

# U.F.O. TEAM

## IMPORTANTE

Este net-book foi escrito por Marcos José "GrishnaK" Vieira Curvello utilizando o sistema aberto da Daemon Editora, com a finalidade de divulgar o rpg brasileiro e não foi remunerado, por isso não o venda, troque ou negocie! Todas as marcas e imagens aqui presentes são de direito de seus respectivos donos (Talismã Editora, Marcelo Cassaro e Daemon Editora) e utilizadas aqui com o propósito de divulgação e descrição, não desafiando de maneira alguma as leis de copyright.

## AGRADECIMENTOS

- Primeiramente ao Cassaro e a todos os envolvidos na criação do romance, livros, suplementos e quadrinhos que compõe esse cenário fantástico.
- Ao Cassaro novamente pelo personagem mais sem noção, engraçado e carismático desse cenário, o Capitão Ninja.
- Ao pessoal do Fórum que opinaram, deram sugestões, criticaram e sugeriram.
- Ao Gregório, pra mim o melhor desenhista que já passou pelos livros da Daemon, pela imagem da capa.
- Ao pessoal que do site FalaRPG, pelas fichas que serviram como base para minha própria interpretação dos Rogue Hunters.
- E a todos aqueles, que passam por cima de quaisquer adversidades para manter a chama do RPG acesa.

## BIBLIOGRAFIA

- **Invasão:** RPG baseado no romance Espada da Galáxia, mas situado na época atual — antes do início da Guerra Traktoriana. Os personagens jogadores são envolvidas em conflitos secretos entre os extraterrestres e agências governamentais da Terra.
- **GURPS Espada da Galáxia:** adaptação do romance para o famoso RPG. Este jogo nos coloca no papel de soldados na guerra espacial que se iniciou quando Traktor recebeu a mensagem de Arecibo.
- **Só Aventuras - U.F.O.Team:** jogo de RPG com os personagens dos quadrinhos. Fichas dos personagens para o sistema de Invasão e mapas de seu quartel-general.
- **Dragão Brasil 50:** Revista que nos apresentou aos Rogue Hunters.
- **U.F.O.Team:** mini-série em quadrinhos sobre uma equipe especial de Supers, filiada à Força Aérea dos EUA, treinada para combater metalianos e traktorianos.
- **Capitão Ninja:** mini-série em quadrinhos mostrando o primeiro encontro entre o Capitão Ninja e Nickie, ambos personagens incluídos neste livro.
- **Killbite:** mini-série em quadrinhos sobre a vampira adolescente Killbite, personagem incluída neste livro.

## CONTATOS

Para críticas, elogios, sugestões ou apenas ameaças de morte me mandem um e-mail para o seguinte endereço:  
[grishnak\\_orclord@hotmail.com](mailto:grishnak_orclord@hotmail.com)

# O NORAD

A princípio o Comando de Defesa Aeroespacial Norte-Americano (North American Aerospace Defense Command) coordenava sistemas aeroestratégicos de vigilância de mísseis, passando mais tarde a monitorar todos os objetos no espaço feitos pelo homem. O objetivo da agência é vigiá-los para evitar colisões, prevenir alarmes falsos causados pela reentrada de satélites, ou saber o que os soviéticos andavam colocando em órbita durante a Guerra Fria. Mais tarde, com fim da guerra fria e a chegada dos metalianos, o NORAD tornou-se uma força destinada a localizar e combater extraterrestres.

O gigantesco quartel-general do NORAD fica na montanha Cheyenne, estado de Wyoming, noroeste dos EUA, próximo à fronteira com o Canadá e perto de Colorado Springs, enterrado sob 500m de granito. É capaz de operar sem suprimentos ou energia externa por trinta dias.

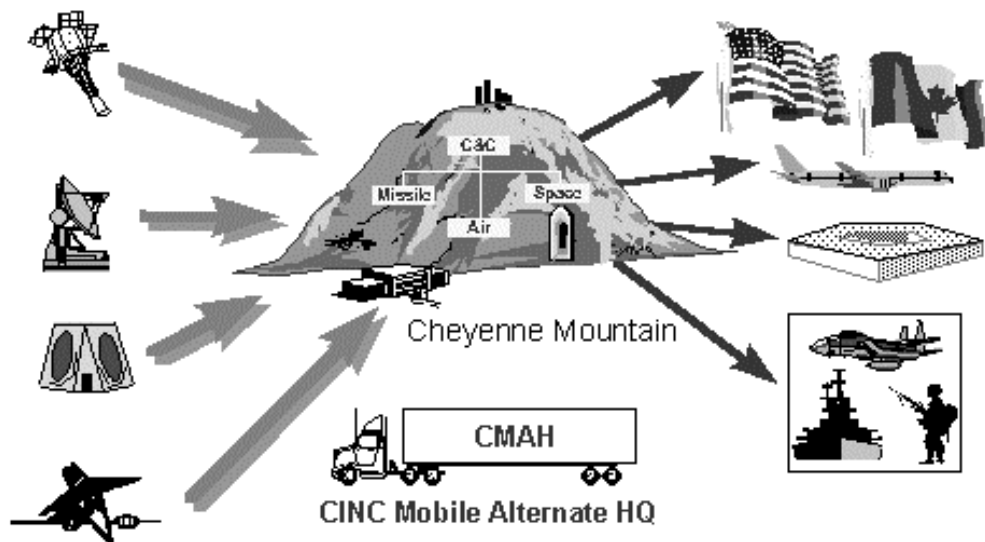
De todas as agências ligadas ao Departamento de Defesa, o NORAD é aquela com atitudes mais radicais com relação aos extras terrestres: totalmente hostil, ataca os visitantes com todo o seu poder de fogo. Segue a filosofia de que um "alienígena bom é um alienígena morto". O NORAD não tem acordos com metalianos e apesar de subordinado ao Pentágono, nem sempre presta contas de seus atos violentos. Recebe, contudo, verbas cada vez mais altas para financiar suas pesquisas sobre combate a extraterrestres.

Atualmente o NORAD é a mais ativa agência governamental na caça aos metalianos e uma das agências de combate aos extraterrestres mais preparadas para a guerra espacial. Eles estão sendo os primeiros a desvendarem a ciência alienígena e tornando possível sua reprodução, proporcionando à Terra um grande salto tecnológico. Suas estações de rastreamento tentam localizar OVNI's em órbita da Terra, e seus satélites de batalha – outrora destinados ao projeto "Guerra nas Estrelas" – tentam combatê-los. Muitas naves acidentadas em nosso planeta foram alvejadas pelas armas do NORAD, que podem variar desde estações orbitais de batalha laser a grandes canhões terrestre, e até mesmo mísseis nucleares. Além de armas, o NORAD é também pioneiro em xenobiologia, a pesquisa da biologia alienígena; em seu laboratórios e calabouços estão pelo menos metade dos extraterrestres recolhidos pela Força Aérea nos últimos anos. Vários metalianos acham-se confinados no subterrâneo do NORAD, servindo para experimentos. Alguns, menos afortunados, estão vivos.

Ao contrário da CIA, o NORAD não é conhecido por desprezeitar os direitos dos cidadãos – pelo menos não dentro de certos limites. Preocupa-se muito em manter uma boa imagem perante o público.

Recentemente alguns fatos abalaram fortemente a estrutura do NORAD. Foi descoberto que seu comandante geral, a coronel Anne Greenwood, era na verdade um traktoriano, um tipo de alien capaz de se apossar de corpos humanos devorando seu cérebro e absorvendo suas lembranças, chamado Poder de Fogo que, infiltrado, comandava sua guerra particular de conquista e controle.

Este fato começou a desencadear uma caça aos aliens infiltrados com o objetivo de limpar a organização de toda e qualquer influência extraterrestre. De fato, de todas as agências governamentais, o NORAD é aquela onde existem mais traktorianos infiltrados no alto comando. Eles usam seu poder e influência para colocar o tremendo poder de fogo do NORAD contra metalianos.



# O U.F.O. TEAM

U.F.O. Team é uma divisão especial do NORAD, uma unidade de soldados com poderes especiais. A maioria de seus integrantes não está ali por vontade própria: quase todos são civis, vítimas de acidentes ou experimentos que concederam a eles habilidades exóticas. Hoje fazem parte do grupo por imposição do governo.

A maioria dos membros do U.F.O. Team não está ali por livre vontade: uma vez comprovado que uma pessoa possui poderes especiais (e também pode ser controlada), a primeira providência do Pentágono é enviar o “voluntário” para um período de testes no NORAD. Aqueles que conseguem se qualificar passam a fazer parte da equipe. Os rejeitados... bem, nunca se ouviu falar deles.

A formação do U.F.O. Team é bastante flutuante; membros antigos morrem ou desaparecem (uns poucos conseguem fugir), e novos membros são recrutados e testados. Atualmente a equipe regular conta com cinco pessoas:

**Capitão Ninja:** líder e único militar no grupo, especialista em artes marciais e combate contra alienígenas. Recebeu esse codinome porque conserva o rosto sempre coberto com uma máscara. Maníaco-depressivo, gosta de falar e agir como um tipo de super-herói dos quadrinhos. Conta-se que ele conhece segredos capazes de derrubar muitos membros do Congresso, e por isso costuma ser deixado em paz com suas manias.

**Ogress:** voluntária para um experimento de ampliação de força, Melissa Williams foi transformada em meio-metaliana. Hoje ela é, provavelmente, a mulher mais forte do mundo — mas nunca poderá ser uma estrela da luta-livre como sempre sonhou. Além disso, Melissa costuma ser atormentada por pesadelos: em seus sonhos, ela é perseguida por um metaliano do tipo Saqueador.

**Killbite:** contaminada pelo câncer vampírico, a jovem Tatjana Bennet foi afastada dos pais pelo Pentágono e mantida no NORAD como possível membro do U.F.O. Team. Sua rebeldia leva a constantes tentativas de fuga. Tatjana está vivendo um jogo perigoso; a qualquer momento o alto-comando do NORAD pode decidir que não vale mais a pena investir em uma ferramenta inútil...

**Gladiadora:** após tentar ajudar Killbite durante uma de suas fugas, a cirurgiã Abigail Days foi levada ao NORAD sob suspeita de contágio. Ali, durante uma andança pelas áreas proibidas da base, teve contato com um simbiote de bioarmadura: hoje Abigail permanece no grupo em busca de uma cura para Tatjana e também para si própria — porque ela não pretende voltar para casa enquanto estiver abrigando um monstro no próprio corpo.

Durante seu cativeiro, Abigail teve chance de libertar um metaliano aprisionado no NORAD. Agradecido, ele surge ocasionalmente para ajudá-la.

**Deadly Eye:** conhecido no submundo por sua pontaria sobrenatural, o caçador de recompensas Jeffrey Willinquist era famoso por ser capaz de tiros perfeitos mesmo na escuridão — até perder um olho em luta contra um metaliano. Hoje ele faz parte do U.F.O. Team por razões pessoais, que recusa-se a revelar, mas todos acreditam que ele quer vingança.

## Pertencendo ao U.F.O. Team

Você faz parte do U.F.O. Team, uma divisão especial do NORAD de combate a extraterrestres. Fazem parte do grupo soldados especialmente treinados para combater aliens e também pessoas comuns, civis que ganharam acidentalmente (ou não) poderes especiais — ou apenas viram mais do que deveriam — e agora são proibidos de voltar para casa.

Membros do U.F.O. Team podem ser Agentes (soldados especiais com acesso a cibernéticos) ou Supers.

**OBS:** os valores abaixo são o custo em aprimoramento para pertencer ao U.F.O. Team. Os custos para cada kit específico estão listados acima.

**1 ponto:** você faz parte do grupo, mas ainda é praticamente um prisioneiro. Não pode abandonar a base do NORAD sem permissão ou escolta. Você já sabe um pouco sobre aliens, mas seu treinamento como agente efetivo está apenas começando.

**2 pontos:** você recebeu algum treinamento em combate e já participa de missões, mas sempre sob o comando de Agentes superiores. Você tem acesso a certas peças de equipamento avançado: pode requerer permissão para usar Equipamento Especial que custe 1 ponto.

**3 pontos:** você já é um combatente treinado e confiável do U.F.O. Team. Ainda responde ao comando de um oficial superior, mas tem permissão para abandonar a base sem (muita) vigilância e até participar de missões sozinho. Você em acesso a qualquer Equipamento Especial que custe 2 pontos ou menos.



# KITS DO NORAD

## Agente Especial

Os Agentes Especiais do NORAD são o que se pode chamar de força tarefa. Recrutados entre os melhores combatentes dos SEALS, Boinas Verdes e Marines, os Agentes do NORAD são especializados em missões de resgate e salvamento envolvendo equipes militares em situações de risco (leia-se enfrentar extraterrestres, experimentos científicos mal sucedidos e problemas internacionais).

São eles quem realizam as missões e conduzem investigações. Geralmente estão organizados em pequenos grupos de 10 a 12 Agentes, chamados *células*, de acordo com o problema enfrentado. Têm acesso a armas e equipamentos militares de última geração, bem como estão apoiados pelo governo dos Estados Unidos. Atualmente, têm sido muito utilizados nas florestas Sul Americanas, principalmente no combate a grandes traficantes e contrabandistas.

**Custo:** 4 pontos de Aprimoramento e 350 pontos de Perícia  
Armas de Fogo (Pistolas 50%, Rifles 30%, Submetralhadoras 40%, Armas Pesadas 30%), Ciências (Direito 50%, Ciência Militar 30%), Condução (Automóveis 20%), Esportes (Artes Marciais 50/50%), Informática (Computação 30%), Manipulação (Lábria 30%, Manha 20%, Tortura 50%), Negociação (Burocracia 30%), Pesquisa/Investigação 50%, Pilotagem (escolha entre barco, helicópteros OU aviões 30%), Sobrevivência (escolha um terreno 30%).  
**Aprimoramentos:** Armas de Fogo 3, Pontos Heróicos 3.  
**Pontos Heróicos:** 3 por nível.

## Grupo de Resgate/Exterminio

Esses são os responsáveis pela limpeza. Depois que os Agentes de campo conseguem o que procuram, um grupo desses soldados é chamado para dar cabo da escória alienígena o mais rápida e definitivamente possível.

Geralmente recrutados entre ex-membros da S.W.A.T. ou grupos semelhantes, são chamados para as missões de destruição em massa e resgate relâmpago, sendo equipados com armas de alto poder de destruição.

**Custo:** 4 pontos de Aprimoramento e 360 pontos de Perícia  
Armas de Fogo (Pistolas 50%, Submetralhadoras 50%, Armas Pesadas 50%), Arrombamento 30%, Ciências (Ciência Militar 50%), Condução (Automóveis 30%), Esportes (Artes Marciais 50/50%), Furtividade 40%, Sobrevivência (escolha um terreno 30%), Manipulação (Intimidação 30%), Pesquisa/Investigação 40%, Rastreo 40%.  
**Aprimoramentos:** Armas de Fogo 3, Pontos Heróicos 4.  
**Pontos Heróicos:** 4 por nível.

## Piloto

Esses pilotos são recrutados entre os melhores, mais expressivos e audaciosos membros da Força Aérea Americana. São treinados em técnicas de combate e perseguição aérea, sobrevivência nos mais inóspitos locais, pára-quedismo, navegação, combate individual, condução de veículos terrestres e camuflagem.

Tem a sua disposição caças e helicópteros de última geração equipados com o que de mais moderno a tecnologia terrestre, e às vezes alienígena, podem oferecer.

**Custo:** 4 pontos de Aprimoramento e 310 pontos de Perícia  
Armas de Fogo (Pistolas 50%, Submetralhadoras 40%), Camuflagem 30%, Ciências (Ciência Militar 30%), Condução (escolha 2 em 30%), Esportes (Artes Marciais 50/ 50%, Natação 30%, Pára-quedismo 50%), Manipulação (In-timidação 30%), Sobrevivência (escolha dois terrenos 30%), Pilotagem (Escolha entre Caça ou Helicóptero 50%).  
**Aprimoramentos:** Armas de Fogo 3, Pontos Heróicos 3.  
**Pontos Heróicos:** 3 por nível.

## Soldado

Enquanto os Agentes Especiais formam a força tarefa do NORAD, os soldados formam o maior contingente de agentes a serviço da corporação.

São encarregados de diversas funções de apoio e proteção como a vigilância do QG em Wyomig, guarda e proteção de cobaias e agentes sob custódia da agência, trabalho de campo mais simples como a limpeza de áreas afetadas por combates entre os agentes e alienígenas, remoção de destroços de Ovnis acidentados na terra, escolta de agentes de maior patente e suporte as principais equipes de combate.

**Custo:** 4 pontos de Aprimoramento e 220 pontos de Perícia  
Armas de Fogo (escolha duas 50%), Ciências (Direito 30%), Condução (Escolha um 30%), Esportes (Artes Marciais 40/40%), Manipulação (Intimidação 30%), Investigação 30%, Sobrevivência (Deserto 30%).  
**Aprimoramentos:** Armas de Fogo 3, Pontos Heróicos 3.  
**Pontos Heróicos:** 3 por nível.

## Especialista do NORAD

O NORAD emprega diversos tipos de cientistas e especialistas. Físicos, químicos, biólogos, geólogos, xenobiólogos, engenheiros, matemáticos, engenheiros robóticos, físicos nucleares ou qualquer outro tipo de especialista nas diversas áreas da ciência, engenharia, ou tecnologia, todos tem lugar na agência. Muitos ocupam cargos de sumária importância no NORAD, conduzindo pesquisas e projetos altamente secretos, como os Filhos de Marte e Perfect Soldier entre outros.

Também são os responsáveis diretos pelos extraterrestres e ovnis capturados que chegam às bases, dirigindo as pesquisas realizadas pelos médicos e outros especialistas da tecnologia, biologia e psicologia extraterrestre.

**Custo:** 3 pontos de Aprimoramento e 160 pontos de Perícia  
Área de Atuação 50%, escolha 2 áreas relacionadas em 40%, Ciências Proibidas (escolha uma raça alienígena em 20%), Condução (Automóveis 20%), Informática (Computação 30%), Pesquisa 40%.  
**Aprimoramentos:** Armas de Fogo 1, Contatos 1, Pontos Heróicos 1, Biblioteca 2.  
**Pontos Heróicos:** 1 por nível.

## Médico do NORAD

Estes médicos são especializados tanto em anatomia e medicina humana quanto alienígena, trabalhando frequentemente com cientistas e diversos outros especialistas. São os encarregados diretos pela dissecação, necropsia e demais procedimentos e pesquisas médico-biológicas realizadas nos corpos de alienígenas trazidos pelos agentes. Também foram aqueles que mais avanços conseguiram na pesquisa da psicologia extraterrestre.

Os médicos do NORAD são muito úteis em um grupo pois possuem algum nível prático de conhecimento sobre a fisiologia alienígena e também sobre poderes e vulnerabilidades decorrentes da mesma, como a reflexão de luz e vulnerabilidade a líquidos possuídos pelos metalianos.

**Custo:** 3 pontos de Aprimoramento e 220 pontos de Perícia  
Ciências (Psicologia 50%, 1 grupo de Xenobiologia em 40%), Ciências Proibidas (escolha uma raça alienígena em 20%), Informática (Computação 30%), Medicina (Escolha 3 grupos em 50%), Pesquisa 40%.  
**Aprimoramentos:** Armas de Fogo 1, Contatos 1, Pontos Heróicos 1, Biblioteca 2.  
**Pontos Heróicos:** 1 por nível.

## Militar de Alta Patente

### Recomenda-se utilizar apenas como NPC

Estes são os verdadeiros comandantes de toda a máquina militar do governo. Alguns detêm mais poder em determinadas áreas que o próprio presidente. Esta categoria abrange capitães, coronéis e outros cargos de alta patente do NORAD. Até pouco tempo atrás haviam diversos traktorianos infiltrados entre os mais altos escalões do governo, porém, pelo menos no NORAD, isto não corresponde à realidade atual.

**Custo:** 5 pontos de Aprimoramento e 400 pontos de Perícia  
Armas de Fogo (Pistolas 50%, escolha uma outra em 50%), Ciências (Direito 50%, Psicologia 50%), Ciência Militar 50%, Esportes (Artes Marciais 50/50%), Manipulação (Interrogatório 40%, Intimidação 40%, Tortura 40%), Negociação (Burocracia 50%), Informática (Computação 30%), Pesquisa/Investigação 50%.  
**Aprimoramentos:** Contatos 1, Status 2, Influência 2, Armas de Fogo 3.

# PERSONAGENS

## CAPITAO NINJA

**Nome verdadeiro:** Confidencial

**Idade:** Confidencial

**Ocupação Anterior:** Confidencial

**Ocupação Atual:** Capitão da Força Aérea dos EUA, comandante do U.F.O. Team

Oficial da Força Aérea dos EUA, seu nome verdadeiro e seu passado estão entre os segredos mais protegidos do Pentágono. O Capitão Ninja recebeu esse codinome devido a seu intenso treinamento em artes marciais — e também porque conserva o rosto coberto por uma máscara negra. Não é um ninja de verdade. Bem, provavelmente não...

Seus trajes são bem característicos, combinando peças de vestuário ninja com camuflagem militar. Sempre usa boné, variando desde a costureira peça camuflada ao dos New York Yankees.

Na maior parte do tempo o Capitão Ninja parece um brincalhão despreocupado e irresponsável. Após algum tempo de convivência, contudo, é fácil notar seu lado depressivo: ele sente-se responsável pelas pessoas mantidas como cobaias no NORAD, vítimas de experiências, e é atacado pela culpa quando as coisas saem errado.

A posição do Capitão Ninja no NORAD é polêmica: ele quebra regras, desobedece ordens e muitas vezes age contra os interesses do comando — mas a Força Aérea pouco pode fazer contra ele, pois o Capitão guarda consigo segredos capazes de arruinar a carreira de metade dos oficiais do Pentágono. De qualquer forma, apesar de seus métodos exóticos, ele é um oficial eficiente e cumpre suas missões; o Pentágono prefere deixá-lo em paz, e o comando do NORAD que se vire.

Em mais de uma ocasião o Capitão Ninja foi dado como morto, apenas para surpreender todos retornando mais tarde. Ele costuma ser visto recebendo dano quando ele poderia ser evitado: ao que parece, faz isso como uma forma de autopunição quando deprimido.

Recentemente, o Capitão voltou a ser assombrado por um de seus erros do passado. Nickie, uma estudante a qual ele foi designado para proteger e com a qual acabou se envolvendo, foi abduzida por metálicos e voltou com sede de vingança contra e com o corpo coberto de metal líquido, resultado das experiências pelas quais passou nesses anos de cativo. O capitão Ninja se confrontou com Nickie por duas vezes, mas acabou conseguindo vencê-la e aprisioná-la no NORAD.

### [Capitão Ninja]

**CON 17, FR 16, DEX 17, AGI 16**

**INT 15, WILL 15, CAR 10, PER 11**

**#Ataques [2], Pvs: 27, IP: 0, Nível: 10°**

**Artes Marciais - 60/60%, Dano - 1d3+1**

**Espadas - 70/65%, Dano - 1d10+1**

**Aprimoramentos:** Saúde de Ferro 1pt, Identidade Secreta 1pt, Ambidestria 2pts, Sortudo 2pts, Contatos 2pts, Agente U.F.O. Team 3pts, Maníaco-depressivo -2pts, Inimigo (Nickie) -1pt.

**Perícias:** Armas Brancas (Bastões 40/60%, Espadas 70/65%, Facas 55/35%), Armas de Fogo (Metralhadoras 50%, Pistolas 50% Rifles 50%), Arrombamento 40%, Condução (Motocicletas 50%), Esportes (Alpinismo 50%, Arqueiraria 45%, Arremesso 50%, Artes Marciais 60/60%, Corrida 45%, Natação 50%, Pára-quedismo 50%), Esquiva 50%, Estratégia Militar 50%, Furtividade 55%, Jogos (Videogame 50%), Linguagens Secretas (Leitura Labial 40%), Pesquisa/Investigação 50%, Pilotagem (Jato Militar 50%), Manobras de Combate - Luta às Cegas (40).

**Obs.:** Como destacado agente do NORAD, o Capitão pode levar para suas missões qualquer artefato que custe até 2 pontos de aprimoramentos. Neste caso, quando em missão, o Capitão utiliza uma versão V.M. (vibratório monomolecular) de suas katanas, que causam 2d6 de dano dividem o IP do alvo por 10.

## OGRESA

**Nome verdadeiro:** Melissa Williams

**Idade:** 26 anos

**Ocupação Anterior:** Profissional da luta-livre

**Ocupação Atual:** Membro do U.F.O. Team

Quando descobriu que tornar-se uma estrela da luta-livre era mais difícil do que parecia, a vida de Melissa Williams não parecia mais ter um objetivo.

No auge da depressão, ela recebeu do Departamento de Defesa dos EUA uma proposta para participar de uma experiência de ampliação de força. Apenas não foi avisada de que seu código genético seria combinado com uma raça alienígena de homens-inseto metálicos...

Após progressivas sessões de metalização, hoje Melissa mede exatos 2m de altura, pesa 260 quilos, tem cabelos prateados, olhos de cor metálica e é capaz de levantar mais de quatro toneladas. Ela gosta da grande força que recebeu, e sua mudança radical de aparência não a incomoda — mas ainda está aprendendo a lidar com suas novas lembranças não-humanas; parte dela é metálica, parte de seu íntimo é agora algo que não conhece. Lembranças de uma vida distante, em um planeta distante, povoam seus sonhos e tomam sua mente em momentos críticos.

### [Ogresa]

**CON 19, FR 29, DEX 14, AGI 16**  
**INT 12, WILL 14, CAR 10, PER 10**  
**#Ataques [1], Pvs: 30, IP: 12, Nível: 6°**  
**Artes Marciais - 60/60%, Dano - 1d3+8**

**Aprimoramentos:** Agente U.F.O. Team 3pts, Meio-Metaliano 5pts, Pesada -1pt.  
**Perícias:** Artes (Dança 35%), Esportes (Artes Marciais 60/60%, Natação 50%, Salto 50%), Esquiva 50%, Manipulação (Intimidação 40%), Medicina (Primeiros Socorros 40%), Manobras de Combate - Desarmar (40), Manobras para Impressionar (30), Luta às Cegas (40).

## KILLBITE

**Nome verdadeiro:** Tatjana Bennet  
**Idade:** 16 anos  
**Ocupação Anterior:** Estudante colegial, vocalista e guitarrista  
**Ocupação Atual:** Membro do U.F.O. Team

Tatjana Bennet era apenas uma estudante colegial, guitarrista e vocalista de uma pequena banda de Rock nas horas vagas. Um dia, atacada durante um show em uma danceteria, contraiu o câncer vampírico: quando dominada pela sede de sangue, não foi capaz de refrear os impulsos que a dominaram. Suas primeiras vítimas foram os amigos da banda, no camarim. Baleada por policiais, foi parar em um necrotério. Ali foi descoberta pelo Capitão Ninja e levada à base do NORAD, sob o pretexto de que "uma cura seria pesquisada". A verdade é que está sendo treinada como agente da unidade especial U.F.O. Team.

Embora mostre modos alegres e descontraídos, Tatjana ainda não consegue aceitar que nunca terá uma vida normal. São constantes suas tentativas de fuga, sempre buscando abandonar o U.F.O Team — e sempre sendo detida, pois sua doença é perigosa demais para arriscar uma epidemia. A amizade recente com a doutora Abigail Days tem ajudado a reduzir sua frustração.

**[Killbite]**  
**CON 15, FR 16, DEX 17, AGI 16**  
**INT 14, WILL 10, CAR 12, PER 12**  
**#Ataques [1], Pvs: 19, IP: 0, Nível: 3°**  
**Artes Marciais - 50/50%, Dano - 1d3+1**

**Aprimoramentos:** Agente U.F.O. Team 1pt, Vampiro 4pts.  
**Perícias:** Artes (Canto 43%, Guitarras 44%), Condução (Automóveis 50%), Eletrônica 50%, Esportes (Artes Marciais 50/50%), Informática (Computação 50%), Furtividade 50%.

## GLADIADORA

**Nome verdadeiro:** Abigail Days  
**Idade:** 36 anos  
**Ocupação Anterior:** Cirurgiã  
**Ocupação Atual:** Membro do U.F.O. Team

A vida da cirurgiã Abigail Days era normal. Casada, mãe de dois filhos, clinicava em um hospital de Colorado Springs. Certa tarde, durante uma emergência, foi atacada por uma jovem vítima de vampirismo chamada Tatjana Bennet; sob suspeita de contágio, foi levada para a base subterrânea do NORAD — onde teve contato com uma bioarmadura simbiote. Tornou-se portadora da espécie *Arthroderma gladius*, e mantida na base para fins de pesquisa.

Desde o início da simbiose, Abigail vem enfrentando problemas de dupla personalidade. Normalmente cheia de paz e bondade, de um momento para outro torna-se sedutora e um tanto cruel. As mudanças não ocorrem apenas durante a ativação da bioarmadura — mesmo em sua forma humana ela experimenta tais desdobramentos. Sua face sádica às vezes deseja castigar o Capitão Ninja, aquele que ela acredita ser responsável por sua desgraça. Por outro lado, seu lado materno levou-a a gostar da jovem Tatjana; ela aparenta quase a mesma idade da filha mais velha de Abigail.

O marido e filhos de Abigail foram noticiados pela Força Aérea de que ela morreu em um acidente. Ela sente saudades de casa, mas a esposa e mãe que sempre foi não existem mais. Ainda não sabe ao certo que tipo de criatura tornou-se, e não pretende expor sua família a nenhum perigo até descobrir se é seguro.

Pouco após sua chegada à base do NORAD, Abigail ajudou a libertar um metaliano prisioneiro, conquistando sua amizade e gratidão. Com sorte, ela pode fazer contato com ele através de seu telefone celular e pedir ajuda.

**[Gladiadora]**  
**CON 12, FR 12/18, DEX 14, AGI 14**  
**INT 16, WILL 12, CAR 11, PER 14**  
**#Ataques [2], Pvs: 17, IP: 5, Nível: 5°**  
**Espadas - 65/55%, Dano - 1d8+2**

**Aprimoramentos:** Bom Senso 1pt, Sedutora 1pt, Agente U.F.O. Team 2pts, Simbiote (bioarmadura) 3pts, Amigo Extraterrestre (Metaliano) 3pts, Dupla Personalidade -3pts.

**Perícias:** Armas Brancas (Espadas 65/55%), Ciências (Botânica 50%, Zoologia 50%), Condução (Automóveis 50%), Eletrônica 40%, Informática (Computação 45%), Medicina (Cirurgia 59%, Diagnose 66%, Primeiros Socorros 66%), Xenobiologia (Doenças Extraterrestres 20%), Pesquisa/Investigação 34%, Manobras de Combate - Luta com Duas Armas (50).

## DEADLY EYE

**Nome verdadeiro:** Jeffrey Willinquist

**Idade:** 32 anos

**Ocupação Anterior:** Caçador de recompensas

**Ocupação Atual:** Membro do U.F.O. Team

Conhecido no submundo por sua pontaria sobrenatural, o caçador de recompensas Jeffrey Willinquist era famoso por ser capaz de tiros perfeitos mesmo na escuridão, neblina, através de portas ou paredes. Fazia serviços ocasionais para o Tio Sam, cuidando para que segredos extraterrestres não caíssem em mãos erradas.

Certa vez, contratado para perseguir um metaliano acuado, descobriu da pior maneira que os disparos de suas pistolas laser eram refletidos de volta: como resultado, perdeu a vista esquerda. Uma vez que seu corpo não produz clones e também rejeita implantes cibernéticos, nunca foi possível para Jeffrey substituir o olho arruinado.

Ao contrário do que se esperava, contudo, a perda do olho não prejudicou em nada a pontaria de Jeffrey. Deadly Eye possui uma forma limitada de clarividência — ele consegue ver na escuridão total, detectar coisas invisíveis e parece ter "olhos atrás da cabeça".

Jeffrey não é um prisioneiro do NORAD, como outros membros do U.F.O. Team. Deadly Eye faz parte do grupo por razões pessoais, que recusa-se a revelar (embora muitos acreditem que ele deseje vingança contra os metalianos).

### [Deadly Eye]

**CON 11, FR 11, DEX 17, AGI 16**

**INT 15, WILL 12, CAR 12, PER 14**

**#Ataques [2], Pvs: 19, IP: 0, Nível: 8°**

**Pistolas Lazer - 85%, Dano - 2d8**

**Aprimoramentos:** Caçador de Extraterrestres 1pt, Poderes Psíquicos 1pt, Ambidestria 2pts, Contatos 2pts, Agente U.F.O. Team 3pts, Limitação do Poder (Sensitividade funciona apenas para efeitos de Visão de 360°, Intuição e Conhecer a Localização, que servem para localizar seus inimigos mesmo através de obstáculos como parede, neblina, etc.) -1pt.

**Poderes Psíquicos:** 4 pontos de PSI, Sensitividade 5.

**Perícias:** Armas de Fogo (Metralhadoras 75%, Pistolas 85% Rifles 80%), Arrombamento 50%, Artes (Atuação 45%), Ciências Proibidas (Extraterrestres 30%), Condução (Automóveis 50%, Motocicletas 45%), Esportes (Arremesso 54%), Furtividade 50%, Manipulação (Lábria 45%), Manobras de Combate - Luta com Duas Armas (50).

**Obs.:** Como destacado agente do NORAD, Deadly Eye pode levar para suas missões qualquer artefato que custe até 2 pontos de aprimoramentos. Neste caso, quando em missão, Jeffrey utiliza versões laser de armas que causam o dobro de dano que uma arma comum causaria e nunca esgota sua munição.

## OS ROGUE HUNTERS

Dotados de superpoderes recebidos contra a sua vontade, mantidos prisioneiros da Força Aérea dos EUA, os Rogue Hunters precisam sobreviver à perseguição do NORAD e do U.F.O. Team.

## BRIGHTSWORD

O pequeno Alex Smith nem sempre teve cabelos prateados e olhos azul-cobalto. Ele era uma criança normal, filho de um brilhante cientista militar - o professor Alan Smith, criador do processo de metalização. Pressionado por seus superiores, o professor testou o processo no próprio filho: ainda com 7 anos de idade, Alex tornou-se o primeiro meio-metaliano do mundo. Infelizmente, seu pai não viveu para ver os resultados de sua pesquisa; o professor foi morto mais tarde por alienígenas.

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

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

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

### [Brightsword]

**CON 18, FR 21, DEX 13, AGI 14**

**INT 12, WILL 14, CAR 9, PER 14**



**#Ataques [1], Pvs: 26, IP: 5, Nível: 6°**

**Artes Marciais - 55/40%, Dano - 1d3+4**

**Geração de Eletricidade (Espadas Elétricas) - 50%, Dano - 3d6, Raio - 1m.**

**Aprimoramentos:** Artefato Alienígena (visor) 1pt, Caçador de Extraterrestres 1pt, Grupo de Heróis Aliados 1pt, Modificação do Poder Geração de Eletricidade (usuário é imune ao próprio poder) 1pt, Super Poderes 1pt, Ambidestria 2pts, Meio-Metaliano 3pts, Pesado -1pt, Limitação do Poder (Esponja de Energia não absorve ataques iônicos) -1pt, Origem Trágica -1pt.

**Super Poderes:** Esponja de Energia [Esponja de Energia, Absorção 35, 24], Geração de Eletricidade [30, 18, 0, 18].

**Perícias:** Armas Brancas (Espadas 60/30%), Armas de Fogo (Pistolas 27%), Arrombamento 30%, Artes (Escapismo 25%, Fotografia 25%), Ciências Proibidas (Extraterrestres 20%), Condução (Automóveis 25%, Motocicletas 30%), Esportes (Alpinismo 27%, Arremesso 30%, Artes Marciais 55/40%, Corrida 30%), Esquiva 40%, Furtividade 26%, Geração de Eletricidade 50%, Informática (Computação 10%), Manipulação (Interrogatório 30%, Intimidação 30%, Manha 25%), Pilotagem (Helicópteros 20%).

## PEÇONHA/VENENO

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

A memória mais antiga das duas personalidades desta jovem é acordar e ver o rosto de Anne Greenwood, a comandante do NORAD até tempos recentes. Possivelmente a Coronel Greenwood a única pessoa que conhecia o segredo de sua origem, um segredo que ela levou para o túmulo. Nem peçonha, nem veneno têm qualquer idéia de quais sejam suas origens, seus verdadeiros nomes ou mesmo se o corpo que dividem é realmente humano - uma vez que consegue produzir uma nuvem de feromônios capaz de atacar o sistema nervoso da vítima, envenenando e paralisando-a.

Talvez por consequência de sua amnésia, elas não têm conhecimento de qualquer coisa que saibam fazer (elas não te perícias).

Quando fugiu do NORAD, Peçonha/Veneno permaneceu com os Rogue Hunters para descobrir o seu passado. A pacífica Peçonha acabou se apaixonando por Brightsword - gerando um ódio tremendo em veneno, que faz tudo para irritar ou prejudicar Alex quando está no comando do corpo.

### [Peçonha/Veneno]

**CON 14, FR 9, DEX 13, AGI 14**

**INT 14, WILL 13, CAR 13, PER 14**

**#Ataques [1], Pvs: 16, IP: 30 (venenos), Nível: 4°**

**Feromônios Venenosos - 40%, Força - 3D, Dano - 2D6, Raio - 8m, Duração - 20 min.**

**Aprimoramento:** Identidade Secreta 1pt, Grupo de Heróis Aliados 1pt, Modificação do Poder Feromônios Venenosos (pode escolher os alvos entre os ocupantes da área de efeito) 1pt, Saúde de Ferro 1pt, Super Poderes 2pts, Dupla Personalidade -3pts.

**Super Poderes:** Feromônios Venenosos [25, 18, 12, 36, 24], Resistência a Venenos [20, 30, 0].

**Perícias:** Feromônios Venenosos 40%. Peçonha/Veneno não possui outras perícias.

## TECHNOMANCER

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

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

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

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

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

### [Technomancer]

**CON 12, FR 9, DEX 12, AGI 12**

**INT 18, WILL 16, CAR 12, PER 13**

**#Ataques [1], Pvs: 15, IP: 0, Nível: 4°**

**Aprimoramentos:** Hacker 1pt, Contatos 1pt, Grupo de Heróis Aliados 1pt, Super Poderes 3pts.

**Super Poderes:** Comunicação com Cibernéticos [25, 24, 36], Controle de Máquinas [32, 42], Controle de Ondas de Rádio [32, 24].

**Perícias:** Ciências (Matemática 50%), Ciências Proibidas (Extraterrestres 20%), Idiomas (Criptografia 44%), Informática (Computação 70%, Hacker 60%, Internet 60%, Manutenção 40%, Programação 50%), Eletrônica 30%, Pesquisa 40%.

## CINZENTO

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

Para ele tudo começou durante um acampamento com o pai. Caçando na floresta, os dois foram surpreendidos por uma luz intensa no céu. Lucas despertou um mês depois, sozinho, sem roupas ou memória do que aconteceu nesse meio tempo. Tinha garras em suas mãos e pés, e o cabelo ganhou um estranho tom cinza. Também tinha presas, perfeitas para caças os pequenos animais que capturava para se manter vivo. Confuso, começou a acreditar que era um lobisomem - e teve certeza disso quando, baleado por um caçador, viu o ferimento fechar em poucos segundos.

Quando retornou à civilização, ele obviamente arranhou encrenca. Atraindo a atenção da Força Aérea, ele se viu lutando contra um soldado que parecia altamente treinado em artes marciais. Lucas não tinha como saber, mas estava enfrentando o próprio Capitão Ninja - comandante do U.F.O.Team.

Ferido no ombro com um garfo de prata (Lucas não é e nunca foi vulnerável à prata, mas sua mente perturbada acreditou que sim), ele foi derrotado e capturado. Claro que não perdeu sua oportunidade com a grande fuga, e permaneceu com os Rogue Hunters como rastreador.

Recentemente Lucas reencontrou sua mãe, mas a imediata intervenção de uma equipe do NORAD mostrou que por enquanto a vida de fugitivo é melhor para ele.

### [Cinzento]

**CON 16, FR 18, DEX 13, AGI 13**

**INT 10, WILL 14, CAR 15, PER 13**

**#Ataques [1], Pvs: 22, IP: 0, Nível: 5°**

**Artes Marciais - 55/40%, Dano - 1d3+2 (Garras 1d6+2)**

**Aprimoramentos:** Abduzido 1pt, Empatia com Animais 1pt, Grupo de Heróis Aliados 1pt, Mutante (FOR+6) 1pt, Saúde de Ferro 1pt, Senso de Direção 1pt, Super Poderes 3pts, Aparência Absurda -1 pt, Origem Trágica -1 pt.

**Super Poderes:** Armas Naturais – Garras [0, 10, 18, 0], Regeneração [0, 24], Sentidos Aguçados - Audição [22, 12], Olfato [22, 32], Visão [22, 12], Visão Noturna [20, 26].

**Perícias:** Camuflagem 50%, Esportes (Acrobacia 35%, Alpinismo 40%, Artes Marciais 55/40%, Corrida 50%, Natação 30%, Saltos 35%), Esquiva 40%, Furtividade 40%, Manipulação (Intimidação 55%), Rastreo 60%, Sobrevivência (Florestas 40%).

## DIAMANTINA

Amanda Jones foi uma verdadeira heroína para seu país. Ginasta olímpica fenomenal recebeu quatro medalhas de ouro e nota 10 em todas as suas apresentações, repetindo os feitos da tia-avó Nadia Comaneci, que fez o mesmo em Montreal, 1976.

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

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

Resgatada por paramédicos que respondem a uma chamada anônima de rádio, Amanda levou alguns meses para se recuperar... e surpreender os médicos. Aparentemente, quando o alienígena tocou seu ferimento, contaminou Amanda com uma forma de vida microscópica que normalmente vive em seres à base de silício. Em contato com o tecido humano, á base de carbono, começou a se organizar na forma mais resistente desse elemento: o diamante. A multiplicação desses microorganismos fez crescer um novo braço cristalino, restaurou seus olhos (agora capazes de ver infravermelho) e curou suas pernas, fazendo-as ainda mais fortes do que antes. O mais fantástico, entretanto, foi descobrir que o novo Braço de Cristal pode absorver a luz do ambiente e concentrá-lo em um raio laser.

Essa recuperação milagrosa não chegou ao conhecimento público, pois Amanda foi considerada pelo Pentágono uma possível ameaça biológica e mantida em quarentena. Dada como morta, foi transferida para o NORAD, de onde escapou durante a fuga promovida por Alex Smith, o Brightsword.

Hoje o principal objetivo de diamantina é encontrar uma cura para sua condição e retomar sua vida.

### [Diamantina]

**CON 14, FR 12/25, DEX 12, AGI 18**

**INT 12, WILL 11, CAR 10, PER 16**

**#Ataques [1], Pvs: 18, IP: 5, Nível: 5°**

**Artes Marciais - 40/35%, Dano - 1d4/1d4+6**

**Raio Laser - 55%, Dano - 3d6+2 (1d6 de dano1, 2d6+2 de dano2), Alcance - 20m.**

**Aprimoramento:** Grupo de Heróis Aliados 1pt, Sentidos Aguçados (visão) 1pt, Super Poderes 3pts, Origem Trágica - 1pt, Limitação do Poder x2 (Membros regenerados são constituídos de cristal, os poderes Aumento de Força e Invulnerabilidade funcionam apenas para membros regenerados) -2pts.

**Super Poderes:** Aumento de Atributo - Força [0, 25], Infravisão [30, 24], Invulnerabilidade [0, 10], Raio Laser [30, 10, 15, 30], Regeneração [0, 2], Visão Telescópica [20, 24].

**Perícias:** Artes (Poesia 25%), Condução (Motocicletas 30%), Escutar 38%, Esportes (Acrobacia 70%, Arremesso 30%, Artes Marciais 40/35%, Corrida 30%, Natação 30%, Saltos 50%), Esquiva 50%, Disfarce 20%, Furtividade 40%, Laser 50%, Línguas (Leitura Labial 30%).

## OUTROS

### METALIANO

Metaliano representa o estereótipo do soldado de Metalian; vive para servir seu império, vive para ser útil à Imperatriz.

Veio à Terra seguindo ordens pessoais dela, com a missão de resgatar um explorador espacial desaparecido. Atraído para uma armadilha, descobriu tarde demais que o NORAD matou aquele que ele pretendia salvar. Foi mantido prisioneiro durante anos, até escapar em tempos recentes. Hoje ele acredita com todas as forças que a Terra esconde numerosas ameaças a seu mundo, e pretende exterminar todas — mesmo que para isso seja preciso aliar-se aos terráqueos que compõem o U.F.O. Team.

Metaliano mostra afeição pela doutora Abigail Days, que o libertou quando era prisioneiro do NORAD. É a única terráquea em quem confia, e não raras vezes ele experimenta o desejo de zelar por sua proteção. Nunca adotou um nome próprio, um traço de individualidade que ele acredita estar arruinando sua civilização; prefere ser chamado apenas de Metaliano.

#### [Metaliano]

**CON 28, FR 32, DEX 14, AGI 12**

**INT 12, WILL 14, CAR 8, PER 10**

**#Ataques [1], Pvs: 30, IP: 16 (balístico), 10 (físico)**

**Briga 40/40%, Dano - 1d10+9**

**Perícias:** Briga 40/40%, Ciências (Astronomia 30%), Furtividade 40%, Navegação (Astral 35%), Xenobiologia (Mundos de Pedra/Gelo 30%, Mundos Terrestres 40%, Vácuo Cósmico 35%, Xenologia 30%).

### SENSEI STEFANIE

A vida da pequena Stefanie tomou rumos diferentes durante uma visita à fazenda do tio no interior de São Paulo, onde teve contato com uma exploradora espacial metaliana. Maravilhada com a visão da mulher-inseto prateada e sua Espada da Galáxia, a garotinha cresceu e tornou-se praticante de kendô, a arte marcial japonesa de luta com espadas. Aos trinta anos já era uma mestre, entre os primeiros do ranking, lecionando para crianças em uma academia em São Paulo.

Após a explosão da Challenger e o retorno de seu irmão gêmeo Alexandre, Stefanie suspeitou do retorno dos metalianos. Fez contato com eles e terminou ganhando sua confiança — e também a inimizade do NORAD. Levada para Metalian, hoje Stefanie ensina luta com espadas para soldados do Império.

Stefanie é a única alienígena cuja presença é permitida na Cidade Imperial. Dentre todos os terrestres, é aquela que goza de maior prestígio na sociedade metaliana: é tolerada pelo Império e obedecida por seus alunos como uma líder.

Stefanie veste um traje de contragravidade e, sobre este, uma variação da armadura dos exploradores. Luta com katana ou espadas de madeira para treino: espera um dia merecer o direito de empunhar uma Espada da Galáxia.

#### [Sensei]

**CON 12, FR 13, DEX 18, AGI 16**

**INT 12, WILL 14, CAR 11, PER 12**

**#Ataques [2], Pvs: 21, IP: 0, Nível: 8°**

**Espadas - 70/70%, Dano - 1d10**

**Artes Marciais - 60/60%, Dano - 1d4**

**Aprimoramentos:** Traje de Contragravidade 4pts, Aliados (alunos) 5pts, Inimigo (NORAD) -1pt.

**Perícias:** Armas Brancas (Espadas 70/70%), Ciências (Pedagogia 40%), Esportes (Acrobacia 40%, Artes Marciais 60/60%, Corrida 30%, Saltos 40%), Esquiva 50%, Furtividade 30%, Medicina (Primeiros Socorros 30%), Idiomas (Inglês 24%, Japonês 24%, Metaliano 20%), Manobras de Combate - Desarme (40), Luta às Cegas (40).

### NICKIE

Exceto pela beleza muito acima da média, Nicole Margot era uma universitária normal. Cursava biologia quando recebeu a visita de um militar mascarado conhecido apenas como Tenente Ninja; seguindo a pista de uma possível abdução alienígena, ele foi encarregado de proteger a jovem. A situação tensa aproximou ambos, que tiveram um rápido interlúdio romântico. Infelizmente, o Tenente não foi capaz de derrotar um metaliano que veio capturar Nicole pouco depois...

Levada para um laboratório secreto, Nickie foi vítima de horríveis experimentos e testes. Após quatro anos de amarras, agulhas e choques elétricos, já completamente insana, foi devolvida à Terra. Nickie não tem lembranças totais do que aconteceu, mas uma memória a apavora: ela acredita que, durante o prolongado cativeiro, ficou grávida e teve um filho. E tem certeza absoluta que o Tenente Ninja é o pai!

Nickie descobriu também seu corpo carregado com nanometal. Ela não sabe porque recebeu tais poderes, mas pretende usá-los para recuperar seu filho e matar aquele que falhou em protegê-la: aquele maldito tenente, hoje Capitão Ninja!

A algum tempo atrás Nickie quase conseguiu seu intento, enfrentou por duas vezes o Capitão e quase o levando a morte na primeira batalha, mas acabou presa, graças a um fuzil iônico que desativou os nano-robôs em seu corpo, impedindo-a de utilizar seus poderes. Hoje, Nickie se encontra confinada em uma cela especial no NORAD, recebendo constantemente pequenas doses de radiação que destroem os robôs, impedindo-a de formar o metal líquido.

### [Nickie]

CON 11, FR 30, DEX 14, AGI 14

INT 14, WILL 12, CAR 16, PER 11

#Ataques [2], Pvs: 27, IP: 10, Nível: 6°

Briga - 50/50%, Dano - 1d3+8

Armamento - 60/60%, Dano - até 2d6+8

**Aprimoramentos:** Nanometal (Força Aumentada para 5d; IP 10; Armamento; Asas; Regenera 1pv a cada 3 horas.) 14pts, Obsessão (encontrar seu bebê e se vingar do Capitão Ninja) -1pt, Traumatizada -2pts.

**Perícias:** Armamento 60/60%, Artes (Atuação 25%, Desenho 20%, Escultura 30%), Briga 50/50%, Ciências (Botânica 30%, Ecologia 30%, Genética 26%, Zoologia 30%), Esquiva 40%.

## NOVOS PODERES

### **Feromônios Venenosos**

**Características:** NP, Força, Dano, Raio (x 1m), Duração (x 10 min).

Este novo poder é diferente do poder de nome semelhante apresentado no livro SUPERS, e é utilizado por Peçonha/Veneno. Este estranho poder ataca o sistema nervoso central do corpo humano, causando paralisia, tonturas e perda dos sentidos.

**Nível de Poder:** é o valor testado contra a CON da vítima para ver se ela consegue resistir ao poder.

**Força (Dano):** define a Força paralisante da poder.

**Dano:** define o máximo de dano que este poder pode causar a um oponente, porém, todo o dano advindo dessa fonte é tratado como dano "atordoante". O dano atordoante não é fatal, causando apenas 1 ponto de dano real (descontados do ponto de vida da vítima). Porém, cada ponto de dano atordoante vale 10% de Chance de Nocaute. Se o ataque causa 7 pontos de dano (sendo apenas 1 dano real), sua Chance de Nocaute será de 70%. A vítima faz então um Teste de Resistência entre sua CON e a Chance de Nocaute do ataque. Se perder, fica inconsciente durante um minuto para cada ponto de diferença na derrota durante o teste (se perdeu por 12%, ficará desacordado durante 12 minutos).

**Raio (Distância):** indica o raio de efeito do poder, desde que não exista nenhum tipo de barreira ou proteção contra gases (mesmo se houver, deve cobrir todo o corpo da vítima, pois os feromônios são absorvidos também pela pele).

**Duração (Tempo):** tempo de duração dos efeitos do poder.

### **Visão no Escuro**

**Características:** NP, Raio (x 10 m).

Este poder reproduz a capacidade sensorial muito elevada de alguns animais, aguçando a visão do usuário e adaptando-a a mais completa escuridão. O usuário torna-se capaz de enxergar detalhes nítidos onde alguém que não possui este poder estaria completamente cego. Este poder vence qualquer tipo de escuridão natural, mas precisa de um teste resistido para funcionar dentro de áreas de poderes obscurecentes.

**Nível de Poder:** é testado contra qualquer tipo de interferência, camuflagem, ou poderes que busquem obscurecer a visão através da escuridão.

**Raio (Distância):** indica o alcance da Visão no Escuro.

## NOVO EQUIPAMENTO

**Traje de Contragravidade:** embora seja de fabricação metaliana, este traje é destinado a terrestres. Um terrestre dentro de um destes terá sua força aumentada (FOR 25) para suportar atrações gravitacionais maiores e fornece IP 4 balístico e cinético. O traje também é protegido contra vácuo e radiação (IP 25 contra vácuo e radiação), além de absorver luz solar e reciclar ar e água. **Custo 4 pontos.**

Bom pessoal, é isso aí! O net-book termina aqui, espero que gostem e se preparem para mais NORAD e U.F.O. Team, pois estarei preparando para breve a segunda edição dessa compilação, trazendo mais informações sobre o verdadeiro NORAD, retiradas dos site oficial e a inclusão do material da revista Killbite 2 (se alguém tiver essa edição, por favor, entre em contato). Até...