidos apenas pelas Cobaías dos projetos PSI e UF-14.

Os Poderes apresentados no livro Invasão podem ser utilizados por qualquer Cobaia desses dois projetos. O que será

descrito abaixo não novos poderes para os 8 Dons existentes e um novo Dom: a Criocinésia.

É necessário o Aprimoramento **Poderes Psíquicos** para que o personagem desenvolva essas habilidades. Como dito anteriormente, no momento da criação, o personagem pode comprar apenas 2 pontos de Aprimoramento Poderes Psíquicos (o que o deixa com 3 pontos de Focus e 2 pontos de PSI), mas no decorrer das aventuras, esse personagem psiônico recebe 1 Ponto de PSI e 1 Ponto de Focus a cada 2 níveis (+1 no 3º nível, +2 no 5º nível e assim por diante). Isto reflete a evolução interior do Personagem, seu aperfeiçoamento nas disciplinas mentais e nos estudos envolvendo o corpo e a mente.

TELEPATIA

O poder da mente sobre outras mentes.

NOVOS PODERES POSSÍVEIS:

Campo de Marah: Uma vibração emana do corpo da Cobaia, anulando todos os impulsos agressivos o seu redor por 1d6 rodadas. (Focus 4+, de acordo com o número de pessoas).

Controle de Emoções: A Cobaia é capaz de induzir emoções (medo, amor, raiva, ciúmes, emoção, tristeza, etc.) em outras pessoas que estejam no seu campo de visão. (Focus 3+, de acordo com o número de pessoas).

Induzir Sono: A pessoa alvo sofre de um cansaço súbito e cai em um sono profundo por 1d6 rodadas, a cada ponto de PSI gasto.

Transferência de Mentes: Como o próprio nome diz, transfere a mente da pessoa alvo para o corpo do Psiônico e vice-versa. Antes de efetuada a troca é necessário um teste contra a WILL da pessoa alvo, se esta não tenha levantado um ou mais bloqueios mentais. (Focus 3).

Alucinação: A pessoa alvo sofre de uma alucinação, ficando incapacitada de realizar qualquer ação.

Dreno Mental: É a habilidade da Cobaia em roubar pontos de PSI de outro psiônico. É necessário um teste contra a WILL da pessoa alvo, se esta não tenha levantado um ou mais bloqueios mentais. (Focus 2).

Comunicação com Cibernéticos: Com esse poder a Cobaia é capaz de se comunicar com equipamentos cibernéticos e passar a controlá-los temporariamente, além de conseguir “baixar” todas as informações que estes tiverem. (Focus 3).

TELEGINÉSIA

O poder da mente sobre a matéria.

NOVOS PODERES POSSÍVEIS:

Animar Luz: a Cobaia é capaz de manipular luz.

Vibração: Esta é a capacidade de agitar as moléculas de uma estrutura, fazendo com que ela entre em ressonância. Esse poder afeta todas as pessoas ao seu redor. (Focus 2).



Andar sobre a água: a Cobaia anda sobre a água como se andasse sobre a terra firme.

Disco Voador: a Cobaia projeta um campo capaz de sustenta-lo e eventualmente carregar peso extra. Além desse campo, a Cobaia pode usar objetos, como pranchas e tampas de bueiro, como meio de locomoção. O “disco voador” funciona por 2d6 rodadas.

Planar: a Cobaia pode se arremessar de grandes alturas e conduzir o voo até chegar ao chão. O personagem precisa estar a uma altura considerável para se jogar. (Focus 3).

Salto: com esse poder a Cobaia pode saltar grandes distâncias sem tomar impulso ou tomando pouca impulsão.

Atrito: com esse poder, a Cobaia é capaz de aumentar ou diminuir o atrito entre duas superfícies, fazendo com que deslizem mais facilmente ou se arrastem com mais dificuldade. (Focus 2).

Controlar Máquinas: a Cobaia consegue controlar máquinas com a força do pensamento. (Focus 2).

PIROGINÉSIA

O poder da mente em criar e controlar fogo.

NOVOS PODERES POSSÍVEIS:

Armadura de Fogo: a Cobaia é capaz de criar uma armadura de fogo ao redor de seu corpo, utilizando-a para atacar e para se defender. (Focus 2).

Carapaça de Fogo: muito parecido com o poder Armadura de Fogo, mas a nesse caso, a carapaça é feita ao redor de outra pessoa, protegendo-a ou causando dano sobre ela. (Focus 3).

Combustão: é a capacidade da Cobaia em transformar qualquer tipo de material em material combustível, bem como colocar fogo neles. O dano causado pelas chamas é 2d6 por rodada, apenas a extensão do incêndio é controlada pelo personagem. (Focus 3).

Tempestade de Fogo: com esse poder, a Cobaia é capaz de incendiar todas as moléculas de oxigênio do ar em um determinado ambiente. Com isso, além de uma grande, mas rápida labareda (que causa 2D de dano), todos os que estiverem no local vítima de uma Tempestade de Fogo, serão asfíxiados. (Focus 4).

MEDIUNIDADE

O poder da mente em se comunicar com os espíritos.

NOVOS PODERES POSSÍVEIS:

Prisão: é a capacidade da Cobaia em aprisionar espíritos dentro de seu corpo. Com isso, a Cobaia ganha 1D pontos em cada Atributo (físicos e mentais) pelo período em que o espírito estiver dentro dela. (Focus 3+)

Barreira: a Cobaia é capaz de criar, com partes de espíritos, ou mesmo com espíritos inteiros que existem no local, uma barreira, que protege contra ataques físicos ou psiônicos (o jogador deve escolher apenas uma dessas proteções). (Focus 4)

PSICOPORTAÇÃO

O poder da mente sobre o espaço-tempo.

NOVOS PODERES POSSÍVEIS:

Localizar: é o poder da Cobaia em localizar pessoas ou objetos em outras dimensões. (Focus 2).

Reformação Corporal: esse poder faz com que a Cobaia seja capaz de deixar seu corpo real e aparecer em outro lugar, recriando-o com os materiais que existem no local (plantas, pedaços de metal, fungos, plásticos, lixo) ou parte dele (projetar seu rosto em uma tempestade de areia, por exemplo). Esse corpo sofre limitações de FR e AGI, pois foi formado com o que estava a mão. (Focus 4+, dependendo da distância entre o ponto de origem e o ponto da reconstrução).

PROJEÇÃO DE CONSCIÊNCIA

O poder da mente em deixar o corpo.

NOVOS PODERES POSSÍVEIS:

Espírito Livre: o espírito da Cobaia está livre de seu corpo e pode abandoná-lo quando necessário. Este pode geralmente ser confundido com a Viagem Astral, pela diferença que no Espírito Livre, o espírito não está ligado ao corpo da Cobaia através do cordão de prata. Para todos os efeitos de jogo, o espírito do Personagem se comporta como se fosse um espectro ou assombração verdadeiros, podendo inclusive habitar corpos ou simulacros que estejam desocupados (desde que o personagem saiba como). (Focus 4).

Viagem em Sonho: é a capacidade da Cobaia em deixar seu corpo e invadir os sonhos de outra pessoa. Uma vez dentro dos sonhos, além de assisti-los, ela pode manipulá-los da maneira que desejar. (Focus 3).

SENSITIVIDADE

O poder da mente em compreender de forma superior a nossa realidade.

NOVOS PODERES POSSÍVEIS:

Sentidos Remotos: a Cobaia é capaz de utilizar seus outros sentidos que não sejam a visão e a audição (que já estão cobertos nos poderes Clariaudiência e Clairvoyance) à distância. A Cobaia pode sentir o gosto de um alimento à distância, sentir a temperatura de uma parede que esteja longe, ou ainda sentir o cheiro de um local distante.

Sentir Fraquezas: a Cobaia consegue sentir os poderes e fraquezas de uma pessoa, detectando os pontos fortes e fracos desta.

Sentir Psiônico: a Cobaia consegue saber se existe atividade psíquica na região em que ela se encontra.

FORÇA VITAL

O poder da mente sobre a força vital das pessoas.

NOVOS PODERES POSSÍVEIS:

Coloração: é a habilidade que a Cobaia tem de alterar mentalmente a frequência de reflexão luminosa de um corpo. Mudanças de coloração incluem transformar objetos sólidos em transparentes (mas não invisíveis) sem perder nenhuma de suas propriedades, enxergar dentro de objetos fechados ou cartas seladas, modificar as cores da pele de uma pessoa ou mesmo fazer com que as roupas de um agente se tornem uma camuflagem perfeita. Pode-se embaralhar e confundir a visão de um alvo modificando todas as cores de todos os objetos próximos a eles, sem falar em cores de sinais de trânsito. (Focus 3).

Conversão molecular: É a capacidade da Cobaia em converter qualquer composto em outro composto. Ao invés de transformar apenas chumbo em ouro, a Cobaia consegue converter água do mar em atmosfera respirável ou papel em compostos metálicos, ou ainda água em vinho. (Focus 5).

Múltiplos membros: a Cobaia consegue deformar seu corpo, e construir membros extras. Esses membros extras têm duração limitada (3d6 rodadas), e com eles é possível causar ataques extras (um para cada par de membros extras). (Focus 5).

NOVO DOM: CRIOCINÉSIA

O poder de parar a agitação molecular do ar ou de materiais, congelando-os é o Dom da Criocinésia. Alguns estudiosos acreditam que esse Dom é uma forma da própria existência balancear as coisas na realidade, já que esse Dom é o exato oposto de outro: a Pirocinésia.

ALGUNS PODERES POSSÍVEIS:

Resfriar o Ar: modificar a temperatura ambiente.

Congelar: resfria um objeto até o zero absoluto, tornando extremamente quebradiço. Pode ser usado para congelar a água.

Armadura de Gelo: a Cobaia é capaz de criar uma armadura de gelo ao redor de seu corpo, utilizando-a para atacar e para se defender. (Focus 2).

Carapaça de Gelo: muito parecido com o poder Armadura de Gelo, mas a nesse caso, a carapaça é feita ao redor de outra pessoa, protegendo-a ou causando dano sobre ela. (Focus 3).

Sugar: muito parecido com o poder Congelar, mas esse se aplica sobre organismos vivos. Suga-se o calor de uma pessoa até congela-la por completo.

Resfriar: a Cobaia consegue retirar o calor do próprio corpo, chegando ao zero absoluto, podendo causar 1D de dano ao tocar outras pessoas. (Focus 2).

Granizo: resfria partículas do ar ou de água (como gotas de chuva, por exemplo), criando pequenos pedaços de gelo, que podem ser arremessados em direção ao alvo, causando 2D de dano. (Focus 2).

Espada de Gelo: uma lâmina de gelo, afiada e resistente como o diamante. Causa 1d8+Força de dano, utilizando a perícia adequada.

Barreira de Gelo: cria um muro de gelo, que causa dano a quem toca-lo. (Focus 2).

Caminhar: a Cobaia consegue caminhar sobre o gelo ou neve sem escorregar e sem precisar de teste de AGI.

Onda de Gelo: a Cobaia cria uma espécie de onda de gelo, formando uma “ponte” por onde ela passa. A Onda de Gelo se dissolve poucos momentos após o personagem ter se utilizado dela para se movimentar. (Focus 3).

Resistência ao Frio: a Cobaia tem facilidade para resistir ao frio, ganhando bônus de 40% em CON em testes que envolvam resistência ao frio.

Proteção contra Frio: semelhante à Resistência ao Frio, mas a Cobaia direciona essa resistência para outra pessoa, que ganha bônus de 40% em CON em testes que envolvam resistência ao frio.

Banir: a Cobaia pode “banir” o frio de um local, aquecendo a si e a quem estiver a sua volta. (Focus 3).

Imóvel: igual ao poder Resfriar o Ar, mas muito mais poderoso. Com esse poder, a Cobaia pode resfriar o Ambiente a um ponto em que se movimentar se torna difícil. Para se movimentar num ambiente vítima desse poder, o personagem deve fazer um Teste difícil do Atributo que usar para se locomover.

Pó de Diamante: similar ao poder Granizo, mas muito mais letal. O Pó de Diamante consiste em uma rajada de micro partículas de gelo, formadas a partir do ar. Essa rajada causa 4D de dano. (Focus 4).

EQUIPAMENTOS CIBERNÉTICOS

Uma grande lista de cibernéticos, equipamentos eletrônicos de última geração, implantes e chips para seres instalados na cabeça de seu personagem foi apresentada no livro **Invasão**. Aqui são apresentados apenas alguns outros equipamentos, que podem ser utilizados na campanha de Cobaiais.

Só lembrando, que as Cobaiais do Projeto Cyber são as únicas que podem comprar equipamentos cibernéticos.

Os equipamentos possuem valores em “Pontos de Cyber”, que variam de 0,5 até 10.

Para se comprar esses equipamentos, é necessário o Aprimoramento **Cibernéticos**.

Como dito anteriormente, no momento da criação, o personagem pode comprar apenas 2 pontos de Aprimoramento Cibernéticos (o que o deixa com 3 pontos de Cyber para gastar), mas no decorrer das aventuras, esse personagem Cibernético recebe um ponto de Cyber extra a cada 2 níveis (+1 no 3º nível, +2 no 5º nível e assim por diante). Com isso, ele pode aperfeiçoar os implantes que já possui ou desenvolver outros cibernéticos.

0,5

Adrenalina Max: [*] Disparador de Adrenalina na corrente sanguínea, dá um bônus de +2 em AGI, e pode ser usado 3 vezes por dia.

Amplificador Degustativo 101: [*] Aumenta Testes de Percepção baseados no paladar em 20%.

Anticorpos Alfa: [*] Um pequeno chip instalado na base do cérebro que monitora a corrente sanguínea em busca de agentes invasores. Quando algum é encontrado, ele ativa a produção de anticorpos. Possui melhor desempenho que o sistema natural humano. Dá um bônus de 25% em Testes de Resistência contra qualquer tipo de Agente invasor.

Cyber Pulmão: [**] cada pulmão adquirido dá um bônus de 25% em testes de CON.

Mini-Rippers: [*] Substitui as duas falanges superiores dos dedos por bainhas onde garras de aço temperado retráteis de 5 a 7,5 cm de comprimento podem ficar alojadas. Dano de 1d4+2. Preferido de 9 entre 10 mulheres.

1

Amplificador Degustativo 201: [*] Aumenta Testes de Percepção baseados no paladar em 40%.

Anticorpos Beta: [*] Um pequeno chip instalado na base do cérebro que monitora a corrente sanguínea em busca de agentes invasores. Quando algum é encontrado, ele ativa a produção de anticorpos. Possui melhor desempenho que o sistema natural humano. Dá um bônus de 50% em Testes de Resistência contra qualquer tipo de Agente invasor. Existem boatos de que uma versão Delta desse chip esteja sendo desenvolvida, e que ele pode impedir a contaminação pelos bacilos fobos e deimos.

Arma Sônica X01: [***] Pequeno chip amplificador instalado nas cordas vocais da Cobaia, que faz com que a Cobaia, ao gritar quando ele estiver ativado, emita uma rajada sônica que causa 1d6 de Dano, num raio de 5 metros.

Biomonitor 2500: [*] Controla batimentos cardíacos,



pressão, hormônios. Dá +30% para Testes de CON.

Pele reforçada YK2: [***] Com tecido fino de Plastik™. Aumenta o IP em +3 e o peso em 15 Kg.

Sangue Sintético Mikado 1,0: [**] Do Grupo Mikado: esse sangue tem a capacidade de transporte de Oxigênio pelo sangue 30% mais rápido do que o sangue natural do homem. Isso confere a Cobaia +30% em Testes de CON.

Sintevox™ Memo 3000: [*] Cartão de memória para Sintevox™ e para Sintevox 3000™. Espaço para 10 vezes extras.

2

Amplificador Degustativo 301: [*] Aumenta Testes de Percepção baseados no paladar em 60%.

Arma Sônica X02: [***] Pequeno chip amplificador instalado nas cordas vocais da Cobaia, que faz com que a Cobaia, ao gritar quando ele estiver ativado, emita uma rajada sônica que causa 2d6 de Dano, num raio de 10 metros.

Biomonitor 5000: [*] Controla batimentos cardíacos, pressão, hormônios. Dá +45% para Testes de CON.

Boosterpack 3,0: [*] Reflexos ampliados. Adiciona +9 para iniciativas por 5 rodadas. Funciona 1 vez a cada 2 horas, que é o tempo que leva para recarregar.

Gueiras WaterWorld: [*] Permite a Cobaia respirar debaixo d'água. Funciona 5 horas por bateria.

Maximizador de Adrenalina: [*] Bônus de +6 para AGI, máximo 8 vezes por dia.

Radaroptics v.2,0: [**] Radar de até 250m de raio. Obrigatório ter Olhos Cibernéticos (consome 2 espaços). 90% eficaz.

Sangue Sintético Mikado 2,0: [**] Do Grupo Mikado: esse sangue tem a capacidade de transporte de Oxigênio pelo sangue 45% mais rápido do que o sangue natural do homem. Isso confere a Cobaia +45% em Testes de CON.

Soco Inglês Apocalipse: [**] Substitui os nós dos dedos por peças de aço com espinhos, e as recobre de pele novamente, ficando somente os espinhos visíveis. Proibidos em quase todos os países. Dano 1d6+4.

Suprimento Independente de Ar: [*] Permite 1 hora de Oxigênio, injetado diretamente nos pulmões.

3

Arma Sônica X03: [***] Pequeno chip amplificador instalado nas cordas vocais da Cobaia, que faz com que a Cobaia, ao gritar quando ele estiver ativado, emita uma rajada sônica que causa 3d6 de Dano, num raio de 15 metros.

CyberBraço com Disparador Laser ou Sônicos Mikado: [**] Do Grupo Mikado: um cyberbraço com DEX 6 e FR 10, com disparador laser ou sônico, que causa 3d6 de Dano.

Fibras Musculares Bio-mecânicas Mikado: [***] Por deixa-la mais rápida, possibilita a Cobaia realizar 3 ações extras por rodada.

Sangue Sintético Mikado 1,0: [**] Do Grupo Mikado: esse sangue tem a capacidade de transporte de Oxigênio pelo sangue 50% mais rápido do que o sangue natural do homem. Isso confere a Cobaia +50% em Testes de CON.

Sintevox 3000™: [***] Sintetiza qualquer voz que tenha sido escutada e grava antes. Eficácia de 80%. Comporta somente 5 vezes na memória.

SunLight Mikado: [**] Das industriar Mikado: pequenos receptores solares, que captam luz e transformam em energia. Pode ser adaptado a qualquer equipamento cibernético, acabando com os problemas de duração de bateria. Sem lema é "always on".

Propulsores para Membros Superiores 1,0: [**] Pequenos motores hidráulicos instalados ao longo dos membros superiores, que garantem um bônus de +2 em FR e AGI.

Propulsores para Membros Inferiores 1,0: [**] Pequenos motores hidráulicos instalados ao longo dos membros inferiores, que garantem um bônus de +2 em FR e AGI.

SmartgunLink™, versão 2099: [**] Conexão sem fios entre e a arma e um receptor instalado na retina. Aumenta em 50% a Perícia Armas de Fogo (somente com a arma adaptada). O personagem vê uma mira azulada indicando onde a arma está apontada.

4

Propulsores para Membros Superiores 2,0: [**] Pequenos motores hidráulicos instalados ao longo dos membros superiores, que garantem um bônus de +4 em FR e AGI.

Propulsores para Membros Inferiores 2,0: [**] Pequenos motores hidráulicos instalados ao longo dos membros inferiores, que garantem um bônus de +4 em FR e AGI.

Cybercauda: [***] Uma cauda de aço, ligada ao cócix, e através dele, ao cérebro. Possui FR 15 e DEX10, e pode acoplar uma das seguintes opções:

+ **Ariete Hidráulico:** [**] Aumenta a FR da cauda em +5 e o dano em +3. Incompatível com Articulações Reforçadas. (+0,5 cyber).

+ **Articulações Reforçadas:** [**] Deixa a cauda com FR 20. Incompatível com Ariete Hidráulico. (+0,5 cyber).

+ **Blindagem de metal:** [**] IP 8. (+0,5 cyber).

+ **Blindagem de Plastik™:** [*] IP 4, várias cores, formas e modelos. (+0,5 cyber).

+ **Canhão Laser:** [***] Um pequeno disparador laser, encaixado no final de sua cauda. Causa dano de 3d6. (+0,5 cyber).

+ **Canhão Sônico:** [***] Um pequeno disparador sônico, encaixado no final de sua cauda. Causa dano de 3d6. (+0,5 cyber).

+ **Escudo contra microondas ou ataques energéticos:** [**] Deixa a cauda imune a interferências externas. (+0,5 cyber).

+ **Ponta Dinossauro:** [*] Ao invés de uma ponta perfurante, essa cauda possui uma esfera com espinhos, semelhante à cauda de alguns dinossauros. Causa 1d10+Força de Dano. (+0,5 cyber).

+ **Ponta Escorpião:** [*] Semelhante à Ponta Perfurante, mas além de perfurar injeta um veneno ou paralisante. Causa 1d6+Força de dano, além do efeito do veneno (Força 4D) ou paralisante (Força 4D). (+0,5 cyber).

+ **Ponta Fly:** [*] Uma ponta perfurante que pode ser arremessada em direção ao alvo que esteja a até 5 metros de distância. Causa 1d6+Força de Dano.

+ **Ponta perfurante:** [*] Uma ponta perfurante acoplada a ponta da cauda. Causa 1d6+Força de Dano. (+0,5 cyber).

5

CyberBraço com Disparador Laser ou Sônico Mikado VIP: [**] Do Grupo Mikado: um cyberbraço com DEX 6 e FR 10, com disparador laser ou sônico, que causa 4d6 de Dano.

Propulsores para Membros Superiores 3,0: [**] Pequenos motores hidráulicos instalados ao longo dos membros superiores, que garantem um bônus de +6 em FR e AGI.

Propulsores para Membros Inferiores 3,0: [**] Pequenos motores hidráulicos instalados ao longo dos membros inferiores, que garantem um bônus de +6 em FR e AGI.

Nanorrobôs: [**] Nanorrobôs são máquinas microscópicas capazes de viajar na corrente sanguínea humana. Uma vez dentro do sangue, o nanometal combate vírus e bactérias como fazem os anticorpos, repara células e tecidos danificados, e neutraliza toxinas – inclusive aquelas que provocam o envelhecimento. Os robôs se reproduzem a partir de sais minerais encontrados no sangue. Em sua forma pura, o nanometal apenas combate doenças, toxinas e envelhecimento, mas às vezes, devido a um erro de cálculo, ele pode se reproduzir em excesso, revestindo a pele e/ou se acumula nas extremidades (mãos e pés), substituindo parte dos tecidos pelo nanometal. Essas regiões se tornam feitas de algo parecido com “metal líquido”, podendo ser moldadas a vontade. Os nanorrobôs conseguem realizar no máximo 3 atividades. Uma delas é reparar danos causados a seu corpo, recuperando 1 Ponto de Vida a cada 6 horas. As outras duas atividades devem ser escolhidas da seguinte lista:

+ **Asas:** [***] A Cobaia pode formar asas metálicas e voar o dobro da sua velocidade máxima correndo. Para decolar, precisa ter um espaço livre igual ao dobro de sua altura. (+1 cyber).

+ **Armadura:** [***] O nanometal cria uma sólida armadura ao redor do corpo da Cobaia. O IP da armadura é igual a 12. (+1 cyber).

+ **Esticar:** [***] A Cobaia pode esticar braços e pernas (mas não o próprio corpo) a uma distância de até cinco metros, com a mesma velocidade que teria andando. (+0,5 cyber).

+ **Força:** [***] O nanometal aumenta a força da Cobaia em 5D. (+0,5 cyber).

+ **Moldar:** [***] A Cobaia pode moldar o nanometal e transformar suas mãos e pés em armas ou ferramentas de vários tipos – facas, espadas, machados, martelos, garras, etc. O dano depende de sua Força e da arma (dano máximo: 2d6+bônus de Força). Não é possível criar máquinas complexas, que tenham engrenagens, rodas ou peças soltas. Ela também pode moldar o dedo em forma de chave para abrir alguma fechadura, ou criar digitais falsas para disfarçar sua identidade. Copiar ou modelar peças muito complicadas pode exigir Teste de perícia Arte, subgrupo Escultura. (+1 cyber).

+ **Pele de Metaliano:** [***] A Cobaia pode revestir a pele com uma fina camada refletora de luz, como a pele dos metalianos: ele não poderá ser ferido com armas laser. (+0,5 cyber).

6

Exoesqueleto Ultramilitar: [****] Feito com fios de metal costurados ao redor dos ossos. IP +6, +6 COM e +5 FR. Aumentam o peso em 50%. Uso experimental.

7

Antigravs 2,0: [****] Dispositivos antigravitacionais na forma de 32 discos metálicos de 1 cm de diâmetro, implantados ao longo da coluna. Permite ao usuário voar com velocidade de até 25 m/s.

8

QuatroBraços™: [****] para quê três braços metálicos, quando você pode instalar outro suporte extra e um computador de bordo e ter QUATRO braços mecânicos instalados, dois de cada lado? FR 10, DEX 10 e 3 opções cada (considerar cada um deles como um cyberbraço normal). Pode fazer quatro ataques com armas de fogo por rodada. Exige FR 20 e COM 20 do usuário e 18 meses de fisioterapia para adaptação.

Asas Metálicas 2000: [***] Asas metálicas na forma que o cliente desejar (anjo, demônio, dragão, morcego, etc.), propelidas por dispositivos antigravitacionais e pequenos motores camuflados. Incrustadas e costuradas nas costelas, permite ao O personagem voar com até 100 km/h e possui autonomia de 4 horas de vôo.

Vórtice Xtra: [****] Este implante peitoral, ainda em fase de desenvolvimento, permite absorver toda a energia disponível em um raio de 40m, utilizando-a para gerar um pulso eletromagnético capaz de desligar todo e qualquer aparelho eletro-eletrônico na área de efeito. Pode ser utilizado várias vezes, sem restrições.

9

Biocanhões 2099: [****] Disparadores de laser concentrados que podem disparar a cada 5 rodadas um feixe de 8d6 de dano (o disparo deve ser considerado como uma Perícia nova chamada Biocanhão). Nessa nova versão, os ombros da Cobaia foram trocados por próteses de bio-metal, que permitem esconder os canhões dentro do próprio corpo da Cobaia.

10

TankMan 10000: [****] Biocanhões que podem disparar em todas as rodadas um feixe de laser de 9d6 de dano (o disparo deve ser considerado como uma Perícia nova chamada Biocanhão). O único problema é que é impossível esconder essa arma, pois os fios, canhão e bateria ficam todos implantados. Modelo experimental.

Corpo Traktor: [****] Substitui todo o corpo da Cobaia por um corpo de Plastik™ misturado com ligas traktorianas. Esse material pode ser moldado em qualquer forma e com qualquer textura e cor. Possui um receptáculo especial na cabeça para o cérebro da Cobaia.

Possui FR 40, CON 40, IP 15, DEX 10, AGI 10 e pesa 120 Kg. Braços possuem espaços para 5 opções, Pernas para 4,

olhos para 4 plug-ins, possui Antigravs 2,0 instalados que voa até 20 m/s, possui também espaço para instalação de uma cauda e também de Biocanhões 2099.

PODERES GERAIS

Os chamados Poderes “Gerais” se assemelham aos poderes apresentados em **Vampiros Mitológicos**, **Demônios: A Divina Comédia** e **Inimigo Natural**, ou seja, aqueles que não são classificados nem como Equipamentos Cibernéticos, nem como Poderes Psíquicos, e devido a isso não podem ser desenvolvidos por Cobaías dos Projetos Cyber e PSI. Para Cobaías do projeto UF-14 esse poder pode ser comprado juntamente com Poderes PSI, ou sozinho, dependendo do que o jogador escolher.

Para se comprar os poderes abaixo listados é necessário o Aprimoramento **Poderes Gerais**. Os Poderes aqui apresentados tem seus Níveis acumulativos, ou seja, se o Personagem tiver magnetismo Nível 2, ele também terá magnetismo Nível 1, e assim por diante.

Como dito anteriormente, no momento da criação, o personagem pode comprar apenas 2 pontos de Aprimoramento Poderes Gerais (o que o deixa com 3 pontos de Poderes Gerais para gastar), mas no decorrer das aventuras, esse personagem recebe um ponto de Poderes Gerais extra a cada 2 níveis (+1 no 3º nível, +2 no 5º nível e assim por diante). Com isso, ele pode aperfeiçoar os poderes que já possui ou desenvolver outros.

AUMENTO DE ATRIBUTOS

As Cobaías são supersoldados: mais fortes, mais rápidos, mais ágeis, etc. É comum que elas consigam arremessar objetos pesados a grandes distâncias, saltar obstáculos de muitos metros de altura, e resistir ao mais forte dos golpes.

Aumento de Constituição (*Gene 2, Amálgama*): as Cobaías demonstraram, em alguns testes, elevada resistência e excelente saúde. Cada nível vale um bônus de +3 em sua Constituição (CON) e seus Pontos de Vida aumentam proporcionalmente.

Aumento de Força (*Gene 2, Amálgama*): alguns testes revelaram que a manipulação genética pode conferir as Cobaías um grande aumento de Força, conferindo a elas a capacidade de rasgar barras de ferro com as mãos e até mesmo abrir um buraco no peito de uma pessoa com um soco. Cada nível vale um bônus de +3 em Força (FR). Esse aumento de Força não implica em ganho de músculos ou de massa corpórea, mas apenas na mudança das fibras musculares. Todos os Testes e efeitos comparativos são baseados na Força aumentada e seus Pontos de Vida aumentam proporcionalmente.

Aumento de Agilidade (*Gene 2, Amálgama*): os experimentos conferiram, a algumas Cobaías, uma rapidez e reflexos incríveis. Fazendo com que elas corressem, escalassem e atacassem com uma agilidade impressionante. Cada nível vale +3 em sua Agilidade (AGI).

Aumento de Inteligência (*Gene 2*): Através de mudanças eletroquímicas do cérebro, os experimentos aumentaram a rapidez de raciocínio e acesso a memórias das Cobaías. Cada nível vale +3 em Inteligência (INT).

Aumento de Percepção (*Gene 2, Amálgama*): alguns testes conferiram as Cobaías uma percepção de mundo muito maior. Parecido com o faro e audição dos cães ou a visão das águias. Cada nível vale +3 em Percepção (PER).

Aumento de Carisma (*Gene 2, Amálgama*): Através de alterações genéticas, as Cobaías são capazes de secretar certos feromônios, aumentando sua capacidade de influenciar pessoas. Cada nível vale +3 em carisma (CAR).

Obs: assim como em **Inimigo Natural**, a opção “Aumento de Destreza” não existe, porque nenhuma criatura na Terra tem destreza manual superior aos dos seres humanos. Assim como também não existe nenhum “Aumento de Força de Vontade”, já que disciplina e determinação são qualidades humanas. Para o projeto Cyber, o Aumento de atributos se dá com a implantação de aparelhos cibernéticos, descritos na parte **Equipamentos Cibernéticos**. Sobre o projeto Amálgama, as mudanças devem ser condizentes com o animal cujo código genético foi adicionado ao seu. Só lembrando que apenas o código genético de **1 animal** foi adicionado ao do personagem.

ABSORÇÃO DE ENERGIA

Esta habilidade permite o personagem para absorver energia. Isto inclui fogo, calor, laser, canhões de partícula, phasers, etc. Não protege contra dano físico, concussivos ou cortantes, como balas, facas, etc. No Nível 1, as Cobaías podem absorver até 1d6 de dano, no Nível 2 elas possuem a capacidade de absorver até 2d6 de dano, e assim sucessivamente até o Nível 5. (*Gene 2*)

ADERÊNCIA

Aderência Nível 1 (*Gene 2, Amálgama*): Assim como alguns insetos e aracnídeos, a Cobaía possui a capacidade de escalar paredes usando pés e mãos, seja através de substâncias aderentes (produzidas de acordo com a cobaia) seja através de pequenos pelos (de 1 a 2 milímetros) extremamente resistentes.

AQUA

Aqua Nível 1 (*Amálgama*): A Cobaia pode respirar embaixo d'água. As brânquias são situadas atrás das orelhas como as de Kevin Costner em *WaterWorld* O personagem também se torna imune a pressão da água em grandes profundidades.

Aqua Nível 2 (*Amálgama*): a Cobaia possui pequenas membranas entre os dedos das mãos e dos pés que lhe confere uma agilidade muito maior do que a dela na terra (AGI+6)

Aqua Nível 3 (*Amálgama*): a Cobaia possui a capacidade de resistir a grandes pressões aquáticas, podendo chegar inclusive aos mais profundos abismos dos oceanos.

AUDIÇÃO ABUÇADA

A Cobaia tem audição extremamente sensível, podendo separar sons diferentes uns dos outros. O personagem, por motivos óbvios, se torna mais suscetível a ataques sônicos.

Audição Aguçada Nível 1 (*Gene 2, Amálgama*):

Aumenta os testes de percepção da Cobaia, baseados na audição, em 20%.

Audição Aguçada Nível 2 (*Gene 2, Amálgama*):

Aumenta os testes de percepção da Cobaia, baseados na audição, em 40%.

Audição Aguçada Nível 3 (*Gene 2, Amálgama*):

Aumenta os testes de percepção da Cobaia, baseados na audição, em 60%.

Obs: Esse poder também é permitido para as Cobaías do **Projeto Amálgama**, desde que o animal cujo DNA esteja inserido em suas células possua uma audição aguçada. Nesse caso elas pagam apenas **um ponto** para conseguir o efeito equivalente ao Nível 3.

BIO-VAMPIRISMO

Com esse poder a Cobaia é capaz de sugar a energia vital de suas vítimas e aumentar seus Atributos ou Pontos de Vida temporariamente desta maneira. Cada PV drenado de uma pessoa se transforma em um ponto temporário de Atributo ou de Ponto de Vida. Antes de realizar o dreno energético, deve-se rolar um teste de WILL vs. WILL entre a Cobaia e sua vítima. Se o teste for bem sucedido, o dreno se dará da seguinte forma: no Nível 1 a Cobaia consegue sugar 2d6 PV's de sua vítima e permanecer com esses pontos por até 3d6 rodadas; no Nível 2 consegue sugar 4d6 e permanecer com esses pontos por até 5d6 rodadas; no Nível 3 6d6 por 7d6 rodadas e assim sucessivamente. (*Gene 2*)

CAMPO DE FORÇA BALÍSTICO

É um campo de força que a Cobaia consegue criar que a protege de qualquer tipo de ataque balístico (tiros, foguetes, minimísseis, etc.), porém, objetos e pessoas podem atravessá-lo se estiverem se movendo devagar. Ataques energéticos também não são contidos pelo campo de força. O campo de força por ser invisível; transparente, porém visível; translúcido, em uma das 7 cores do arco-íris; ou ainda opaco.

Campo de Força Balístico Nível 1 (*Gene 2*): O campo de Força consegue resistir a até 1d6 de dano por rodada. Caso o dano infligido seja maior, fissuras começam a aparecer no campo de força. Um Acerto Critico pode fazer com que o ataque seja realizado através dessas fissuras, atingindo a Cobaia em cheio.

Campo de Força Balístico Nível 2 (*Gene 2*): O campo de Força consegue resistir a até 3d6 de dano por rodada. Caso o dano infligido seja maior, fissuras começam a aparecer no campo de força. Um Acerto Critico pode fazer com que o ataque seja realizado através dessas fissuras, atingindo a Cobaia em cheio.

Campo de Força Balístico Nível 3 (*Gene 2*): O campo de Força consegue resistir a até 5d6 de dano por rodada. Caso o dano infligido seja maior, fissuras começam a aparecer no campo de força. Um Acerto Critico pode fazer com que o ataque seja realizado através dessas fissuras, atingindo a Cobaia em cheio.

Campo de Força Balístico Nível 4 (*Gene 2*): O campo de Força consegue resistir a até 7d6 de dano por rodada. Caso o dano infligido seja maior, fissuras começam a aparecer no campo de força. Um Acerto Critico pode fazer com que o ataque seja realizado através dessas fissuras, atingindo a Cobaia em cheio.

CAMPO DE FORÇA ENERGÉTICO

É um campo de força que a Cobaia consegue criar que a protege de qualquer tipo de ataque energético (laser, eletricidade, magnetismo, etc.), porém, tiros, pedras e objetos sólidos podem atravessá-lo se estiverem se movendo devagar.. O campo de força por ser invisível; transparente, porém visível; translúcido, em uma das 7 cores do arco-íris; ou ainda opaco.

Campo de Força Energético Nível 1 (*Gene 2*): O campo de Força consegue resistir a até 1d6 de dano por rodada. Caso o dano infligido seja maior, fissuras começam a aparecer no campo de força. Um Acerto Critico pode fazer com que o ataque seja realizado através dessas fissuras, atingindo a Cobaia em cheio.

Campo de Força Energético Nível 2 (*Gene 2*): O campo de Força consegue resistir a até 3d6 de dano por rodada. Caso o dano infligido seja maior, fissuras começam a aparecer no campo de força. Um Acerto Critico pode fazer com que o ataque seja realizado através dessas fissuras, atingindo a Cobaia em cheio.

Campo de Força Energético Nível 3 (*Gene 2*): O campo de Força consegue resistir a até 5d6 de dano por rodada. Caso o dano infligido seja maior, fissuras começam a aparecer no campo de força. Um Acerto Critico pode fazer com que o ataque seja realizado através dessas fissuras, atingindo a Cobaia em cheio.

Campo de Força Energético Nível 4 (*Gene 2*): O campo de Força consegue resistir a até 7d6 de dano por rodada. Caso o dano infligido seja maior, fissuras começam a aparecer no campo de força. Um Acerto Critico pode fazer com que o ataque seja realizado através dessas fissuras, atingindo a Cobaia em cheio.

CAUDA

Enquanto no homem as vértebras formaram o que chamamos de cócix, em muitos animais elas se prolongaram até formarem um apêndice musculoso chamado cauda. Esse mesmo processo ocorreu em algumas Cobaías. Devido ao grande número de caudas possíveis para existir em uma Cobaia, foram criados alguns sub-grupos desse poder:

Cauda de Crocodilo Nível 1 (*Gene 2 e Amálgama*): Grossa e forte, possui no Nível 1: FR 20, AGI 10 e causa 1d6+3 de dano.

Cauda de Macaco Nível 1 (*Gene 2 e Amálgama*): Fina, longa, resistente e ágil, possui no Nível 1: FR 20, AGI 20 e causa 3 de dano.

Cauda de Escorpião Nível 1 (*Gene 2 e Amálgama*): Longa e precisa, possui no Nível 1: FR 10, AGI 20 e causa, com seu ferrão, 1d6 de dano, além do dano causado pela injeção do veneno (caso o personagem possua o Aprimoramento Negativo Sangue Venenoso).

Nos níveis seguintes, os Atributos de cada cauda aumentam em 1 ponto por nível.

Claro que esse são apenas alguns exemplos de cauda, existindo muito mais para serem criados por jogadores e mestres.

CONTROLE DE ANIMAIS

Somente para Cobaías do projeto amálgama. Uma Cobaia do *Projeto Amálgama* pode comandar um animal cujo DNA tenha sido inserido em seu código genético. Por exemplo, uma Cobaia que teve o DNA de um tigre inserido em seu DNA, além

de ter todas as características físicas (garras, se transformar em Tigre, etc.) pode comandar um tigre ou mais tigres, dependendo do nível que tiver em Controle de animais.

Controle de Animais Nível 1: a Cobaia pode controle até dois animais por 1d6 rodadas.

Controle de Animais Nível 2: a Cobaia pode controle até cinco animais por até 2d6 rodadas.

Controle de Animais Nível 3: a Cobaia pode controle até dez animais por até 3d6 rodadas.

Controle de Animais Nível 4: a Cobaia pode controle mais que dez animais de uma única vez por até 3d6 rodadas.

CONTROLE DE PODERES

Este é um meta-poder das Cobaiais. Com ele, uma Cobaia é capaz de controlar os efeitos dos poderes de outra pessoa. Com isso, é possível desligar os poderes de Cobaiais ou até mesmo forçá-los a utilizar estes poderes contra seus próprios alvos. Para conseguir controlar o poder de outra pessoa, a Cobaia deve fazer um teste de WILL vs. WILL contra a pessoa alvo. No Nível 1 a Cobaia pode controlar o poder de outra por até 1d6 rodadas. No segundo Nível por até 2d6 rodadas e assim sucessivamente. (*Gene 2*)

DUPLICAÇÃO DE PODERES

Com esse poder, uma Cobaia pode “roubar” o poder de outra pessoa, apenas tocando-a. Para conseguir isso, a Cobaia deve fazer um teste de WILL vs. WILL contra a pessoa alvo. No Nível 1 a Cobaia pode controlar o poder de outra por até 1d6 rodadas. No segundo Nível por até 2d6 rodadas e assim sucessivamente. Enquanto a Cobaia estiver usando o poder roubado, a pessoa de quem ela o roubou não poderá utilizá-lo. (*Gene 2*)

ELETRICIDADE

A Cobaia pode libertar uma carga elétrica muito forte pelos seus dedos, podendo deixar o alvo inconsciente. Esse poder é muito útil, já que pode ser usado pela Cobaia como uma bateria, para provocar curtos em aparelhos eletrônicos ou ainda ressuscitar vítimas de ataques cardíacos.

Eletricidade Nível 1 (*Gene 2, Amálgama*): a Cobaia pode causar dano apenas ao toque, acrescentando 1d6 pontos de dano a todos os ataques feitos com as mãos ou com armas brancas de metal).

Eletricidade Nível 2 (*Gene 2, Amálgama*): a Cobaia consegue disparar cargas elétricas a até 4 metros de distância, que causam 2d6 de dano ao alvo.

Eletricidade Nível 3 (*Gene 2, Amálgama*): a Cobaia pode disparar pequenos relâmpagos a até 12 metros de distância que explodem. Esses relâmpagos causam 3d6 de dano a quem estiver a até 3 metros de distância do impacto.

Eletricidade Nível 4 (*Gene 2, Amálgama*): a Cobaia pode disparar grandes relâmpagos a até 40 metros de distância que causam 4d6 de dano a todos que estiverem a 15 metros de distância do ponto de impacto.

Por ser um poder extremamente cansativo, a Cobaia deve esperar uma hora entre um disparo elétrico e outro.

GARRAS

É a capacidade das Cobaiais transformarem suas mãos em verdadeiras armas mortais. A maioria das Cobaiais que possuem essa capacidade escolhe as garras como sua melhor arma para combate corporal.

Garras Nível 1 (*UF-14, Gene 2, Amálgama*): transforma as unhas das mãos das Cobaiais em garras, com até 3 centímetros de comprimento. Essas garras causam dano igual à 1d6+bônus de Força.

Garras Nível 2 (*UF-14, Gene 2, Amálgama*): as mãos da Cobaia se transformam em garras parecidas com às de um lobo ou tigre, capaz de causar dano de 1d10+bônus de Força.

Garras Nível 3 (*UF-14, Gene 2, Amálgama*): cria verdadeiras espadas curtas com até 60 centímetros de comprimento, que causam dano de 2d6+bônus de Força.

Obs: se a Cobaia possuir o Aprimoramento Negativo **Sangue Venenoso**, qualquer dano causado pelas garras injetará automaticamente o veneno.

HIPERVELOCIDADE

Esse poder afeta a velocidade com a qual a Cobaia realiza suas ações. Um indivíduo que possua hipervelocidade é capaz de se movimentar tão rapidamente que um observador normal mal conseguiria enxergar seus movimentos.

Hipervelocidade Nível 1 (*Gene 2*): a Cobaia é capaz de



realizar 2 ações extras por rodada.

Hipervelocidade Nível 2 (*Gene 2*): a Cobaia é capaz de realizar 3 ações extras por rodada.

Hipervelocidade Nível 3 (*Gene 2*): a Cobaia é capaz de realizar 4 ações extras por rodada.

Hipervelocidade Nível 4 (*Gene 2*): a Cobaia é capaz de realizar 5 ações extras por rodada.

INFRAVISÃO

A Cobaia consegue enxergar no espectro IV (infravermelho), suficiente para enxergar na mais completa escuridão (apenas em tons de vermelho).

Infravisão Nível 1 (*Gene 2, Amálgama*): A Cobaia consegue enxergar no escuro objetos que estejam a até 10 metros de distância.

Infravisão Nível 2 (*Gene 2, Amálgama*): A Cobaia consegue enxergar no escuro objetos que estejam a até 20 metros de distância.

Infravisão Nível 3 (*Gene 2, Amálgama*): A Cobaia consegue enxergar no escuro objetos que estejam a até 30 metros de distância.

Infravisão Nível 4 (*Gene 2, Amálgama*): A Cobaia consegue enxergar no escuro objetos que estejam a até 40 metros de distância.

INTANGIBILIDADE

Com esse poder a Cobaia se torna capaz de separar suas moléculas, se tornando dessa maneira intangível, o que confere a ela a capacidade de passar através de objetos sólidos (como paredes e portas) e ainda desviar de ataques físicos ou energéticos. Mas mesmo nessa forma, a Cobaia ainda é suscetível a ataques psíquicos.

Intangibilidade Nível 1 (*Gene 2*): a Cobaia consegue separar as moléculas de todo seu corpo (ou de parte dele) e atravessar objetos sólidos. O inconveniente desse nível, é que a Cobaia pode controlar apenas as moléculas de seu corpo e nada mais, com isso as roupas que ela estiver vestindo passaram direto por seu corpo, deixando-a nua.

Intangibilidade Nível 2 (*Gene 2*): a Cobaia pode separar agora não só as moléculas de seu corpo, mas também moléculas que estiverem próximas a ela, em outras palavras, as roupas também se tornam intangíveis e acompanham o corpo da Cobaia. Além das roupas, pequenos objetos que estiverem nos bolsos ou nas mãos da Cobaia também se tornam intangíveis (como cd's, disquetes, ou ainda pistolas e revólveres).

Intangibilidade Nível 3 (*Gene 2*): o raio de ação da Cobaia se expande, e agora ela também pode separar as moléculas de objetos de médios porte que ela estiver encostada (como malas, caixas ou rifles e metralhadoras).

Intangibilidade Nível 4 (*Gene 2*): a Cobaia pode separar as moléculas de seu corpo e também de grandes objetos que estiverem encostadas a ela, como uma pessoa.

JUNTAS FARPADAS

As juntas do personagem, cotovelos e joelhos têm protuberâncias ósseas afiadas. Se o personagem tiver um rabo

preênsil, haverá um osso bem no final desse rabo. No Nível 1, essas juntas causam 1d6+bônus de Força de dano, no Nível 2 elas causam 2d6+bônus de Força de dano, e assim sucessivamente até o Nível 4. (*Gene 2*)

Obs: se a Cobaia possuir o Aprimoramento Negativo **Sangue Venenoso**, qualquer dano causado pelas juntas farpadas injetará automaticamente o veneno.

MAGNETISMO

Consiste na habilidade de controlar e manipular metais através da atração magnética. A Cobaia pode alterar a disposição dos elétrons e prótons em seu corpo para criar um campo magnético. Com esse campo, você pode atrair ou repelir objetos metálicos, molda-los ou ainda gerar alterar esse campo e adquirir a capacidade de flutuar e de criar um escudo a sua volta, que lhe protegerá de ataques físicos. Os poderes dos níveis aqui apresentados são acumulativos.

Magnetismo Nível 1 (*Gene 2*): a Cobaia consegue atrair ou repelir objetos.

Magnetismo Nível 2 (*Gene 2*): a Cobaia consegue moldar o objeto metálico que ela desejar.

Magnetismo Nível 3 (*Gene 2*): a Cobaia consegue criar um campo magnético muito forte que permite a ela voar.

Magnetismo Nível 4 (*Gene 2*): o dom magnético mais forte. Permite a Cobaia criar um campo magnético a sua volta que funciona como um campo de força, impedindo que qualquer tipo de ataque a atinja.

METAMORFOSE

Através de algumas mudanças, seja na disposição do seu tecido e de seus músculos ou na glândula pituitária, a Cobaia pode alterar as características físicas do seu próprio corpo, podendo alterar desde a cor de seus olhos até a forma e cor de todo seu corpo.

Metamorfose Nível 1 (*Gene 2, UF-14*): a Cobaia não pode mudar de forma, apenas de cor. Os olhos, os cabelos e a própria pele da Cobaia podem ser alteradas, como um verdadeiro camaleão, para se misturar ao ambiente em que estiver. Esse poder só afeta visão normal (aumenta em 40% os Testes de AGI para mover-se furtivamente), mas pode ser derrotado com equipamento de imagem térmica. Além disso, essa alteração de pigmentação pode servir como um ótimo disfarce (aumenta em 40% a Perícia Disfarce da Cobaia).

Metamorfose Nível 2 (*Gene 2, UF-14*): a Cobaia pode alterar sua forma (além das cores), mas apenas de maneira sutil. Traços faciais, estrutura física e impressões digitais podem ser alteradas, mas uma mudança drástica na massa corporal (como um adulto de transformar em criança) não pode ser realizada. Ela também pode fingir ser do sexo oposto, mas sem mudar realmente de sexo. Além disso, ela pode duplicar a aparência de uma pessoa que ela já tenha visto (com a ajuda de uma foto e um espelho), com chances de 50% de ser reconhecido como fraude.

Metamorfose Nível 3 (*Gene 2, UF-14*): a Cobaia agora pode realizar mudanças em sua massa corporal mais drásticas, como se transformar em criança, em brutamontes ou em alguém do sexo oposto. Quando assume outra forma, a Cobaia recebe um conjunto totalmente novo de atributos físicos (mas não

mentais). Com esse nível, a Cobaia pode duplicar um indivíduo específico, com chances de apenas 10% de ser reconhecido como fraude. Na verdade esse reconhecimento como fraude só será feito mediante um teste de DNA.

Metamorfose Nível 4 (*Gene 2, UF-14*): igual ao anterior, mas com esse nível, a Cobaia pode alterar também seu DNA (tornando a identificação por DNA impossível). Mas além de se transformar em outra pessoa, a Cobaia pode ainda se transformar em qualquer ser vivo de qualquer porte, ganhando um novo conjunto de atributos físicos (mas não mentais).

METAMORFOSE EM ANIMAIS

Esse poder funciona da mesma maneira que o poder Metamorfose, mas como o próprio nome diz, a Cobaia pode se transformar em animais.

Metamorfose em Animais Nível 1 (*Gene 2*): a Cobaia pode se transformar em cachorros, lobos ou hienas, adquirindo suas características (velocidade, força, sentidos aguçados, mordida, etc.).

Metamorfose em Animais Nível 2 (*Gene 2*): a Cobaia pode se transformar em animais como tigres, pumas ou leões, adquirindo as características deles (velocidade, força, sentidos aguçados, mordida, etc.).

Metamorfose em Animais Nível 3 (*Gene 2*): a Cobaia pode se transformar em grandes animais, como Urso, Gorila ou ainda uma Anaconda, adquirindo as características deles (velocidade, força, sentidos aguçados, mordida, etc.).

Metamorfose em Animais Nível 4 (*Gene 2*): a Cobaia

pode se transformar em um conjunto de pequenos animais, como uma nuvem de gafanhotos ou uma ninhada de insetos.

Metamorfose em Animais Nível 5 (*Gene 2*): a Cobaia pode se transformar em um monstro humanóide (como um morcego, aranha ou lobo gigante), adquirindo os seguintes bônus: FR +6, COM +6, IP +2 e garras e/ou presas que fazem 1d10 de dano. Esse monstro possui entre 2 e 3 metros.

OLFATO AGUÇADO

A Cobaia tem um olfato extremamente sensível, podendo separar cheiros diferentes uns dos outros, sentir os diferentes cheiros de diferentes pessoas, etc. O personagem, por motivos óbvios, se torna mais suscetível a ataques que envolvam inalação de alguma substância.

Olfato Aguçado Nível 1 (*Gene 2, Amálgama*): Aumenta os testes de percepção da Cobaia, baseados no olfato, em 20%.

Olfato Aguçado Nível 2 (*Gene 2, Amálgama*): Aumenta os testes de percepção da Cobaia, baseados no olfato, em 40%.

Olfato Aguçado Nível 3 (*Gene 2, Amálgama*): Aumenta os testes de percepção da Cobaia, baseados no olfato, em 60%

Obs: Esse poder também é permitido para as Cobaías do **Projeto Amálgama**, desde que o animal cujo DNA esteja inserido em suas células possua um olfato aguçado. Nesse caso elas pagam apenas **um ponto** para conseguir o efeito equivalente ao Nível 3.

PALADAR AGUÇADO

A Cobaia tem um paladar extremamente sensível, podendo separar gostos diferentes uns dos outros, podendo relatar os diferentes ingredientes de um bolo, por exemplo. O personagem, por motivos óbvios, se torna mais suscetível a ataques que envolvam injeção de alguma substância.

Paladar Aguçado Nível 1 (*Gene 2, Amálgama*): Aumenta os testes de percepção da Cobaia, baseados no paladar, em 20%.

Paladar Aguçado Nível 2 (*Gene 2, Amálgama*): Aumenta os testes de percepção da Cobaia, baseados no paladar, em 40%.

Paladar Aguçado Nível 3 (*Gene 2, Amálgama*): Aumenta os testes de percepção da Cobaia, baseados no paladar, em 60%

Obs: Esse poder também é permitido para as Cobaías do **Projeto Amálgama**, desde que o animal cujo DNA esteja inserido em suas células possua um paladar aguçado. Nesse caso elas pagam apenas **um ponto** para conseguir o efeito equivalente ao Nível 3.

PELE DURA

A pele da Cobaia é tão dura que age como uma armadura de corpo (semelhante a carapaças de alguns animais).

Pele Dura Nível 1 (*Gene 2, Amálgama*): a armadura de corpo da Cobaia possui IP 2. A metamorfose não é percebida nesse nível.

Pele Dura Nível 2 (*Gene 2, Amálgama*): a armadura de corpo da Cobaia possui IP 4. A metamorfose pode ser percebida: a pele se torna mais dura, deixando o corpo da Cobaia mais pesado.



Pele Dura Nível 3 (*Gene 2, Amálgama*): a armadura de corpo da Cobaia possui IP 8. A metamorfose pode ser percebida, pois além da cobaia se tornar mais pesada, é possível ver por debaixo da pele as placas de ossos que servem como proteção.

Pele Dura Nível 4 (*Gene 2, Amálgama*): a armadura de corpo da Cobaia possui IP 16. A metamorfose pode ser percebida, pois as placas de osso se colocam sobre a pele, recobrando partes do corpo da Cobaia.

PRESAS

A Cobaia possui seus dentes pontiagudos e perfeitos para dilaceração. Funcionam tão bem quanto garras. O Jogador pode escolher qualquer presas que quiser (como de lobos, tigras, dentes-de-sabre, ou mesmo tubarões e crocodilos), desde que haja um bom background

Nível 1: (*UF-14, Gene 2, Amálgama*) 1d3 + bônus por Força de dano.

Nível 2: (*UF-14, Gene 2, Amálgama*) 1d6 + bônus por Força de dano.

Nível 3: (*UF-14, Gene 2, Amálgama*) 1d10 + bônus por Força de dano.

RADAR

Radar Nível 1 (*Gene 2, Amálgama*): a Cobaia possui um radar natural (como o dos morcegos): ela pode emitir, à vontade, ondas de rádio em 180° (i.e. tudo na frente). O alcance normalmente é a linha-de-visão, embora isto pode ser reduzido por fumaça grossa, chuva e névoa. Ela não é afetada por falta de luz para saber a posição de objetos e oponentes

Radar Nível 2 (*Gene 2, Amálgama*): a Cobaia possui agora um radar natural (como o dos morcegos) mas que pode captar tudo que estiver num campo de 360°, o que torna impossível cegar a Cobaia durante uma luta.

EMITIR RAIO LASER/PLASMA

Com esse poder, a Cobaia é capaz de emitir por seus olhos ou pelas mãos, uma rajada de laser ou plasma, infligindo dano de 2d6 no Nível 1; 3d6 no Nível 2; 4d6 no Nível 3 e assim sucessivamente. (*Gene 2*)

REGENERAÇÃO

Regeneração Nível 1 (*Gene 2, Amálgama*): a Cobaia regenera 1 PV a cada 12 horas. Partes do corpo perdidas (como braços, pernas, mãos, etc.) regeneram em 4d6 dias.

Regeneração Nível 2 (*Gene 2, Amálgama*): a Cobaia regenera 1 PV a cada 3 horas. Partes do corpo perdidas (como braços, pernas, mãos, etc.) regeneram em 3d6 dias.

Regeneração Nível 3 (*Gene 2, Amálgama*): a Cobaia regenera 1 PV a cada 45 minutos. Partes do corpo perdidas (como braços, pernas, mãos, etc.) regeneram em 2d6 dias.

Regeneração Nível 4 (*Gene 2, Amálgama*): a Cobaia regenera 1 PV a 10 minutos. Partes do corpo perdidas (como braços, pernas, mãos, etc.) regeneram em 1d6 dias.

Regeneração Nível 5 (*Gene 2, Amálgama*): a Cobaia regenera 1 PV a cada minuto. Partes do corpo perdidas (como braços, pernas, mãos, etc.) regeneram em 1 único dia.

SANGUE FRIO

Sangue Frio Nível 1 (*Gene 2, Amálgama*): O personagem pode se adaptar facilmente à mudanças climáticas bruscas. Para ele, não existe calor ou frio. Temperaturas não influenciam em nada seu corpo: ele não sente dificuldades em respirar, nem soa ou treme de frio.

SEXTO SENTIDO

Também chamado de “sentido de aranha”. É uma sensação sobrenatural que avisa a Cobaia de qualquer objeto movimentando-se em sua direção ou se sensações intensas focadas no Personagem (como raiva ou medo), o que faz com que ele consiga reagir mais rapidamente a qualquer tipo de ataque ou ameaça. O personagem que possuir esse poder deve realizar um teste de PER para descobrir se há algum perigo vindo em sua direção. Como algumas dessas manifestações são espontâneas, o mestre pode fazer um teste segredo da PER da Cobaia e avisá-lo de algum perigo. Caso a Cobaia seja bem sucedida no teste de PER, ela pode fazer um teste de AGI extra para se desviar de um ataque bem sucedido, caso seu teste normal falhe. (*Gene 2, Amálgama*)

SONAR

Sonar Nível 1 (*Gene 2, Amálgama*): a Cobaia possui uma versão diferente do Radar, chamada Sonar. O Sonar funciona através da reflexão de ondas em objetos que estejam mergulhados na água, sendo utilizados principalmente por submarinos e barcos para detectar icebergs, minas e outros objetos submersos. Ela pode emitir, à vontade, ondas em 180°, conhecendo a geografia do terreno que estiver a sua frente.

Sonar Nível 2 (*Gene 2, Amálgama*): a Cobaia possui agora um sonar natural mas que pode captar tudo que estiver num campo de 360°, o que torna impossível cegar a Cobaia durante uma luta.

SPRAY

É a habilidade da Cobaia de criar jatos, *sprays* e vapores a partir do ar ao redor de seu corpo. Existem diversas variações deste poder, que podem incluir: vapores tóxicos, gases do sono, corrosivos, hipnóticos, alucinógenas, etc. O jogador deve escolher um desses e decidir o dano ou efeito causados por ele junto com o mestre.

Spray Nível 1 (*Gene 2, Amálgama*): A Cobaia consegue utilizar seu poder num raio de até 5 metros de distância.

Spray Nível 2 (*Gene 2, Amálgama*): A Cobaia consegue utilizar seu poder num raio de até 10 metros de distância.

Spray Nível 3 (*Gene 2, Amálgama*): A Cobaia consegue utilizar seu poder num raio de até 15 metros de distância.

Spray Nível 4 (*Gene 2, Amálgama*): A Cobaia consegue utilizar seu poder num raio de até 20 metros de distância.

Obs: Caso o personagem possua o Aprimoramento Negativo **Sangue Venenoso**, ele pode expelir esse mesmo veneno em seu *spray*.

TATO AGUÇADO

A Cobaia tem um tato extremamente sensível, podendo funcionar quase como um radar quando está apoiado em algum objeto, pela sensação de impacto que as pessoas causam no solo quando caminham. Além disso, podem “ler” documentos normais com aponta dos dedos, sentindo os sulcos causados pela tinta durante a impressão.

Tato Aguçado Nível 1 (*Gene 2, Amálgama*): Aumenta os testes de percepção da Cobaia, baseados no tato, em 20%.

Tato Aguçado Nível 2 (*Gene 2, Amálgama*): Aumenta os testes de percepção da Cobaia, baseados no tato, em 40%.

Tato Aguçado Nível 3 (*Gene 2, Amálgama*): Aumenta os testes de percepção da Cobaia, baseados no tato, em 60%

Obs: Esse poder também é permitido para as Cobaiais do **Projeto Amálgama**, desde que o animal cujo DNA esteja inserido em suas células possua um tato aguçado. Nesse caso elas pagam apenas **um ponto** para conseguir o efeito equivalente ao Nível 3.

TEIAS

A Cobaia é capaz de sintetizar uma substância pegajosa semelhante a teias de aranha a partir de seus fluidos corpóreos. Normalmente a teia fica armazenada em bolsões em seu antebraço, que podem ser disparados com movimentos musculares.

Teia Nível 1 (*Gene 2, Amálgama*): A Cobaia consegue lançar sua teia, de FR 16, a uma distância de até 10 metros, conseguindo carregar um peso de até 80 kg. Para o alvo de livrar da teia, ele deve fazer um teste de Força vs. Força da teia.

Teia Nível 2 (*Gene 2, Amálgama*): A Cobaia consegue lançar sua teia, de FR 18, a uma distância de até 15 metros, conseguindo carregar um peso de até 100 kg. Para o alvo de livrar da teia, ele deve fazer um teste de Força vs. Força da teia.

Teia Nível 3 (*Gene 2, Amálgama*): A Cobaia consegue lançar sua teia, de FR 20, a uma distância de até 20 metros, conseguindo carregar um peso de até 125 kg. Para o alvo de livrar da teia, ele deve fazer um teste de Força vs. Força da teia.

Teia Nível 4 (*Gene 2, Amálgama*): A Cobaia consegue lançar sua teia, de FR 22, a uma distância de até 25 metros, conseguindo carregar um peso de até 160 kg. Para o alvo de livrar da teia, ele deve fazer um teste de Força vs. Força da teia.

TELETRANSPORTE

É a capacidade que a Cobaia tem de se desmaterializar em um lugar e se materializar em outro. Ao se desmaterializar, a Cobaia é enviada a uma dimensão paralela por milésimos de segundo e é trazida de volta quando se materializa novamente. O único empecilho para esse poder, é que a Cobaia deve saber para onde ela está se teletransportando. Por exemplo: se ela estiver em uma sala e quiser ir para outra, ela deve saber onde essa outra sala está.

Teletransporte Nível 1 (*Gene 2*): a Cobaia possui a capacidade de se teletransportar há uma distância de até 10 metros.

Teletransporte Nível 2 (*Gene 2*): nesse Nível a Cobaia tem a capacidade de se teletransportar há uma distância de até 25 metros.

Teletransporte Nível 3 (*Gene 2*): a Cobaia agora pode se teletransportar a até 40 metros de distância.

Teletransporte Nível 4 (*Gene 2*): a capacidade de teletransporte da Cobaia agora é de 60 metros de distância.

VISÃO AGUÇADA

A Cobaia tem uma visão extremamente sensível, podendo enxergar com detalhes pequenas sutilezas de cor, textura e foco. Com esse poder, a Cobaia pode identificar o número de série de um código de barras de um equipamento a dez metros de distância ou descrever com precisão as cores e os detalhes físicos de uma pessoa, mesmo debaixo de chuva ou neblina forte. O personagem, por motivos óbvios, se torna mais suscetível a ataques que envolvam seus olhos.

Visão Aguçada Nível 1 (*Gene 2, Amálgama*): Aumenta os testes de percepção da Cobaia, baseados na visão, em 20%.

Visão Aguçada Nível 2 (*Gene 2, Amálgama*): Aumenta os testes de percepção da Cobaia, baseados na visão, em 40%.

Visão Aguçada Nível 3 (*Gene 2, Amálgama*): Aumenta os testes de percepção da Cobaia, baseados na visão, em 60%

Obs: Esse poder também é permitido para as Cobaiais do **Projeto Amálgama**, desde que o animal cujo DNA esteja inserido em suas células possua uma visão aguçada. Nesse caso elas pagam apenas **um ponto** para conseguir o efeito equivalente ao Nível 3.

VISÃO DE RAIOS-X

A Cobaia consegue enxergar em diversos espectros eletromagnéticos de alta frequência, gerando um efeito semelhante aos utilizados nos aparelhos de raio-x. Dependendo da concentração, o Personagem é capaz de enxergar através de camadas de roupa, de pele, ossos, paredes e outros objetos, apenas focando a intensidade das sensações que está recebendo. Alguns objetos e matérias podem apresentar resistência ao raio-x, como chumbo e outros materiais. Por se tratar de um poder que requer alta concentração, é necessário um teste de WILL do personagem.

Visão de Raios-X Nível 1 (*Gene 2*): A Cobaia consegue utilizar seu poder num raio de até 10 metros de distância.

Visão de Raios-X Nível 2 (*Gene 2*): A Cobaia consegue utilizar seu poder num raio de até 20 metros de distância.

Visão de Raios-X Nível 3 (*Gene 2*): A Cobaia consegue utilizar seu poder num raio de até 30 metros de distância.

Visão de Raios-X Nível 4 (*Gene 2*): A Cobaia consegue utilizar seu poder num raio de até 40 metros de distância.

VISÃO TERMOGRÁFICA

A Cobaia consegue captar em sua retina o calor emitido pelos corpos, transformando essas informações em elementos visuais, “enxergando” as diferentes temperaturas de um lugar.

Visão Termográfica Nível 1 (*Gene 2*): A Cobaia consegue utilizar seu poder num raio de até 10 metros de distância.

Visão Termográfica Nível 2 (*Gene 2*): A Cobaia consegue utilizar seu poder num raio de até 20 metros de distância.

Visão Termográfica Nível 3 (*Gene 2*): A Cobaia consegue utilizar seu poder num raio de até 30 metros de distância.

Visão Termográfica Nível 4 (*Gene 2*): A Cobaia consegue utilizar seu poder num raio de até 40 metros de distância.

VÔO COM ASAS

As asas de uma Cobaia podem variar imensamente de formas e tamanhos, mas seus limites estão especificados abaixo. Quando escolher este poder, o jogador deve descrever detalhadamente que tipo de asa deseja para seu personagem.

Sugestões: Asas de morcego, esquelética, coberta de trapos, de couro negro, de dragão, asas de anjo, entre outras.

Vôo com Asas Nível 1 (*Gene 2, Amálgama*): A Cobaia possui um par de asas, podendo voar a até 20 m/s.

Vôo cm Asas Nível 2 (*Gene 2, Amálgama*): A Cobaia possui um par de asas, podendo voar a até 40 m/s.

Vôo com Asas Nível 3 (*Gene 2, Amálgama*): A Cobaia possui um par de asas, podendo voar a até 80 m/s.

Vôo com Asas Nível 4 (*Gene 2, Amálgama*): A Cobaia possui um par de asas, podendo voar a até 160 m/s.

Vôo com Asas Nível 5 (*Gene 2, Amálgama*): A Cobaia possui um par de asas, podendo voar a até 320 m/s.

FALHAS NOS PODERES

O "clima" das aventuras de Cobaias em geral trata do lado sombrio de ser uma cobaia (esqueça X-Men), afinal, a grande maioria das cobaias não foram de livre e espontânea vontade para os laboratórios serem testas, estudadas, etc. Claro que isso é apenas uma idéia dos autores. Se o mestre e Jogadores quiserem rolar uma aventura no melhor estilo X-Men, sintam-se livres para isso. O importante é sempre a diversão.

Mas, nesse mundo de desconfiança e medo constante, em algumas situações, os poderes de uma Cobaia podem falhar. O Mestre deve tratar essa situação com cautela, mas geralmente três situações causam esse tipo de falha: stress, cansaço e quando a Integridade Genética atinge níveis menores que 50% (veja mais sobre Integridade Genética e Degeração abaixo).

Quando o Mestre notar que um jogador que queria usar seus poderes está passando por uma dessas três situações, ele poderá requisitar um teste de WILL para saber se o personagem conseguiu ativar seus poderes. Se ele passar no teste de WILL, o poder funciona normalmente. Mas caso ele falhe no teste, ele só poderá tentar novamente após 2 rodadas.

O que apresentamos aqui é uma idéia para que suas aventuras fiquem mais interessantes. Como todas as regras, esta pode ser ignorada ou usada com sabedoria e bom senso, afinal uma Cobaia não deveria morrer porque na “hora H” seu poder falhou apenas por que o Mestre assim o quis. Não seja carrasco, seja sábio.

DEGENERÇÃO E SORO

DEGENERÇÃO

As Cobaías são seres criados em laboratório. Ainda que tenham, um dia, sido humanos normais, hoje, após os experimentos, eles se tornaram parias. Por terem sido modificadas em laboratório, as Cobaías adquiriram grandes poderes, e alguns até se utilizam deles para ajudar a humanidade.

O grande problema, é que esses poderes trouxeram também uma maldição, que acompanha a Cobaia por toda sua existência: a Degenerção. Essa Degenerção é causada devido as grandes energias que atravessam as células de seu corpo para ativar os seus poderes. Ainda que as células tenham sido modificadas, elas não conseguem suportar essas grandes descargas de energia por muito tempo, e assim a degenerção começa.

Para se calcular a Degenerção, antes é necessário calcular a Integridade Genética da Cobaia. Essa Integridade Genética mede o quanto o corpo da Cobaia é forte, e assim quanto tempo ela pode resistir antes de começar a sofrer da Degenerção.

A Integridade é calculada somando-se os valores de Força e Constituição, juntando a esse total um ponto por nível. Outra maneira de se calcular a Integridade é de forma aleatória, rolando-se 3d10 e somando-se 2 ao resultado final e ganhando 1 ponto por nível.

Não importando como a Integridade tenha sido calculada, ela é um número que varia, afinal, toda vez que uma Cobaia utiliza seus poderes ela perde **1 ponto** de Integridade. Sim, toda vez que seu personagem disparar um feixe de raios laser pelos olhos, por exemplo, ele perde 1 ponto de Integridade.

Caso ocorra uma grande batalha e os poderes da Cobaia tenham sido utilizados várias vezes, fazendo com que o valor da Integridade tenha caído para 3/4 do valor total, uma penalidade acontece. A partir desse instante, até que a integridade suba para valores acima de 3/4, todos os valores de teste (incluindo aí Atributos, Perícias, Poderes, etc.) serão reduzidos a 3/4 do valor normal, acompanhando a queda da Integridade.

Caso a perda de Integridade tenha sido maior, fazendo com que o valor chegue a metade do valor total de Integridade, todos os valores de teste (incluindo aí Atributos, Perícias, Poderes, etc.) serão reduzidos pela metade, até que a Integridade suba a valores acima da metade do total. Além disso, durante o período em que o valor da Integridade estiver abaixo da metade, um dos poderes da Cobaia (a escolha é aleatória) fica bloqueado, impedido de ser utilizado até que o valor da Integridade suba para um valor acima da metade. Ao atingir metade de sua Integridade, a Cobaia também fica sujeita a Falha nos Poderes (veja mais sobre isso acima, em Falha nos Poderes).

Se a batalha realmente foi longa, e fez com que o valor de Integridade tenha caído para 1/4 de seu valor total, a penalidade fará com que todos os valores de teste (incluindo aí



Atributos, Perícias, Poderes, etc.) também sejam reduzidos para 1/4 de seus valores normais, ficando assim até que a Integridade suba para números acima de 1/4 de seu valor normal. Além disso, durante o período em que o valor da Integridade estiver abaixo 1/4 do valor total, um dos poderes da Cobaia (a escolha é aleatória) fica bloqueado, impedido de ser utilizado até que o valor da Integridade suba para um valor acima 1/4. Essa pena é cumulativa em relação à perda de poderes por se estar abaixo da metade da Integridade. Ou seja, ao chegar nesse nível (abaixo e 1/4 do valor da Integridade), o personagem terá dois poderes bloqueados.

Caso a integridade tenha chegado a zero ao final de uma batalha, a Cobaia entra em colapso, ficando inconsciente até que sua Integridade suba novamente para valores acima de zero.

Caso a o Mestre e jogadores estejam se valendo de Pontos heróicos em sua campanha, os jogadores podem economizar Pontos de Integridade, gastando em seu lugar seus

Pontos Heróicos. Esses Pontos Heróicos gastos são recuperados à razão de 1 por dia. Quando os Pontos Heróicos se exaurirem, a Cobaia passa a queimar pontos de Integridade normalmente.

Além disso, em casos extremos, a Cobaia pode escolher gastar 1 Ponto de Vida ao invés de 1 Ponto de Integridade. Mas cuidado, gastar os Pontos de Vida pode trazer resultados ainda piores às Cobaiais.

A Degeneração, que causa a perda de Integridade, não pode ser curada por nenhum tipo de poder, magia, medicina, nanorrobôs, nada. Mas então, como curá-la e recuperar os Pontos de Integridade?

Bom, existem duas maneiras basicamente:

A primeira é a mais simples, mas também é a mais



demorada. Recupera-se 1 ponto de Integridade a cada 12 horas dormidas. Simples assim.

A segunda é a mais trabalhosa. Recupera-se Pontos de Integridade ingerindo uma ampola de Soro. A quantidade de Pontos recuperada depende do tipo do Soro.

O SORO

O Soro foi criado pelo Centro de Controle de Doenças (CDC), sob o comando do Departamento de Defesa, com o único propósito de para a degeneração. O que não se sabe, é que o CDC se valeu de esquemas e anotações de um anti projeto do Departamento de Defesa, conhecido como Projeto Domínio.

Esse projeto consistia em cirurgias no cérebro de Cobaiais para "programá-la" para obedecer aos comandos-chave dos cientistas. Depois da cirurgia realizada o cérebro precisa de uma substância que "ativasse" a programação. Para isso foi criado o Soro. Não houve falhas no projeto, e cerca de 90% das cobaiais que foram operadas obedeciam às palavras de comando cegamente depois de beberem o Soro. Durante algum tempo eles usaram essas cobaiais para missões secretas, as chamadas Operações Negras do Departamento de Defesa, como assassinatos e líderes políticos e ataques a civis. Mas logo o Projeto caiu no esquecimento, sumindo em meio à burocracia do governo norte-americano, e por fim, deixando de existir realmente.

Com a criação dos soldados perfeitos, dos seres humanos supremos, os cientistas e militares precisaram de um meio de controlar suas Cobaiais (e seus incríveis poderes). Foi por isso que o Soro voltou a ser estudado. As cirurgias do Projeto Domínio se tornaram procedimentos obsoletos, e apenas o Soro foi alvo dos mais avançados estudos. Sua fórmula original foi alterada de diversas maneiras e agora havia variações do Soro e cada uma possuía características e efeitos diferentes. Com o passar do tempo e o crescimento das pesquisas, cada projeto passou a desenvolver e produzir o Soro e suas variações de acordo com suas necessidades surgindo outras variações não-catalogadas. Algumas variações conhecidas são:

Transparente: O Soro transparente é inodoro, possui sabor azedo como o limão e produz dois efeitos ao ser ingerido pelas Cobaiais. Ele restaura 15 Pontos de Integridade Genética, ao mesmo tempo em que bloqueia TODOS os seus poderes por 2d6 rodadas, deixando as cobaiais sonolentas e sem reflexos. Testes de AGI, DES, PER e WILL tem seus valores de teste reduzidos em 25% durante as rodadas de efeito do Soro.

Vermelho: Essa é variação mais perigosa para as Cobaiais fugitivas, pois é o Soro original do Projeto Domínio. Funcionando em áreas específicas do cérebro o Soro vermelho restaura 7 Pontos de Integridade Genética da Cobaia, mas a torna suscetível a qualquer comando-chave (como assassinar algum membro de sua equipe, por exemplo). Esses comandos-chave inseridos no cérebro das Cobaiais devem ser criados pelos Jogadores em conjunto com o Mestre, mediante a compra do Aprimoramento Negativo Comando-Chave. A Cobaia fica sob o efeito do Soro Vermelho durante 1d6 rodadas, e durante esse período pode realizar um Teste Difícil de WILL por rodada para se livrar do controle do Soro.

Azul: A variação de cor azul é a mais procurada pelas cobaiais, já que seu efeito é similar ao Soro transparente, mas "mais leve". O Soro azul interrompe a degradação genética,

restaurando 5 Pontos de Integridade Genética, mas também diminui os poderes da Cobaia. Os valores de teste dos poderes são reduzidos em 50% durante 1d6 rodadas.

Branco: Esse Soro com a cor e consistência do leite é usado para aumentar os poderes da cobaia em 50% durante 1d6 rodadas. Mas esse aumento de poder possui um efeito colateral: cada vez que o poder aumentado é utilizado, a Cobaia perde 5 pontos de Integridade Genética.

Outros: Como dito anteriormente, existem outras versões do Soro que não foram catalogadas, e fica a cargo do Mestre criá-las. Isso pegará os jogadores desprevenidos, dando um toque de surpresa as aventuras.

IDÉIAS PARA AVENTURAS

Projeto Cobiaias oferece inúmeras opções para Aventuras, incluindo uma gama enorme de novos desafios para os Personagens. As Cobiaias aqui apresentadas, com seus incríveis poderes, podem ser usadas em uma campanha centrada na Equipe Ares, no NORAD, MiB, FBI ou qualquer outro Kit presente no livro **Invasão** sem nenhuma alteração mais profunda.

A seguir são descritos alguns plots possíveis para aventuras envolvendo Cobiaias e Alienígenas. E não se esqueça Mestre, se algo nesse livro não se encaixa na campanha que você estiver mestrando ou planejando, sinta-se livre para realizar as mudanças que achar necessário.

PROJETOS

O fato de existirem diferentes projetos neste livro, possibilita aventuras que envolvam apenas eles. Politicagem, intrigas, Cobiaias vs. Cobiaias se enfrentando em grandes duelos, esquecendo por um instante dos alienígenas invasores, dão ótimas Aventuras.

INVASÃO

Além de ser uma campanha completa, Projeto Cobiaias pode (e deve) ser usado em conjunto com Invasão. Com essa combinação, pode-se ter membros do Fbi ou do MiB que tenham passado por algum processo mutante em alguns dos Projetos e não tenha lembrança nenhuma disso. Da mesma forma, pode-se utilizar Agentes do FBI, do NORAD, do MiB, do Majestic-12 e do Umbra Domini enfrentando as Cobiaias poderosas em verdadeiras batalhas a céu aberto.

INIMIGO NATURAL

Como uma Cobiaia se comportaria ao ser infectada por um Bacilo fobos ou deimos? Boatos falam que Cobiaias do projeto Cyber se transformam em animais gigantescos (com até 4 metros de altura) recobertos por placas metálicas, e que Cobiaias do projeto Amálgama se transformam em versões monstruosas dos animais de onde provieram seus poderes. Mas são apenas boatos. Outro ponto para uma aventura com Inimigo natural: como os Agentes da Unidade Ares reagiriam diante das Cobiaias? As encarariam como mutações decorrentes de fobos ou deimos e os matariam ou tentariam ajuda-los? Paranóia seria o tom ideal dessas aventuras.

NORAD, U.F.O. TEAM, MIB, UNIDADE ARES, FBI...

As outras equipes que lidam com alienígenas são ao mesmo tempo aliados e competidores. O NORAD possui sua própria Força Tarefa para lidar com esses assuntos e não gosta da interferência de outras equipes (como o UF-14 ou os Cybers). O UFO Team possui uma equipe extremamente qualificada, que pode auxiliar os grupos aqui apresentados em momentos de maior dificuldade, mas os projetos aqui citados aceitariam essa ajuda? Existe ainda os Homens de Preto, que podem oferecer grande ajuda em casos mais complicados; suas técnicas de desinformação, desaparecimento de evidências, armamento pesado e controle de situação já se provaram eficientes em mais de uma ocasião. O único problema em relação ao MiB é que eles possuem sua própria agenda, não obedecendo ordens de ninguém. Por fim, existem ainda os Agentes da Unidade Ares, que não aceitam com muita gratidão ajuda contra Fobos e Deimos, já que eles acreditam que isso seja problema deles e de mais ninguém. Quanto ao FBI, será que alguns Agentes entenderiam que esses “monstros” estão tentando nos proteger?

HUMAN ANSWER

Esse é o nome do grupo criado para matar superseres e alienígenas em geral. Como eles se sairiam enfrentando fobianos e deimonianos? Ou ainda Agentes Alfa, Beta, etc. da Unidade Ares? Eles seriam capaz de enfrentar os Greys em seus trajes de batalha, e se safar de um encontro com um Metaliano? Como eles reagiriam, ao descobrir que são marionetes nas mãos de Traktorianos infiltrados nos altos escalões do governo? Grandes combates e descobertas são esperados nessas aventuras.

FUGITIVO

O sonho de quase todas as Cobiaias: fugir. Como seria viver sendo caçado dia e noite por homens e mulheres tão ou mais poderosos que você? A paranóia com certeza seria o fator chave, já que qualquer pessoa pode ser na verdade um caçador implacável de Cobiaias fugitivas.

REPLICANTES

Essa é a nova ameaça dos Greys pára ajuda-los em sua invasão. Como as outras Agências de Combate a alienígenas reagiram ao saber da existência desses seres poderosos e com aparência humana? Como eles se sairiam em combate contra elas? Como saber se a pessoa ao lado, seu melhor amigo, seu pai, enfim, qualquer um não seria na verdade um Replicante aguardando o sinal de seus líderes para atacar?

PSIÔNICOS

Esses homens e mulheres com grandes habilidades psíquicas são os Agentes mais cobiçados tanto pelas agências de inteligência como por alienígenas infiltrados, já que eles conseguem descobrir onde se encontra um alienígena, devido as diferentes ondas cerebrais que eles emanam. Por isso, eles se encontram constantemente em perigo, sendo controlados pelas Agências, mas também sendo caçados pelos Traktorianos, que os querem para localizar metalianos existentes na Terra. Fuga e muita correria dão a tônica dessas aventuras.

X-MEN

Se o Mestre e Jogadores quiserem uma aventura mais parecida com o universo de X-Men, onde pessoas normais despertaram poderes incríveis e por isso são caçados, podem optar por jogador com personagens filhos das Cobiaias originais do Projeto Gene, que foram liberadas por não apresentar nenhuma mutação, mas que tiveram filhos mutantes. Esses filhos mutantes são caçados sem piedade pelo governo norte-americano que quer esconder a todo custo sua existência.

EU, ROBÔ

A Mikado desenvolveu uma série de andróides, que diante de uma situação limite se rebelou, quase aniquilando todos os trabalhadores da empresa. Boatos circulam que uma nova rebelião está para acontecer. Como agir diante de verdadeiras máquinas de matar, que aparentemente não sentem dor? Ou pior, como sobreviver num mundo pós-rebelião, totalmente dominado pelas máquinas?

POLICIAL

Uma campanha centrada em Agentes do FBI (sem conhecimento do sobrenatural), em policiais, ou então em

repórteres também pode envolver uma aparição ou outra de Cobiaias. Afinal, as duas grandes empresas responsáveis por dois projetos (a Biotech e o Mikado) possuem acontecimentos em seu passado ainda muito mal explicados pela autoridade. Uma investigação que inicie com a morte de um cientista ou técnico de uma dessas duas empresas pode levar os personagens a descobrir grandes segredos do passado. Como eles reagiriam ao descobrir que extraterrestres existem: Será que eles escapariam vivos para contar toda a verdade em público? Será que eles iriam querer fazer isso?

OUTROS EXTRATERRESTRES

O mestre que quiser dar um toque a mais em suas campanhas não precisa ficar preso aos alienígenas apresentados aqui e em **Invasão** e **Inimigo Natural**. Sinta-se livre para adaptar alienígenas de filmes e séries, bem como criar novas raças que os jogadores não viram em lugar algum. Como eles se sairiam se, ao invés de um Replicante, eles tivessem que lidar com Insetos Gigantes ou ainda com uma criatura guerreira como os Klingons? Aqui, o céu é o limite.

OUTROS PROJETOS

Ainda que os Projetos aqui apresentados sejam realizados pelo governo dos Estados Unidos, sabe-se que muitos países ao redor do mundo também trabalharam na criação de um exército forte o suficiente para conter a Invasão. Como seriam esses projetos? Essas Cobiaias também sofreriam com a degeneração? Alguns aliens ajudaram no desenvolvimento desses outros projetos? Qual a relação deles com as Cobiaias norte-americanas: amizade ou inimizade? Aliás, será que os Estados Unidos desenvolveram outros projetos além dos aqui apresentados? Fala-se em **Simbiontes** nos corredores do Departamento de Defesa, mas até agora, nada foi confirmado...

BIBLIOGRAFIA

CASSARO, Marcelo. *Espada da Galáxia*. São Paulo: Editora Trama, 1995.
CASSARO, Marcelo. *Inimigo Natural*. São Paulo: Daemon Editora, 2000.
CASSARO, Marcelo e DEL DEBBIO, Marcelo. *Invasão 2ª Edição*. São Paulo: Daemon Editora, 1999.
CORSO, Philip J. e BIRNES, William J. *The Day After Roswell*. Nova Iorque: Pocket Books, 1997.
FRIEDMAN, Stanton T. e BERLINER, Don. *Crash at Corona*. Nova Iorque: Paragon House, 1992.
PAULINO, Wilson Roberto, *Biologia*. São Paulo: Editora Ática, 2002.
PUTTEN, Philippe Piet van. *UFO: Enciclopédia dos Fenômenos Aeroespaciais Anômalos*. São Paulo: Makron Books, 2000.

REVISTAS E HQ'S

Fator X; Revista UFO; Planeta; Grimorium; Tenth, o Décimo Guerreiro; Gen¹³; X-Men; Wolverine (em especial Arma-X); Arquivo-X; MIB; Teoria da Conspiração; U.F.O. Team.

FILMES

Blade Runner – O Caçador de Andróides; Scanners; Soldado Universal; A Experiência (Species); Arquivo-X; Predador I e II; Aliens I a IV; A Invasão I e II; Independence Day; Stargate; MIB I e II; Matrix I a III; Johnny Mnemonic; Exterminador do Futuro I a III; X-Men I e II; Homem-Aranha I e II; Robocop (todos), Hulk, O Sexto Dia, Resident Evil; Eu, Robô.

SÉRIES DE TV

Pretender; Jornada nas Estrelas; O Homem de Seis Milhões de Dólares; A Mulher Biônica; Arquivo-X; Stargate SG-1; Babylon 5; Crusade; Missão Alien; Quinta Dimensão; The Chronicle; John Doe; Dark Skies; Dark Angel; Mutant X; Roswell; Odyssey 5; Além da Imaginação; Jake 2,0; Robocop.