



# OPERA RPG

## STARCRAFT

# GOLIATH RULES

### BATALHA EM GRISSOM IV

Criação por:

Anderson "Intruder" Salafia: [anderson.salafia@itelefonica.com.br](mailto:anderson.salafia@itelefonica.com.br)

## GOLIATH RULES - TERRAN NETBOOK 1.5

2º edição – Janeiro de 2008.

## Goliath

*Role: Forward Assault Strike  
ament: Twin 30MM Autoca  
Hellfire Anti-Air M*

Opera RPG:

<http://www.rpgopera.com/>

Starworks RPG:

<http://www.starworks.cjb.net>

<http://www.starworks.tk>

<http://br.geocities.com/starworksrpg/index.htm>

Fórum OPERA RPG: <http://br.groups.yahoo.com/group/operarpg>

Este material destina-se a distribuição gratuita através da Internet, tendo sido desenvolvido com regras específicas de combate para uso com o OPERA RPG © e a adaptação do jogo Starcraft para suas regras. Para maiores referencias sobre veículos, armas pessoais e equipamentos militares consultem os 'netbooks' e material de apoio disponíveis para download gratuito nos sites de divulgação do OPERA RPG©.

© 1998 – 2006. [www.blizzard.com/starcraft](http://www.blizzard.com/starcraft) - Todos os direitos reservados.  
O Jogo starcraft é propriedade da Blizzard Entertainment.

© 1999 Eric B. Larich@hellfire

# ÍNDICE.

## 1. Introdução.

- Aventuras no universo de **STARCRAFT**. Pág 01.
- Componentes desta aventura. Pág 01

## 2. Apresentação.

- '*Goliath Rules*'. Pág 02
- Resumo das fases desta aventura. Pág 02

## 3. Goliath Rules: Batalha em Grissom IV.

- Combatendo em '*Grissom IV*'. Pág 03
- Primeira parte: Introdução ao cenário. Pág 03
- Segunda parte: Preparando-se para o combate. Pág 04
- Terceira parte: Patrulha em '*Grissom IV*'. Pág 05
- Quarta fase: Alcance o ponto de extração. Pág 08
- Encerrando o jogo e premiando os sobreviventes. Pág 09

## 4. Forças inimigas e informações complementares.

- Mais alguns detalhes. Pág 10
- Forças inimigas. Pág 10
- Criação de Personagens. Pág 11
- '*Grissom IV*'. Pág 11
- A Área de Operações. Pág 12
- Instalações no planeta. Pág 12

## 5. Fichas de Personagens.

- Planilhas de Personagens. Pág 14
- Modelo de Ficha de Personagem. Pág 15
- Personagens prontos. Pág 16

## 6. Fichas de NPCs.

- '*Kilmerian Pirates*'. Pág 22
- Mini-fichas de NPC. Pág 23
- Mini-fichas de Veículos. Pág 24

## 7. Regras de Combate com Mechas.

- Conhecendo o '*Goliath Combat Walker*'. Pág 27
- Regras de combate. Pág 27
- Habilidades de Pilotagem. Pág 27
- Rolagens em combate. Pág 28
- Tabela de Rolagens. Pág 24

## 8. Créditos e Agradecimentos.

- Goliath Rules. Pág 29
- Goliath Rules (2ª Edição): Batalha em Grissom IV. Pág 29

## **Introdução.**

Capítulo. I



### **Aventuras no universo de Starcraft:**

Esta aventura foi desenvolvida para uso com o cenário de Starcraft, adaptado para o OPERA RPG, sendo necessário apenas o primeiro 'NetBook' (**STARCRAFT TERRAN 1.5**) onde você encontrará as regras necessárias para a criação de Personagens, informações sobre cenários, veículos e armas. Nossa proposta é apresentar-lhes uma aventura envolvendo o combate entre veículos no universo de **STARCRAFT**, no caso escolhemos os '*Goliath Combat Walker*', adotando regras para combate entre mechas, as quais apresentaremos nesta aventura, embora hajam cenários que contenham regras específicas.

Nesta aventura seus jogadores terão a oportunidade de provar todo o poder de fogo de um poderoso veículo de combate das Forças da Confederação, combatendo em um planeta inabitado terríveis piratas, sem nenhum tipo de apoio de forças aliadas. Sobreviver é o único objetivo a ser alcançado. Nas próximas páginas estaremos disponibilizando o roteiro da aventura, fichas de NPCs, regras específicas e personagens prontos para uso.

### **Componentes desta Aventura:**

Com esta aventura, além de um roteiro completo e informações essenciais para poder usá-la, você também vai encontrar:

- Uma Ficha modelo para o uso de veículos.
- Seis Fichas de Personagens Prontos.
- Regras de combate com veículos do tipo '*Goliath Combat Walker*'
- Mapa detalhado da área de operações.
- Mini-fichas de NPCs e pilotos-NPCs.

## Apresentação.

### Capítulo. II



#### Goliath Rules:

Bem vindo ao Exército Confederado recruta! Esqueçam a imobilidade e fragilidade da infantaria Terran, agora você irá integrar a única arma capaz de reunir mobilidade e poder de fogo: a Cavalaria! Pilotando os poderosos '*Goliath Combat Walker*', você contará com a mobilidade e velocidade de um Mecha, a resistência a danos em combate de um tanque e o poder de fogo de uma bateria de artilharia inteira. Não há inimigo que esteja a altura desta incrível máquina de guerra, que abatendo as forças terrestres inimigas com seu canhão de 30mm, ou destruindo caças com seus mísseis '*Hellfire*' avança pelo campo de batalha sem temer nada.

Nossos personagens serão nada menos que recrutas recém aprovados como pilotos de '*Goliath*' que são designados para o '*Omega Squadron*' (NetBook **STARCRAFT TERRAN 1.5** Pág. 13) e logo recebem sua primeira missão: patrulhar o desolado mundo de '*Grissom IV*', local onde contrariando os relatórios que atestam não haver nenhuma atividade hostil na superfície, abriga grupos de piratas, contra os quais será travada uma batalha de vida e morte pela sobrevivência, colocando os novatos na linha de tiro do inimigo, constituindo-se em uma verdadeira prova de fogo para quem até há pouco apenas sonhava pilotar uma máquina destas.

O objetivo da aventura será alcançar o ponto de resgate a tempo, e para isto os jogadores terão de sobreviver a uma caçada implacável, levada a cabo por um inimigo numeroso e bem armado, tendo de usarem de muita astúcia e habilidade para sobreviverem.

#### Resumo das fases desta aventura:

##### - Introdução ao universo de STARCRAFT:

Após um árduo treinamento, apenas os melhores pilotos foram agraciados com as insígnias da cavalaria! Após a cerimônia de formatura, realizada na Capital Confederada, no mundo de '*Tarsonis*', ainda em meio a festa de formatura, um oficial surge e reúne os jovens cavaleiros e chama por alguns deles (entre os quais, todos os jogadores!). Partindo imediatamente sem serem informados sobre sua unidade ou destino, chegam ao mundo de '*Dylar IV*' onde desembarcam nas instalações do '*Omega Squadron*' e recebem instruções detalhadas sobre sua primeira missão real de combate: uma entediante patrulha em um mundo deserto! Sendo esta, uma fase de 'aclimação', explore as relações entre os personagens usando a festa como palco. Busque explorar ao máximo a relação entre os personagens e os NPCs. A chegada a base em '*Dylar IV*', a mentalidade dos integrantes do esquadrão Omega...

##### - Em combate:

Chegou a hora de um pouco de ação. A bordo de uma '*Dropship*' o próprio comandante '*Gregory Reikson*' repassa a seus recrutas os objetivos da missão: patrulhar uma zona pré-determinada e alcançar o ponto de encontro em quatro horas! Tão logo as naves adentram na atmosfera do planeta, são recebidas por um caça pirata, que abate uma nave, e danifica seriamente as outras levando-as a um pouso forçado. Sem comunicação, e nenhum apoio apenas resta ao grupo sobreviver e chegarem ao ponto de encontro a tempo de serem resgatados.

Visualizando o mapa da região, não há dúvidas de que o grupo deverá escolher a melhor rota para atravessar o mapa (que acompanha esta aventura) e deslocarem-se do ponto inicial ao ponto de resgate dentro do limite de quatro horas (sendo esta a condição de vitória!). É claro que o caminho mais direto será rápido, mas deveremos contar com algumas dificuldades é claro! Enquanto o mais longo pode até parecer seguro...

Este é o ponto máximo de sua aventura: O combate entre veículos travado entre os Personagens, que lutam para alcançar o ponto de encontro com a nave de resgate; e os Piratas, que tem por único objetivo destruir a todos, sem deixar nenhum sobrevivente que possa revelar sua presença no planeta.

# STARCRAFT. GOLIATH RULES: BATALHA EM GRISSOM IV

## Goliath Rules: Batalha em GRISSOM IV.

### Capítulo. III



#### Combatendo em Grissom IV:

Iremos agora ao que realmente interessa: a aventura em detalhes, apresentando cada uma das fases e suas variáveis. Antes de iniciar a aventura, caso seus jogadores ainda não conheçam o universo de Starcraft, introduza a eles os detalhes mais importantes, os quais você encontrará no "NetBook **STARCRAFT TERRAN 1.5**". Devemos lembrar que esta aventura se passa algum tempo antes da invasão 'Zerg', por isso a maior ameaça são grupos de piratas e opositores do governo Confederado.

Também não deixe de explicar as regras necessárias para o combate com veículos e se necessário, fazer algumas pequenas batalhas para que as regras fiquem bem entendidas.

#### Primeira parte: Introdução ao cenário.

Após resistirem ao árduo treinamento básico da infantaria e sobrevivido a uma dúzia, ou duas, de violentos combates através de distantes mundos do 'Koprulu Sector' os jovens guerreiros tem uma rara oportunidade de deixarem o trabalho sujo do infante e aspirarem a glória de serem pilotos!

Uma vez que tenham tido sua solicitação de ingresso aceita pelos oficiais superiores, sua inscrição na academia efetivada e, depois de várias semanas aprendendo a dominar todas as nuances do combate com os poderosos 'Goliath', sido aprovados em rigorosos exames finais, finalmente é chegada a hora de relaxar um pouco, e junto com familiares, amigos e oficiais superiores receberem o tão almejado distintivo da cavalaria em sua cerimônia de formatura.

*"Oficiais Comandantes das Forças Confederadas, Oficiais Instrutores da Academia Confederada, Autoridades, convidados e alunos-aspirantes aqui presentes hoje, nos reunimos para consagrar àqueles que se mostraram aptos durante as cinco rígidas semanas de intensos treinamentos a honra de integrarem a elite da força terrestre. Chamamos os futuros pilotos de 'Goliath' para receberem suas merecidas insígnias de Oficiais-Pilotos da Cavalaria. Bem vindos à Cavalaria!"*

Com estas palavras, o oficial comandante da Academia Confederada arranca aplausos dos presentes à cerimônia, inflando o orgulho dos jovens pilotos.

A cerimônia, realizada na Capital Confederada conta com a presença de importantes autoridades, e é realizada em um hangar da principal base do planeta, tendo ao fundo do palanque (onde estão o alto comando e os instrutores) uma grandiosa bandeira Confederada, e ainda, perfilados a sua frente os jovens pilotos, que a medida em que são chamados saem da formação e sobem ao palanque, recebendo o tão desejado título de 'piloto'. Impossível não perceber os dez 'Goliath' perfilados (cinco de cada lado) "guardando" a cerimônia ostentando uma



## STARCRAFT. GOLIATH RULES: BATALHA EM GRISSOM IV

agressiva camuflagem de combate onde uma assustadora boca de tubarão coloca mais medo que o canhão de 30mm...

Tão logo os 'novos' pilotos são todos chamados ao palanque e oficialmente são nomeados Oficiais-Pilotos, é hora da festa: junto de seus familiares seguem para um prédio em anexo na base, onde um buffet está preparado, tendo inclusive direito a musica ambiente.

Atenção Observador! esta é a sua oportunidade de explorar um pouco as atitudes de seus jogadores, buscando fazer com que se aproximem uns dos outros ou então, gerando ações isoladas como algumas 'cantadas' para uma ou outra convidada feminina (afinal estamos falando de soldados, que bem podem estar vivendo seu ultimo dia!) e até alguma confusão, mas não exagere, afinal a Polícia do Exército está de olho!

Não há muito a esperar e quando a festa começa a se tornar interessante, a musica é interrompida e surgem no salão dois oficiais que começam a chamar alguns nomes, e é claro que nossos bravos jogadores estão nesta lista!

*"Senhores, os nomes a seguir devem se apresentar em 30 minutos com suas bagagens na plataforma de lançamento 37. Vocês tem uma missão! Não questionem para onde ou por quê, estes detalhes lhes serão repassados ao chegarem a seu destino final!"*

Por um instante os oito jovens pilotos parecem não acreditar que a folga do dia seguinte foi cancelada! Mas quem se importa com isso? Afinal poderão colocar em prática aquilo que aprenderam: combater com a cavalaria!

Atenção: o 'Koprulu Sector' não é um dos lugares mais tranquilos do universo, especialmente nos mundos periféricos, distantes da capital 'Tarsonis', por isso, rumores sobre revoltas, grupos de piratas e outras ameaças circulam entre os soldados e se ordens de partir rapidamente são corriqueiras, sempre são indícios de que algo grave pode estar ocorrendo!

Uma Opção: Antes da cena da Formatura dos novos Oficiais, você poderá optar por adicionar uma pequena batalha entre os alunos, representando assim o exame final na Academia Confederada e ainda, permitir que os jogadores coloquem em pratica as regras de combate, que serão essenciais na fase final da aventura.

### **Segunda Parte: Preparando-se para o combate.**

A partir deste instante a aventura começa a tomar forma, pois os Personagens receberão suas ordens e serão lançados em combate real!

#### A viagem até Dylar IV.

Chegando a plataforma de lançamento, uma 'dropship' já está preparada para a partida, e rapidamente 'Tarsonis' fica para trás. Dentro da nave está um oficial, que logo se identifica como oficial do 'Omega Squadron', uma 'unidade de assalto pesada' conhecida por sua ferocidade em combate! Após algumas palavras aos novatos, assim que embarcam na nave, este se mantém calado durante boa parte da viagem, sem responder as indagações que venham a surgir.

*"Muito bem seu bando de garotinhas! Agora vocês terão de provar que são homens de verdade, ou então tenham a dignidade de morrer gloriosamente tentando! Nosso destino é o mundo de Dylar IV e agora vocês fazem parte da elite, da melhor unidade de combate do universo! Bem vindos ao Omega Squadron!  
Estejam preparados para a vitória, ou morram em combate!"*

A viagem é realizada sem que o oficial dê novos detalhes, limitando-se apenas a dizer que reposições de pilotos são corriqueiras no esquadrão, pois apenas os mais aptos sobrevivem tempo o bastante para terem direito a uma folga na unidade!

Atenção: tenha em mente que estamos tratando com personagens militares, e neste caso peculiar, os militares do 'Omega Sqd' são bem radicais e não basta apenas pressionar os novos recrutas, é preciso lhes impor medo, um verdadeiro pavor do que os espera! Não tenham medo em se divertir inventando narrativas de combates que a unidade tenha enfrentado, os quais o oficial irá sempre dizer que foram batalhas difíceis, mas vencidas facilmente após brutal combate!

#### Omega Squadron.

Após a cansativa viagem através do espaço finalmente a 'dropship' chega as instalações militares situadas em 'Dylar IV': As instalações se resumem a uma dezena de hangares, dentro dos quais encontram-se diversos tipos de veículos, das plataformas de lançamento as 'dropships' estão movendo-se constantemente, chegando (quase sempre com veículos gravemente atingidos e soldados feridos) e partindo (com soldados bradando em alto som o hino da unidade e canções militares!). Além da torre de comando avistam-se um punhado de prédios simples, onde

## STARCRAFT. GOLIATH RULES: BATALHA EM GRISSOM IV

ficam os alojamentos. Vigianço o perímetro da base, quatro 'Terran Turret Missiles' (Pág. 37) estão alertas enquanto animados pelotões (com oito soldados) marcham ao redor da base com equipamento completo e trajes de combate (PCS!).

Ao descerem da 'dropship' o oficial entrega os jovens infantes aos cuidados de um sargento, que logo ordena que o sigam. Ao longo do caminho (ele é de pouca conversa!) ele se limita a dar algumas informações sobre a rotina e instalações.

*"O alojamento de vocês fica na ala nova, junto com os outros novatos! Dormir é para princesas, acordamos as cinco da manhã, corremos, hasteamos a bandeira e as sete temos a primeira refeição. O almoço é ao meio dia e a janta apenas as oito da noite! Estejam diariamente as sete e meia no QG para receberem suas instruções. Nossa rotina são treinamentos de sobrevivência e exercícios físicos pela manhã e patrulhas a tarde! Isto se vocês não saírem em missão!"*

Atenção: a rotina militar é dura, recheada de instruções, treinamentos e rígida hierarquia! Fique a vontade para explorar o relacionamento dentro da base entre os jogadores e outros pilotos e membros da equipe de manutenção.

E se houver problemas? Fique tranqüilo e deixe a Guarda Militar cuidar da situação, afinal nada melhor que um pouco de ação ao tentar fugir de ser preso e evitar problemas com os superiores!

### 15Th Heavy Assault Platoon.

O prédio é bem antigo (devem ter pelo menos meio século!) e conta com dois andares, além do térreo onde ficam a sala de jogos, que sempre está vazia, a sala de reuniões e o escritório de comando do 7º Batalhão de Cavalaria. O comando está a cargo de um Major (veja fixa em anexo) que conta com vinte pelotões (Platoon) o qual logo recepciona os novatos, que em seguida tem seus alojamentos indicados:



*"Bem vindo ao sétimo de cavalaria mocinhas! E vejo que vocês estão com sorte pois em breve terão a honra de provarem seu valor junto ao Omega Sqd. Como estamos com apenas metade de nossa capacidade, vocês serão designados para o nosso 15º pelotão! E depois decidirei quem de vocês será o líder."*

Atenção: apenas para entender melhor, o 'Omega Squadron' conta com batalhões, no caso os jogadores estarão servindo no 7º Batalhão, que opera com os 'Goliath' (outros batalhões contam com os 'Siege Tank' e mesmo com aeronaves!). Este Batalhão conta com unidades menores, chamadas Pelotões (no caso do 7º Batalhão temos 20 Pelotões) que são pequenas frações que operam de forma independente, com oito pilotos, um dos quais será o líder, que por sua vez recebe ordens do Comandante do Batalhão, que recebe ordens do Comandante do Esquadrão! Você deverá escolher quem do grupo de jogadores será o líder do Pelotão.

Todos os oito pilotos, (um pelotão) ficam alojados em um mesmo dormitório, onde há quatro beliches e um armário para guardarem seus pertences. Os trajes de piloto ficam no vestiário (isso mesmo não há banheiro nos dormitórios!) havendo um por andar, atendendo aos pelotões (dez por andar) daquele andar.

Observador: você tem uma oportunidade de explorar um pouco a capacidade de seus jogadores em combate! Esta é uma cena que você pode desconsiderar, mas eu não faria isso se fosse você. Pense bem no que poderia ocorrer de interessante durante um dia dentro de uma base militar? Que tal alguns combates corporais contra outros pelotões para 'elevar a moral' pela manhã? E um pequeno exercício de combate ao cair da tarde? Ou então algum tipo de 'batismo' ou 'trote'? As possibilidades são muitas, explore-as ao máximo.

### **Terceira Parte: Patrulha em 'Grissom IV'.**



Após um pouco de diversão, é hora de dificultarmos as coisas um pouco. Após um cansativo primeiro dia, os jovens pilotos são acordados no meio da noite por um alarme que ecoa através do alojamento. Olhando pela janela constataam que o restante da base segue com sua rotina inalterada! Um sargento bate a porta e ordena que todos sigam para a sala de reuniões, pois o Comandante os aguardam!

Dos dez pelotões que há no Batalhão, apenas os seis que não estão em missão se apresentam e as ordens são apresentadas:

## STARCRAFT. GOLIATH RULES: BATALHA EM GRISSOM IV

*"Recebemos ordens de realizar uma patrulha em Grissom IV, missão de rotina e para tanto dois pelotões foram destacados! O 15Th Pelotão deverá realizar o reconhecimento do planeta, enquanto o 8Th pelotão estará em órbita, como unidade de apoio! Espero que as mocinhas não estraguem tudo se perdendo em uma missão tão fácil como esta que mais parece um passeio pelo jardim!"*

Com as ordens apresentadas, todos se preparam e seguem para as 'Dropships' que os levarão até o 'Battlecruiser' que lhes conduzirão ao planeta e dará apoio.

Já a bordo da nave, ao chegarem a órbita do planeta recebem as ultimas instruções, através de um relatório detalhado da situação:

**RELATORIO DE MISSÃO.**  
**QG DAS FORÇAS CONFEDERADAS**  
**OMEGA SQD.**

**OBJETIVO:** Patrulha de superfície.  
**UNIDADE DESIGNADA:** 7º Batalhão de Cavalaria  
15Th Pelotão (patrulha)  
08Th Pelotão (suporte)

**AREA DESIGNADA:** Planeta Grissom IV

**STATUS:** Planeta desabitado, sem colônias ou unidades militares atuantes.  
Informações pertinentes: Planeta devastado por constantes tempestades ferozes. Clima instável com mudanças repentinas nas condições. Vegetação rasteira, deserto, calor insuportável e acidentes geográficos com mudanças na superfície tornando nada confiáveis os mapas.

**ATIVIDADE HOSTIL ESPERADA:** nenhuma / possíveis grupos de mineradores clandestinos. Se contarem com armas, apenas armamentos leves, restritos a poucos Trajes de Combate, Vulture Hover Cycle, T-280 SCV e naves mercantes.

**REGRAS DE ENGAJAMENTO:** unidades amigas limitadas apenas a tiro defensivo, em resposta a atitude agressiva de invasores. NÃO ABRIR FOGO ANTES DE OBTER AUTORIZAÇÃO DO COMANDO DA MISSÃO.

**CÓDIGOS DE CHAMADA RÁDIO:**

15Th Pelotão: 'Shotgun'  
08Th Pelotão: 'Scimitar'  
Dropship: 'Carrier'  
Battlecruiser: 'Skyshield'  
Wraith Fighter: 'Eagle'

**ORIENTAÇÕES GERAIS:** o pelotão designado para a patrulha deverá alcançar o ponto de inserção por 'dropships', e realizar a patrulha através da área designada. A missão deverá ter a duração de 4 horas, com o grupo realizando o deslocamento da maneira que julgar apropriada. Deverão manter silêncio de rádio e alcançar o ponto de extração no horário marcado. Não há pontos de abastecimento, instalações com suprimentos e outras facilidades na superfície.

**COMUNICAÇÕES:** comunicação com graves restrições devido as condições atmosféricas.

**HORARIO DE INICIO DA OPERAÇÃO:** 0700 AM

Atenção: a esta altura você já deverá ter designado um 'líder' para o pelotão, o qual deverá receber a copia do relatório (atenção pergunte se ele irá ler e guardar ou jogá-lo fora de forma discreta, talvez ele precise se lembrar de algum detalhe...).

Com as informações repassadas aos pilotos, é hora de embarcar nas 'dropships' e descer ao planeta.

A descida é rápida e logo as 'dropships' tocam o solo, a porta é aberta e os pesadamente armados 'Goliath' descem. A cena é desoladora com a temperatura marcando acima dos 55°C e um vento que faz a poeira e mesmo a vegetação mais leve erguer-se acima do solo, formando uma camada de uns dois metros de poeira suspensa, além de encobrir o pára-brisa! A visibilidade é restrita a algumas centenas de metros (a partir daí ela se degrada pela poeira) os sensores de calor não funcionam e o radar (assim como o rádio) estão com muita interferência.

Ao redor, grandes cordilheiras têm seus picos encobertos por nuvens carregadas, se erguendo acima da verdejante paisagem formando um vale, cujo horizonte se encerra em um fundo negro riscado por raios violentos, anunciando que uma nova tempestade está a caminho.



## STARCRAFT. GOLIATH RULES: BATALHA EM GRISSOM IV

O vento é constante, o barro dificulta o transito mais que a rica e densa vegetação tropical. Chuvas se alternam a períodos de calma onde o sol surge, e 'pequenos' ciclones, que mais parecem um pequeno tornado, rodeiam o grupo.

Observador, atenção a alguns detalhes que você deve ou não revelar aos jogadores, e que farão toda a diferença no desenrolar da aventura! Algumas informações são óbvias, como por exemplo os sensores estarem funcionando com dificuldade, pois um piloto irá acioná-los imediatamente. Já quanto ao rádio, notarão que há algum 'chiado' ao conversarem entre si, porém, apenas saberão que as comunicações com a 'Battlecruiser' e o comando da missão está cortada quando tentarem usar o rádio de longo alcance! He he, esta é a parte que eu mais gosto, quando os jogadores se desesperam ao ver que não tem como pedir por socorro!

Tão logo todo o pelotão esteja fora das naves, as 'dropships' se preparam para deixar a superfície, porém algo ocorre: uma explosão!

"CARRIER 01 para SHOTGUN: boa caçada....nãããooooo!!!!!!!"

A confusão se inicia e o que seria apenas um 'passeio no parque' se converte em uma emboscada! Ainda sem saberem ao certo como agir, enquanto a primeira 'Dropship' arde em chamas, novos disparos caem sobre a tropa. Algum 'Goliath' pode ser atingido (preferencialmente de NPCs, baixas de combate!) mas lembre-se de ainda restam as armadilhas! E após ganhar um pouco de altitude a segunda nave é destruída por um impacto certo!

O inimigo, detectando a aproximação de naves Confederadas optou por montar uma emboscada na zona de pouso, e contando com um 'Siege Tank' decidem dar as boas vindas e assegurar que o grupo invasor não tenha meios de regressar ao espaço.

### RELATÓRIO DE MISSÃO DEBRIEFING AO QG DA 7º DE CAVALARIA OMEGA SQD.

Instantes após deixarmos as 'Dropships' fomos emboscados! 'CARRIER 01' foi atingido pelos disparos certos de um canhão, provavelmente de um 'Siege Tank'. Em meio ao caos que se instaurou, tomamos posições defensivas enquanto 'CARRIER 02' ganhava altura. Nossos sensores estavam com sua eficácia comprometida e por isso não fomos capazes de localizar o ponto de onde os disparos vinham, e o pior: não detectamos uma segunda salva que, ao atingir 'CARRIER 02' o fez chocar-se contra o solo, atingindo 'SHOTGUN 05'. Mísseis de pequeno poder explosivo causaram algumas avarias em duas outras unidades, mas conseguimos nos organizar e abandonar o local, e conseqüentemente evitar o fogo de artilharia inimigo.

Como você pode perceber, as duas 'dropships' foram destruídas, e o inimigo, que detectou a aproximação das duas naves de transporte não tardou em mover-se e destruir os invasores!

Lembre-se de dispor as unidades inimigas em um raio de 1300mts do local de pouso (alcance do 120mm Shock Cannon). Fique livre para designar os grupos que julgar necessário, porém sugiro o uso de um grupo que conte pelo menos com um 'Siege tank' e alguns 'Goliath'. Neste momento, o ideal é que o tanque esteja protegido em um local elevado e muito bem camuflado, o que resultaria em alguns minutos para que ele possa mover-se novamente, enquanto os 'Goliath' inimigos estarão protegendo-os.

Atitudes que os jogadores poderão tomar:

- Simplesmente fugir, o que tornará o seu trabalho mais fácil, pois basta apenas re-posicionar as unidades inimigas ou então lançá-las em um ataque contra os covardes!
- Manter a posição, buscando escapar aos disparos e localizar o inimigo. Neste caso deixe que a 'sorte' (role dados) se faça presente através de testes de detecção, lembre-se que os radares estão com seu rendimento prejudicado! E isto vale para os dois grupos! Se demorarem muito, ou o inimigo vai destruir mais alguns NPCs ou danificar o 'Goliath' de algum jogador; ou abandonar a luta por ter acabado seus mísseis, ou ainda, resolverem abandonar o combate para unirem-se as suas forças e armar alguma emboscada.

Seja como for, esteja preparado para qualquer tipo de ação da parte de seus jogadores!

## STARCRRAFT. GOLIATH RULES: BATALHA EM GRISSOM IV

### Quarta Fase: Alcance o ponto de extração!

Lembrá-se daquele parágrafo do relatório que dizia que a patrulha duraria quatro horas? É isso aí, os sobreviventes têm exatamente este tempo para alcançarem o ponto de encontro, ou ficarão para trás! Por que será que o Batalhão estava com apenas metade do número de pelotões? Teriam ficado para trás em planetas desabitados por perderem a hora?

#### E agora?

Bem, sem dúvida alguma você deve estar ansioso pelos próximos momentos desta aventura certo? Lamento, mas a partir deste ponto deixarei o trabalho por conta de sua criatividade, ou seja, você terá apenas de acompanhar os movimentos e decisões de seus jogadores, que irão escolher qual o melhor caminho para chegar até o ponto de resgate, enquanto você direciona as unidades inimigas e prepara armadilhas...

O rádio de longo alcance não funciona, por isso pedir por socorro não é uma alternativa (é, parece que o 8Th Platoon vai aproveitar a viagem para dormir um pouco...). Só resta sobreviver!

Dependendo de quantos jogadores você tiver, o número de NPCs será maior ou menor. Muitos NPCs são um problema, mas você poderá se deliciar usando-os para 'demonstrar' as armadilhas, ou adicionar maior realismo aterrorizando seus jogadores com a possibilidade de serem destruídos tão facilmente! Haja tanta criatividade e dramatismo para representar os pobres pilotos destes 'Goliath' que serão destruídos...

"SHOTGUN 07 avançava a frente do grupo, as condições climáticas mudavam rapidamente de um vento forte, que limitava a visão a algumas dezenas de metros, a um verdadeiro furacão que tornava impossível visualizar nada além dos 5 ou 6 metros! Foi quando ouviu-se uma explosão...

...de tão poderosa, o pesado 'Goliath' foi arremessado como se fosse um brinquedo de criança, caindo alguns metros a frente, derrubando SHOTGUN 02, que começou a gritar pelo rádio:

- MEU DEUS! MIKE, RESPONDA MIKE, VOCÊ ESTÁ VIVO!!!

Não havia nada a fazer, das pernas pouco sobrou, o que alertava que estávamos no meio de um campo minado...

...quem seria o próximo a pisar em uma mina?"

#### Finalizando a aventura.

Finalmente, após terem lutado para sobreviverem, os valentes soldados do 15Th Pelotão alcançam o ponto de resgate.

Ta bom, talvez não cheguem a tempo, ou você acabe se empolgando e destrua mais que os 'Goliath' dos NPCs! Nada que algumas 'cartas nas mangas' não resolva.

O final mais tranquilo seria aquele em que os jogadores conseguem escapar das forças inimigas e chegam ao ponto de encontro sem serem seguidos. Ou terão evitado um confronto direto com o inimigo, ou os derrotaram por completo!

Talvez a oposição inimiga seja maior que o grupo possa enfrentar (com toda a certeza isto vai ocorrer!), e acabem encurralados ou mesmo sem munição! Se bem que neste caso poderão (caso tenham essa idéia) capturar munição de unidades do inimigo que foram destruídas.

E até mesmo outras tantas situações podem se concretizar, por isso, lembre-se de que ainda há um 'Battlecruiser' em órbita do planeta, e junto com ele um outro Pelotão de 'Goliath' que podem descer para prestar apoio. Vamos ainda considerar um esquadrão de caças 'Wraith Fighter' (Terran NetBook Pág 52) que podem prestar apoio aéreo e destruir unidades inimigas com mais rapidez.

Mas sem terem como se comunicar com o Comando da missão, será impossível pedir ajuda certo?! Certo, os

jogadores não tem como pedir ajuda, mas, lembre-se de dois fatores: em primeiro, duas 'Dropships' não retornaram para a nave! E em segundo, se outra unidade aliada estiver na superfície do planeta, próximo ao grupo será possível comunicarem-se, mesmo que precariamente! Considere a possibilidade de uma missão de resgate, com caças patrulhando a zona em que o 15Th Pelotão deveria pousar (há destroços nela!) e a área a ser patrulhada. Esta última possibilidade será de grande valia caso seus jogadores fiquem perdidos ou não consigam chegar a tempo no ponto de encontro e, poderá ser utilizada caso eles consigam chegar até alguma instalação onde haja um rádio de longo alcance e assim possam chamar o comando. Se eles mantiverem a rota estabelecida para a patrulha, serão encontrados mais facilmente, mas caso a abandonem, o resgate levará mais tempo para encontrá-los.



## STARCRAFT. GOLIATH RULES: BATALHA EM GRISSOM IV

"Estávamos cansados, perdemos três de nossos companheiros e as unidades inimigas ainda avançavam em nossa direção. Estávamos encurralados, não havia saída e nossa munição estava se esgotando rapidamente.

SHOTGUN 04 havia sido atingido por pelo menos quatro disparos diretos de mísseis inimigos e seu piloto estava apavorado:

- *VAMOS MORRER! ESTOU FICANDO SEM MUNIÇÃO, ESTOU COM VAZAMENTO NAS CÉLULAS DE VESPERNE....*

Desesperado, o piloto abandonou sua unidade que explodiu em seguida. SHOTGUN 08 disparava seu ultimo míssil atingindo um caça inimigo aproximando-se, enquanto SHOTGUN 02 gritava por socorro no rádio inutilmente...

- *Abaixem a cabeça garotos! Vamos varrer o caminho para vocês! Aqui é Líder EAGLE!*

Bem no horário o apoio aéreo conseguiu nos encontrar!"

### Encerrando o jogo e premiando os sobreviventes:

Finalmente após tantos dias de trabalho, organizando cada detalhe da aventura, em poucas horas seus bravos jogadores conseguiram sobreviver a todas as armadilhas e emboscadas que você sadicamente distribuiu através do mapa...

...mas e agora que os personagens deles foram resgatados? O que fazer?

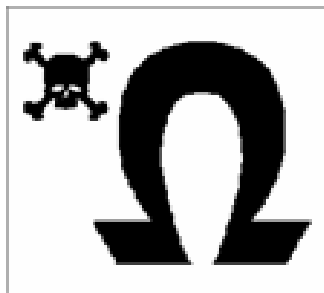
Distribua os pontos de experiência com base no desempenho que eles tiveram durante o combate, permitindo que tão logo eles retornem a base, possam selecionar novas habilidades e 'comprá-las', ou então aumentem imediatamente aquelas habilidades que foram amplamente usadas na aventura.

Com base no resultado final, sugerimos alguns valores (cumulativos) para que você possa distribuir. Lembre-se de que você tem total autonomia para distribuir quantos pontos julgar apropriado e nem sempre todos ganharão a mesma quantidade em pontos de experiência.

- **05 pontos** (coletivo): apenas se todos os jogadores sobreviverem e forem resgatados com seus veículos.
- **02 pontos** (coletivo): se um ou mais jogadores tiverem seus veículos destruídos mas ainda assim alcançarem o ponto de resgate.
- **00 pontos** (coletivo): se algum jogador tiver seu personagem morto em combate, capturado ou o grupo não chegar a tempo no ponto de resgate.
- **02 pontos** (individual): para cada jogador que realizar um ato heróico ou salvar alguém do grupo.
- **01 ponto** (individual): para cada jogador que conseguir sobreviver e ser resgatado.

## Forças inimigas e Informações complementares.

### Capítulo. IV



#### Mais alguns detalhes:

Iremos agora apresentar alguns detalhes adicionais que farão a diferença e lhe ajudarão no desenrolar da aventura e mesmo na fase de preparativos (como formar os grupos de inimigos e as armadilhas).

#### Forças inimigas:

Uma das características bem peculiares do mundo de *'Grissom IV'* são suas fantásticas tempestades, cuja violência transforma a superfície constantemente, e revela à superfície resíduos de jazidas minerais. Graças a esta facilidade em obter recursos, que podem ser negociados no mercado negro a preços bem atrativos muitos aventureiros arriscam suas vidas na superfície para fazer fortuna rapidamente. Sendo desabitado e despertando pouco interesse do governo Confederado, o planeta também é um excelente refugio para piratas e grupos mercenários, que não pensariam duas vezes em atacar uma patrulha desavisada para obter prisioneiros (quando não os executam!) e trocar por armas ou companheiros presos, ou ainda, simplesmente capturar mais armas!

Nossos bravos pilotos estarão justamente se deparando com um destes grupos de piratas, que nada mais são que criminosos que saqueiam mundos da periferia, atacam unidades militares desprevenidas e se escondem quando a perseguição se amplia. *'Grissom IV'* nada mais é que uma fonte de recursos e este era o objetivo do grupo com os quais o 15Th Platoon se encontrou. Quem são estes piratas? Ninguém menos que os sanguinários *'Kilmeriam Pirates'* (Pág. 15) que entre o ataque a uma colônia ou o assalto a uma nave cargueira resolveram obter um pouco de recursos naturais.

Mas você deve estar se perguntando "o que diabos um grupo de piratas está fazendo num mundo como esse?" certo? a resposta é muito simples: no planeta há antigas instalações de uma usina de extração de *'Gás Vesperne'*, e uma mineradora! Após um longo período de intensas tempestades e mesmo inundações os colonos que ainda estavam vivos abandonaram *'Grissom IV'* e nenhuma outra tentativa de colonização foi realizada, com toda a estrutura então montada ficando abandonada. Desta forma, os piratas fixaram base no planeta, usando as ruínas e aproveitando-se do que ainda está funcionando. Para maiores detalhes mais adiante descreveremos melhor estas instalações e outros pontos relevantes do mapa.

Abaixo apresentaremos os grupos de inimigos, lembrando que podem ser operados de forma independente (montando emboscadas), ou ainda unidos em forças maiores (como para proteger sua nave de transporte).

**Grupo de Comando:** O líder do grupo que está ocupando o planeta (o líder dos *'Kilmeriam Pirates'* está bem longe daqui...) tem sua guarda pessoal, composta por dois *'Goliath'* e seu *'Siege Tank'*, além de alguns *'SCV'* que estão trabalhando na extração de minério e gás. Este grupo estará sempre unido! Caso você julgue necessário (e hajam muitos jogadores com o desejo de encontrar o líder dos piratas!) um ou mais *'Grupos de Guarda'* poderão unir-se a ele.

**Grupos de Guarda:** cada grupo conta com quatro *'Goliath'* e você poderá dispor de quantos julgar necessário, posicionando-os em locais que o inimigo tenha ocupado e necessite de segurança, como por exemplo a usina de Gás ou a mineração. Os *'Goliath'* estarão sempre agindo em duplas (duas duplas por grupo) mantendo uma pequena distancia para poderem emboscar os inimigos. Você poderá unir dois grupos de guarda, formando assim um grupo maior caso seja necessário.

**Grupo de Artilharia:** como se trata de um recurso de apoio, poucos poderão ser usados, estando limitados a apenas dois *'Siege Tanks'*, apoiados por uma *'Vulture'* e um ou dois pelotões de soldados contando com trajes de combate. Posicione-os em pontos altos e abrigados, estando sempre posicionados para dispararem com seu canhão principal. Para prover maior proteção, você poderá usar alguns "Grupos de Guarda" para proteger as posições dos tanques.

**Grupo de Reconhecimento:** a formação poderá variar, indo desde simples soldados (algum *'Ghost'* desertor!?) *'Vultures'* e mesmo *'Goliaths'*, operando sempre sozinhos e evitando o combate com o inimigo, buscando coletar informações e repassar ao líder do grupo, que então poderá enviar por reforços.

**Apoio aéreo:** o grupo que está operando no planeta não conta com naves de transporte, mas um ou dois *'Wraith Fighter'* estarão disponíveis.

**Grupo mecanizado:** os piratas não esperam um combate aberto contra forças Confederadas, e por isso contam apenas com forças de segurança. Para dar um efeito mais dramático, você poderá considerar a existência de uma força mecanizada, ou seja reúna alguns grupos de *'Siege Tanks'* e coloque-os no caminho de seus jogadores...

## STARCRAFT. GOLIATH RULES: BATALHA EM GRISSOM IV

**Infantaria:** embora o foco dos combates seja o uso de veículos, esteja a vontade para considerar soldados inimigos preparando emboscadas, operando '*Mobile Cannons*' (NetBook **STARCRAFT TERRAN 1.5** Pág. 50) ou mesmo combatendo em meio aos veículos!

"As forças inimigas, embora prontamente identificadas como integrantes dos '*Kilmeriam Pirates*' contavam com uma bem estruturada ordem de batalha, divididos em grupos e atuando dentro de uma estratégia: a medida em que nos movíamos em direção ao ponto de resgate, forças de reconhecimento observavam nossos movimentos, relatando nossas posições. Grupos de artilharia muito bem posicionados nos bombardeavam, o que nos obrigava a nos deslocarmos de forma dispersa, e quando nos aproximamos das instalações da mineradora, haviam unidades montando guarda. E se mencionarmos as armadilhas e emboscadas, concluímos que nossas baixas deveriam ter sido maiores. Retificando: o inimigo tinha condições de nos exterminar completamente!"

Para organizar seus grupos, anote em uma folha em branco os grupos e suas posições no mapa, e use as rolagens padrão das mini-fichas anexas nesta aventura.

### Criação de Personagens:

Apesar de apresentarmos em anexo algumas fichas prontas para serem usadas por seus jogadores, considere a possibilidade de usar as fichas de outra campanha de **STARCRAFT** que você já vinha jogando, representando assim a 'promoção' dos personagens, ou então a opção por criar personagens novos, quer seja para complementar os personagens prontos, ou na possibilidade de seus amigos optarem por não usar os personagens apresentados.

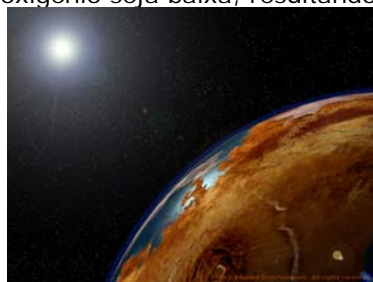
Caso a opção seja adaptar outros personagens a esta aventura, conceda alguns pontos de criação extras para os jogadores distribuírem em habilidades como pilotagem, artilharia e o que mais eles julgarem necessário (um valor entre 10 e 15 pontos será o bastante). Mas, se a opção for por começar 'do zero' proceda como se estivesse criando um personagem qualquer, lembrando que a ênfase serão nas habilidades voltadas a pilotagem.

"O combate já durava horas, a temperatura extremamente alta do planeta forçava os sistemas e a poeira que entrava através dos dutos de refrigeração entupiam aos poucos os filtros de ar. Um estrondo, o '*Goliath*' estremeceu e após tornar-se imóvel, caiu ao solo. Estava inutilizado, e isto bem no meio do combate! Não havia escolha, pulei para fora da cabine, peguei meu rifle e lá estava eu de volta ao combate de infantaria, olhando nos olhos do inimigo antes de puxar o gatilho..."

### Grissom IV:

Vamos agora detalhar um pouco mais sobre este planeta, onde nossos bravos pilotos estarão arriscando suas vidas para cumprir com sua missão.

O mundo de '*Grissom IV*' é um planeta caótico: violentas tempestades, intensa atividade sísmica e vulcânica (em pontos isolados) e um eco-sistema diversificado, contando com desertos, florestas e áreas árticas. Há poucas espécies animais habitando o planeta, porém em áreas bem restritas. A atmosfera é respirável, embora a taxa de oxigênio seja baixa, resultando em um ar mais pesado e como o relevo é extremamente acidentado (com grandes cordilheiras que se elevam a até 15.000mts e canyons) o uso de trajes pressurizados é bem vindo. O oceano que banha pouco mais da metade da superfície do planeta é extremamente alcalino (ácido) assim como a água doce (chuva, geleiras, etc) o que resulta em corrosão e mesmo queimaduras à pele (adianta levar um guarda-chuva???)



Quanto às tempestades, estas são violentíssimas, com fortes rajadas de vento, raios e bem poderiam ser comparadas a furacões. O clima é instável e em poucos minutos um dia ensolarado se transforma em noite, e em meio a chuva e granizo, descem das montanhas verdadeiros rios de lama que levam tudo o que estiver pela

frente, ou ainda abrem valas no solo. Nas áreas costeiras ondas de até 10mts são constantes (ocasionadas por tempestades em alto mar) e adentram através da foz dos rios gerando verdadeiros manguezais.

Como já dissemos acima, as comunicações são dificultadas graças as tempestades (sua atmosfera é altamente eletrizada) e a própria formação geológica, que combina altas cordilheiras e relevo acidentado a enormes reservas minerais no subsolo (especialmente metálicos, que dificultam o uso de bússolas e mesmo de sistemas eletrônicos em certas áreas).

No setor onde a aventura será realizada, posicionamos um vulcão ativo, que poderá entrar em atividade (considere sua erupção similar a uma detonação nuclear!!) ou pelo menos gerar atividade sísmica (tremores de terra nos arredores) que cresce de intensidade a medida em que a hora da erupção se aproxima!

Creio que não preciso dizer mais nada sobre este 'agradável planeta', a não ser classificá-lo como um verdadeiro inferno! Então, esteja preparado para considerar alterações no mapa a qualquer instante, como deslizamentos de terra que barraram uma passagem, ou uma fenda no solo ou rio que surgiram há poucas horas!



## STARCRAFT. GOLIATH RULES: BATALHA EM GRISSOM IV

"Grissom IV é um mundo instável, e em constante transformação graças a intensa atividade geológica, e violentas tempestades. Mesmo com os mapas militares sendo constantemente atualizados, surpresas ocorrem: após escaparmos de mais uma emboscada preparada pelo inimigo, havíamos percorrido metade do caminho em menos tempo do que o previsto, e tínhamos diante de nós a possibilidade de tomarmos um atalho, seguindo dentro do leito seco de um rio. Já estávamos caminhando por ele há quase meia hora quando nos deparamos com um imprevisto: ao contrários do que o mapa realizado na semana anterior mostrava (um caminho livre de obstáculos) nos deparamos com uma fenda no solo, provavelmente aberta pelas chuvas que caíram pouco após nosso pouso no planeta!"

### A área de Operações:

Você deverá estar plenamente familiarizado com o mapa, pois além de usá-lo para guiar-se durante a aventura (posicionando cada ameaça) deverá entregar uma cópia para que os jogadores o use.

Muitas informações já estão contidas no próprio mapa, como alguns dados de altitudes e a localização das instalações.

O tipo de terreno em que o combate irá ocorrer é bem similar a floresta amazônica, com mata densa e fechada, porém, nas grandes cordilheiras, há neve acima dos 4.000mts. Como você já deve ter notado, este mapa é um mapa topográfico (que apresenta apenas linhas para definir cada nível de altitude) porém não se preocupe com os detalhes, pois há apenas duas altitudes que interessam: a planície, situada ao nível do mar, e o planalto, elevando-se a partir dos 950mts. A medida que o mapa avança de leste para oeste, a altitude vai se elevando gradualmente, mas isto não irá interferir na dificuldade do jogo, apenas haverá problemas se os jogadores quiserem cruzar alguma elevação maior (cruzar cordilheiras é uma tarefa que irá demandar muitas horas ou mesmo dias!).

Já no Planalto, na área próxima aos dois grandes lagos e o rio que segue em direção ao mar, há uma área tracejada em vermelho, a qual representa uma região de vegetação baixa e alagadiça (com dificuldades para locomoção) por isso quando seus jogadores transitarem por aquele local cuidado, pois estarão visíveis ao inimigo! Já próximo a borda esquerda do mapa, você encontrará uma vasta área com traços em verde (com alguns focos em outros pontos do mapa) que representará uma área coberta por árvores típicas de áreas frias, que são bem altas, mas com solo até que bem 'limpo' e sem maiores dificuldades para que os 'Goliath' se desloquem.

Como fica evidente no mapa, há áreas onde não há definição quanto ao tipo de vegetação (apenas sugerimos uma vegetação de tipo amazônica para o planalto), sendo que você poderá criar áreas mais áridas (próximas a costa e na planície) ou até mesmo desertos. Neve apenas irá ocorrer nas cordilheiras, local onde dificilmente algum jogador conseguirá chegar!

Atenção ao tipo de vegetação e relevo por onde seus jogadores irão se deslocar! Áreas com vegetação fechada ou relevo acidentado resultarão em maiores dificuldades para deslocamento, mas fornecem abrigos e uma boa ocultação caso estejam sendo seguidos por forças inimigas. Terrenos com vegetação mais aberta e limpos irão permitir velocidades maiores de deslocamento, mas é claro que por mais rápido que um 'Goliath' se mova em pleno deserto, será meio difícil não ser notado por alguém!

A patrulha: recomendamos que as ordens iniciais do grupo sejam de realizar uma patrulha através do rio, subindo-o até a extremidade noroeste do mapa (saíndo desde o sudeste) percorrendo cerca de 15Km para alcançar o ponto de encontro com a nave amiga.

### Instalações no Planeta:

Devemos recordar-lhe que os piratas tomaram o controle de todas as instalações abandonadas no planeta (que se concentram nesta área onde será realizada a patrulha). Talvez elas acabem nem sendo exploradas durante sua aventura, ou as circunstâncias levem seus jogadores a optarem por buscar suprimentos ou abrigo nelas.

Indiferente ao que venha a ocorrer, iremos descrever cada uma das instalações e o que poderá ser encontrada nelas. Os jogadores terão conhecimento sobre estas instalações ao visualizarem o mapa, e no máximo saberão que as instalações foram abandonadas de forma repentina, o que pode significar que veículos, suprimentos e mesmo armas foram deixadas para trás!

Base Militar: capaz de abrigar um batalhão (cerca de 500 soldados) conta com instalações subterrâneas, sendo sua estrutura reforçada para resistir a terremotos e as tempestades. Está um pouco distante da usina e da mineradora e não há ligações diretas entre elas. Conta com um suprimento próprio de energia (há um reator, assim como as outras duas instalações) e depósitos com suprimentos para seis meses de isolamento. Quanto a armamentos, estes caíram nas mãos dos piratas, sendo alguns 'Goliath' e 'Vultures', embora nas oficinas de manutenção ainda hajam peças e sobressalentes para manutenção. Quanto a munições, ficará a seu cargo definir se haverá (e quanto) ou não. Posicionada em uma encosta, apenas é possível visualizar uma torre de vigilância (com sensores e antenas de comunicação) a porta do hangar e quatro 'Turret Missiles' que protegem a região. Seu interior está intacto, apesar da bagunça ocasionada pela rápida retirada das tropas amigas e do saque dos piratas! Com sorte, o sistema de comunicação da base poderá permitir que os jogadores solicitem por ajuda, mas apenas libere

## STARCRAFT. GOLIATH RULES: BATALHA EM GRISSOM IV

este recurso se você perceber que eles estão realmente encençados! Nesta instalação se encontravam também os alojamentos dos operários e técnicos da Usina e da Mineradora.

Usina de Gás Vesperne: ela é automatizada e está bastante danificada, pois mesmo estando dentro de uma barragem, as tempestades levaram muito barro e destruição ao seu interior. Não há nada de aproveitável nela, a não ser algumas poucas 'células Vesperne' deixadas para trás pelos piratas. A fábrica é enorme!

Mineração: situada em uma encosta, apenas se pode visualizar sua entrada, que apesar de estar repleta de escombros, pode ser desobstruída. Mas cuidado, alguns tremores e... dentro não há nada de útil, todos os veículos foram capturados pelos piratas e não há armas. Apenas um alojamento com algumas rações de emergência para o caso de os trabalhadores terem de ficar nela por mais tempo que o previsto em virtude de alguma tempestade repentina.

Maiores informações sobre as estruturas poderão ser encontradas no NetBook **STARCRAFT TERRAN 1.5**, o que irá permitir-lhe configurar as instalações com outras estruturas (como bunkers, fábricas, etc) personalizando sua aventura da melhor forma possível.



## Fichas de Personagens.

Capítulo. V



### Planilhas de Personagens:

A seguir você terá quatro fichas de personagens já prontas para sua aventura, além de um modelo em branco da Ficha de Personagens adequada para utilizar em combates com veículos, no caso uma adaptação da Planilha de Personagens de **MOBILE SUIT GUNDAM** para o uso no universo de **STARCRAFT**, contendo todos os dados de seu personagem e ainda, todas as informações de seu poderoso '*Goliath Combat Walker*'.

Na seção a esquerda, você tem os campos referentes as informações de seu personagem, como 'Atributos', 'Características' e 'Habilidades'; na seção central estarão os campos reservados a todas as rolagens de combate e pilotagem, a fim de lhe proporcionar maior rapidez durante sua aventura quando estiver representando o combate; e a direita, todas as informações de seu veículo, como valores de blindagem, chassi e o controle de consumo das células de '*Vesperne*'.

### Ficha de Personagem:

<b>Nome</b>	
<b>Patente</b>	
<b>Exercito</b>	

Atributos	Orig.	Mod.	Atual
Físico			
Destreza			
Inteligência			
Vontade			
Percepção			
Mente			
Sorte			

Iniciativa	Esquiva	Ações



[illegible][illegible]

Armamento pessoal:				
Arma	CdT	TR	TM	Dano
Arma	Golpe	Aparo	Dano	

[illegible]

Pontos de Atributo/Criação	
Pontos de Experiência	

## Testes e Rolagens:

<b>Modelo</b>	<b>Goliath Combat Walker</b>
<b>Exercito</b>	<b>OMEGA SQD</b>
	
	

## História do Personagem

[illegible]

### Rolagens em combate:

Pilotagem		Aparo	
Iniciativa		Golpe	
Detecção		Disp. Próx.	
Vôo Furtivo		Disp. Dist.	
Evasão		CIWS	

### Combate corpo-a-corpo:

[illegible]

### Combate a distancia:

[illegible]

## Autonomia e Modificadores:

Autonomia e indicadores:		
Situação	52km/h	70km/h
Patrulha	25Hr	12.3Hr
Combate	12.3Hr	6.1Hr

### Ficha de Veiculo:

### Atributos do Mobile Suit:

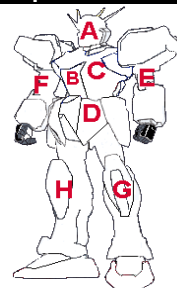
	Orig.	MOD	Atual	Obs.
Controle	6			
Tração	5			
Telemetria	2			
ECM	0			

Chassi	Blindagem	PS-Armor
16(x8)128	15 / 12	0
Escudo Anti-beam		0
Mirage Colloid		0

### Diagrama de Impacto:

## Áreas de Impacto

A: 11; 12  
B: 2  
C: 6; 7; 8  
D: 3  
E: 4  
F: 10  
G: 5  
H: 9



Área de Impacto	Orig.	Atual
A Cabeça	10	
B Cockpit	15	
C Tronco	28	
D Cintura	13	
E Braço Esquerdo	15	
F Braço Direito	15	
G Perna Esquerda	26	
H Perna Direita	26	

### Consumo de energia das armas:

Células Vesperne		Orig.	Atual
Reserva Interna		25	
Reserva Externa		0	
FULL		25	24
23	22	21	20
19	18	17	16
15	14	13	12
11	10	9	8
7	6	5	4
3	2	NO CHARGE!!	

Autonomia		Orig.	Atual
		25HR	

**Armas de contato:**

[illegible]

### Armas de projétil e Beam weapons:

[illegible]

## MOBILE SUIT GUNDAM SEED

## Ficha de Personagem:

Nome	John 'Teddy' Fischer
Patente	Tenente
Exercito	Exercito Confederado

Atributos	Orig.	Mod.	Atual
Físico	8		
Destreza	7		
Inteligência	7		
Vontade	6		
Percepção	6		
Mente	8		
Sorte			

Iniciativa	Esquiva	Ações
8	9	2

Pts	Características:
5	Reflexos Rápidos (+1 inic / esquí)
1	Mão cibernética (0,5 rejeição)
7	Neurocomputador (+2 pilotagem)
6	Patente: Tenente
-6	Orgulho (Ser militar)
-4	Sanguinolência
-4	Excesso de confiança



Habilidades:	Pts	Test
Sobrevivência (Espaço)	1	8
Briga	6	10
Intimidação	3	9
Profissão [Mineiro]	1	8
Pistola Flak Gun	3	9
Fuzil C.14 Impaler	3	9
Pilotagem (Goliath)	6	10
Artilharia	6	10
Deteção (Sensores)	3	8

Armamento pessoal:				
Arma	CdT	TR	TM	Dano
Flak Gun	2	10	13	D3+2
C-14	2/4/6	10	13	D3+6
Arma	Golpe	Aparo	Dano	
Briga	12	12	1	

Equipamento pessoal:	
Traje CPA (8hrs, Abs 4/6, força x2)	
Pistola Flak Gun (carga 25/ NC10)	
3 pentes de munição Flack Gun	

Pontos de Atributo/Criação	22/37
Pontos de Experiência	

## Testes e Rolagens:

Modelo	Goliath Combat Walker
Exercito	OMEGA SQD
	
	

História do Personagem	
<p>'Teddy' é um sujeito comum que buscava por aventura ao ingressar no exercito. Após algum tempo na infantaria decidiu ingressar na cavalaria e não podia ter escolhido melhor veículo para pilotar que o Goliath. Ousado, agressivo e destemido em combate logo foi o primeiro colocado em sua turma, tendo recebido menção honrosa de seus instrutores. Nascido em um mundo da periferia, filho de mineiros chegou a trabalhar por um breve período nos negócios da família e após perder sua mão e mostrar não ser um bom administrador percebeu que sua habilidade com as armas seriam melhor aproveitadas no exercito.</p>	

Rolagens em combate:			
Pilotagem	18	Aparo	11
Iniciativa	19	Golpe	18
Deteção	10	Disp. Próx.	10
Vôo Furtivo	18	Disp. Dist.	12
Evasão	19	CIWS	/

Combate corpo-a-corpo:		
Arma	G / A	Dano

Combate a distancia:		
Arma	TR/TM	Dano
Twin fire-linked auto	12	D3+12
Hellfire AA S. Missiles	18	3D4+20

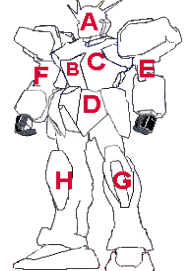
Autonomia e Modificadores:		
Situação	52km/h	70km/h
Patrulha	25Hr	12.3Hr
Combate	12.3Hr	6.1Hr

## ST ARCAFT

## Ficha de Veículo:

Atributos do Mobile Suit:				
	Orig.	MOD	Atual	Obs.
Controle	6			
Tração	5			
Telemetria	2			
ECM	0			

Chassi	Blindagem	PS-Armor
16(x8)128	15 / 12	0
Escudo Anti-beam	0	
Mirage Colloid	0	

Diagrama de Impacto:	
Áreas de Impacto	
A: 11; 12	
B: 2	
C: 6; 7; 8	
D: 3	
E: 4	
F: 10	
G: 5	
H: 9	

Área de Impacto	Orig.	Atual
A Cabeça	10	
B Cockpit	15	
C Tronco	28	
D Cintura	13	
E Braço Esquerdo	15	
F Braço Direito	15	
G Perna Esquerda	26	
H Perna Direita	26	

Consumo de energia das armas:			
Células Vesperne	Orig.	Atual	
Reserva Interna	25		
Reserva Externa	0		
FULL		25	24
23	22	21	20
19	18	17	16
15	14	13	12
11	10	9	8
7	6	5	4
3	2	NO CHARGE!!	
Autonomia		Orig.	Atual
		25HR	

Armas de contato:	
Arma	Alc.

Armas de projétil e Beam weapons:			
Arma	CDT	Carga	Alc.
Twin Autocannon	2/4/6	900	1Km
Hellfire Missiles	2	20	2Km



### Ficha de Personagem:

Atributos	Orig.	Mod.	Atual
Físico	6		
Destreza	7	+1	
Inteligência	7		
Vontade	6		
Percepção	6	+1	
Mente	8		
Sorte			

Pts	Características:
<b>3</b>	Olho cibernético (Termovisão 1,5)
<b>4</b>	Carapaça metálica (B/C/D + 2abs)
<b>6</b>	Reflexos em emergência (fúria)
<b>4</b>	Prontidão (+1 perc)
<b>4</b>	Patente (Sargento)
<b>-6</b>	Fúria
<b>-6</b>	Reputação má
<b>-2</b>	Luxuria
<b>-2</b>	Sadismo



Habilidades:	Pts	Test
Briga	6	10
Estratégia	3	9
Pistola Flak Gun	3	9
Lança-chamas Perdition	6	10
Sobrevivência (Espaço)	1	8
Explosivos	3	9
Pilotagem (Goliath)	6	10
Artilharia	3	9
Deteção (Sensores)	3	9

Armamento pessoal:				
Arma	CdT	TR	TM	Dano
Flak Gun	2	10	13	D3+2
Plasma Per	1	13	14	D4+8
Arma	Golpe	Aparo	Dano	
Briga	12	12	1	

Equipamento pessoal:
Traje CPA (8hrs, Abs 4/6, força x2)
Pistola Flak Gun (carga 25/ NC10)
3 pentes de munição Flack Gun

Pontos de Atributo/Criação	20/39
Pontos de Experiência	

## Testes e Rolagens:

<b>Modelo</b>	<b>Goliath Combat Walker</b>
<b>Exercito</b>	<b>OMEGA SQD</b>
	
	

Sean descende de uma família que por gerações serviu ao exercito confederado, e dizem que essa tradição vem desde seus ancestrais na Terra! No exercito se tornou um firebat e logo ganhou o apelido de 'Evil' (o mau!) e sua péssima reputação em combate de ser um verdadeiro monstro quando maneando seu lança-chamas contra inimigos. Algumas fontes alegam que o viram se deliciar em disparar tiros não letais em seus inimigos, deixando-os queimarem até a morte! Vitimado por uma emboscada, quase não saiu vivo e em resultado ganhou seu olho cibernético e sua carapaça no peito, a qual cobre o rombo que lhe fez a explosão. Indicado pelos seus superiores para a academia, se formou após muitas brigas com seus colegas e combates que de simulado nada tinham..

Pilotagem	16	Aparo	10
Iniciativa	16	Golpe	16
Deteção	11	Disp. Próx.	16
Vôo Furtivo	18	Disp. Dist.	11
Evasão	16	CIWS	/

[illegible]

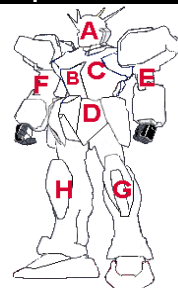
Arma	TR/TM	Dano
Twin fire-linked auto	18	D3+12
Hellfire AA S. Missiles	17	3D4+20

Situação	52km/h	70km/h
Patrulha	25Hr	12.3Hr
Combate	12.3Hr	6.1Hr

### Ficha de Veiculo:

Chassi	Blindagem	PS-Armor
16(x8)128	15 / 12	0
Escudo Anti-beam		0
Mirage Colloid		0

A: 11; 12  
B: 2  
C: 6; 7; 8  
D: 3  
E: 4  
F: 10  
G: 5  
H: 9



	Área de Impacto	Orig.	Atual
A	Cabeça	10	
B	Cockpit	15	
C	Tronco	28	
D	Cintura	13	
E	Braço Esquerdo	15	
F	Braço Direito	15	
G	Perna Esquerda	26	
H	Perna Direita	26	

Células Vesperne		Orig.	Atual
Reserva Interna		25	
Reserva Externa		0	
FULL		25	24
23	22	21	20
19	18	17	16
15	14	13	12
11	10	9	8
7	6	5	4
3	2	NO CHARGE!!	

Autonomia	Orig.	Atual
	25HR	

[illegible]

Arma	CDT	Carga	Alc.
Twin Autocannon	2/4/6	<b>900</b>	<b>1Km</b>
Hellfire Missiles	2	<b>20</b>	<b>2Km</b>

## MOBILE SUIT GUNDAM SEED

### Ficha de Personagem:

Nome	Mika 'Angel' Sanders
Patente	Sargento
Exercito	Exercito Confederado

Atributos	Orig.	Mod.	Atual
Físico	6		
Destreza	8		
Inteligência	8		
Vontade	6		
Percepção	6	+2	
Mente	8		
Sorte			

Iniciativa	Esquiva	Ações
9	9	1

Pts	Características:
5	Reflexos Rápidos (+1 inic/ esq)
4	Visão ampliada (+2)
4	Sargento
7	Neuroconetcor (3 rejeição +2 pil)
1	Olho cibernético (Visão noturna)
2	Afinidade c/ computadores (+1)
2	Atraente (+1/-1 interação)
-6	Impulsividade
-4	Credulidade
-6	Teimosia



Habilidades:	Pts	Test
Briga	1	9
Eletrônica	3	10
Op Computadores	3	11
Prog Computadores	3	11
Hacker	3	11
Estratégia	1	9
Pilotagem (Goliath)	6	11
Artilharia	3	10
Deteção (Sensores)	6	11
Pistola Flak Gun	3	9

Armamento pessoal:				
Arma	CdT	TR	TM	Dano
Flak Gun	2	10	13	D3+2
Arma	Golpe	Aparo	Dano	
Briga	10	10	1	

Equipamento pessoal:	
Traje CPA (8hrs, Abs 4/6, força x2)	
Pistola Flak Gun (carga 25/ NC10)	
3 pentes de munição Flack Gun	

Pontos de Atributo/Criação	22/39
Pontos de Experiência	

### Testes e Rolagens:

Modelo	Goliath Combat Walker
Exercito	OMEGA SQD
	
	

História do Personagem	
<p>Mika era uma brilhante hacker até ser pega pelo governo e entregue ao exercito, que não tardou em explorar seu potencial. A bela jovem logo se mostrou extremamente hábil em sabotar quaisquer sistemas de defesa ou interferir nas comunicações do inimigo. Quando decidiram transformá-la em um piloto, para poder estar mais próxima da linha de combate logo ela escolheu combater com os Goliath. Na academia, além dos elogios dos colegas, ganhou o respeito de seus instrutores quando provava que não era apenas mais um rostinho bonito.</p>	

Rolagens em combate:			
Pilotagem	19	Aparo	13
Iniciativa	20	Golpe	19
Deteção	15	Disp. Próx.	19
Vão Furtivo	19	Disp. Dist.	14
Evasão	20	CIWS	/

Combate corpo-a-corpo:		
Arma	G / A	Dano

Combate a distancia:		
Arma	TR/TM	Dano
Twin fire-linked auto	21	D3+12
Hellfire AA S. Missiles	20	3D4+20

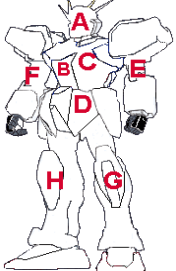
Autonomia e Modificadores:		
Situação	52km/h	70km/h
Patrulha	25Hr	12.3Hr
Combate	12.3Hr	6.1Hr

## ST ARCAFT

### Ficha de Veículo:

Atributos do Mobile Suit:				
	Orig.	MOD	Atual	Obs.
Controle	6			
Tração	5			
Telemetria	2			
ECM	0			

Chassi	Blindagem	PS-Armor
16(x8)128	15 / 12	0
Escudo Anti-beam	0	
Mirage Colloid	0	

Diagrama de Impacto:	
Áreas de Impacto	
A: 11; 12	
B: 2	
C: 6; 7; 8	
D: 3	
E: 4	
F: 10	
G: 5	
H: 9	

Área de Impacto	Orig.	Atual
A Cabeça	10	
B Cockpit	15	
C Tronco	28	
D Cintura	13	
E Braço Esquerdo	15	
F Braço Direito	15	
G Perna Esquerda	26	
H Perna Direita	26	

Consumo de energia das armas:			
Células Vesperne	Orig.	Atual	
Reserva Interna	25		
Reserva Externa	0		
FULL		25	24
23	22	21	20
19	18	17	16
15	14	13	12
11	10	9	8
7	6	5	4
3	2	NO CHARGE!!	
Autonomia		Orig.	Atual
		25HR	

Armas de contato:	
Arma	Alc.

Armas de projétil e Beam weapons:			
Arma	CDT	Carga	Alc.
Twin Autocannon	2/4/6	900	1Km
Hellfire Missiles	2	20	2Km



### Ficha de Personagem:

Atributos	Orig.	Mod.	Atual
Físico	<b>6</b>		
Destreza	<b>8</b>		
Inteligência	<b>6</b>		
Vontade	<b>6</b>		
Percepção	<b>6</b>		
Mente	<b>8</b>		
Sorte			

Pts	Características:
<b>5</b>	Reflexos Rápidos (+1 inic /esq)
<b>10</b>	Carapaça Metálica (corpo todo)
	(+2 absorção)
	Característica Obvia (Carapaça)
<b>7</b>	Neuroconector (+2 pilotagem)
<b>2</b>	Olho cibernético (Termovisão)
<b>-6</b>	Anseio de Justiça
<b>-4</b>	Intolerância
<b>-6</b>	Voto (Vingança contra os Piratas)
<b>-4</b>	Impulsivo



[illegible]

Armamento pessoal:				
Arma	CdT	TR	TM	Dano
SR-8	2	11	14	D4+4
Arma	Golpe		Aparo	Dano
Briga	11		11	1

<b>Equipamento pessoal:</b>
Traje CPA (8hrs, Abs 4/6, força x2)
SR-8 Shotgun (carga 12/ NC10)
12 cartuchos de munição

Pontos de Atributo/Criação	20/33
Pontos de Experiência	

## Testes e Rolagens:

<b>Modelo</b>	<b>Goliath Combat Walker</b>
<b>Exercito</b>	<b>OMEGA SQD</b>
	
	

O jovem Kyle foi mais uma vítima das escaramuças que ocorrem ao longo da Orla: acompanhando seu pai em viagem de negócios (venda de suprimentos) teve sua nave atacada por piratas, e em resultado da queda no planeta sofreu graves queimaduras e danos ao seu corpo, tendo de receber um revestimento para que pudesse sobreviver. Buscando vingança contra os piratas (não sabe ao certo quem era o grupo, mas se lembra do rosto de um deles!) ingressou no Exército Confederado.

Pilotagem	19	Aparo	11
Iniciativa	20	Golpe	19
Detecção	12	Disp. Próx.	19
Vôo Furtivo	19	Disp. Dist.	16
Evasão	20	CIWS	

[illegible]

Arma	TR/TM	Dano
Twin fire-linked auto	21	D3+12
Hellfire AA S. Missiles	22	3D4+20

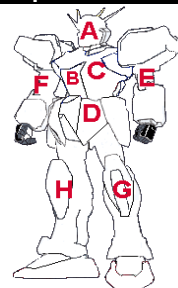
Situação	52km/h	70km/h
Patrulha	25Hr	12.3Hr
Combate	12.3Hr	6.1Hr

### Ficha de Veiculo:

Atributos do Mobile Suit:				
	Orig.	MOD	Atual	Obs.
Controle	6			
Tração	5			
Telemetria	2			
ECM	0			

Chassi	Blindagem	PS-Armor
16(x8)128	15 / 12	0
Escudo Anti-beam		0
Mirage Colloid		0

A: 11; 12  
B: 2  
C: 6; 7; 8  
D: 3  
E: 4  
F: 10  
G: 5  
H: 9



Área de Impacto	Orig.	Atual
A Cabeça	10	
B Cockpit	15	
C Tronco	28	
D Cintura	13	
E Braço Esquerdo	15	
F Braço Direito	15	
G Perna Esquerda	26	
H Perna Direita	26	

Células Vesperne		Orig.	Atual
Reserva Interna		25	
Reserva Externa		0	
FULL		25	24
23	22	21	20
19	18	17	16
15	14	13	12
11	10	9	8
7	6	5	4
3	2	NO CHARGE!!	

Autonomia	Orig.	Atual
	25HR	

[illegible][illegible]

### Ficha de Personagem:

Pontos de Atributo/Criação	20/30
Pontos de Experiência	

## Testes e Rolagens:

Autonomia e Modificadores:		
<b>Situação</b>	<b>52km/h</b>	<b>70km/h</b>
<b>Patrulha</b>	25Hr	12.3Hr
<b>Combate</b>	12.3Hr	6.1Hr

### Ficha de Veiculo:

[illegible]



# STARCRAFT. GOLIATH RULES: BATALHA EM GRISSOM IV

## Fichas de NPCs.

### Capítulo. VI



#### 'Kilmerian Pirates':

Para completar sua aventura, nada melhor que adicionar algumas planilhas com os dados dos NPCs, quer sejam soldados ou pilotos (neste caso com informações sobre seus veículos). Basta imprimir uma única vez cada folha e, para dar alguma variação ao nível dos NPCs, somar ou subtrair um ou dois níveis em todas as rolagens já definidas.

Também trazemos alguns NPCs das forças '*Confederadas*', no caso a '*Dropship*' possíveis caças '*Wraith Fighter*' e '*Goliath*' que podem vir a apoiar os jogadores ou estar atuando em conjunto com eles.

- **Turret Missile:** Junto as antigas instalações que ainda existem no planeta de '*Grissom IV*' existem algumas '*Turret Missile*' que foram recolocadas em operação pelos '*Kilmerian Pirates*'. Abaixo as informações necessárias para que você possa utilizá-las em sua aventura:

Veículo	Turret Missile		Piloto		
Pilotagem	N / A		Iniciativa		
Evasão	N / A		Deteção	+6	
	Original		Blindagem	Dano	
Chassi	200		/		
Arma	CDT	Carg.	Rolagem	Dano	Alc
Gemini AA	6	120	16	3D4+16	3000m
Sensores	/	/	16	/	200km

Caso deseje obter maiores informações sobre as demais estruturas presentes nesta aventura, consulte o 'Netbook' **STARCRAFT TERRAN 1.5** (Pág. 37).

# STARCRAFT. GOLIATH RULES: BATALHA EM GRISSOM IV

## TERRAN MARINE CONFEDERADO

Físico: 7	Dest.: 7	Intel.: 8
Mente: 8	Vont.: 6	Perc.: 7

Iniciativa:	Esquiva:	Ações:
8	9	2

Características:	Habilidades:
Instinto	Liderança
Fanatismo G (Exército)	Estratégia
Reflexos rápidos	

### Corpo-a-corpo:

Arma	Golpe	Aparo	Dano
Briga (2)	10	10	1

### Disparo a Distancia:

Arma	TR	TM	Dano	CdT	Car
Flak Gun	11	14	D3+2	2	25
C.14 Impaler	11	14	D3+6	2/4/6	120

### Proteção individual:

Tipo	Área	Absorção
CMC-300/400	Corpo todo	6/8

Observações: Comandante de Pelotão

## LÍDER KILMERIAN PIRATES'

Físico: 8	Dest.: 7	Intel.: 6
Mente: 8	Vont.: 6	Perc.: 6

Iniciativa:	Esquiva:	Ações:
8	9	2

Características:	Habilidades:
Cobiça (G)	Intimidação
Sadismo (M)	Tortura
Egoísmo	Contrabando

### Corpo-a-corpo:

Arma	Golpe	Aparo	Dano
Briga (2)	10	10	1
Espada média	12	12	D3

### Disparo a Distancia:

Arma	TR	TM	Dano	CdT	Car
Flak Gun	10	13	D3+2	2	25
SR-8 shotgun	9	13	D4+4	2	12

### Proteção individual:

Tipo	Área	Absorção
CMC-300/400	Corpo todo	6/8

Observações: Traje capturado de algum soldado.

## TERRAN MARINE CONFEDERADO

Físico: 8/9*	Dest.: 8	Intel.: 6
Mente: 8	Vont.: 7	Perc.: 6

Iniciativa:	Esquiva:	Ações:
8/9*	10/11*	2

Características:	Habilidades:
Excesso confiança (G)	Sobrevivência
Reflexos em emergência	Orientação
Prontidão / Devoção (G)	

### Corpo-a-corpo:

Arma	Golpe	Aparo	Dano
Briga (4)	15	15	1

### Disparo a Distancia:

Arma	TR	TM	Dano	CdT	Car
Flak Gun	12	15	D3+2	2	25
C.14 Impaler	12	15	D3+6	2/4/6	120
SR-8 shotgun	11	14	D4+4	2	12

### Proteção individual:

Tipo	Área	Absorção
CMC-300/400	Corpo todo	6/8

Observações:

## SOLDADO KILMERIAN PIRATE'

Físico: 8/9	Dest.: 7/8	Intel.: 6
Mente: 8	Vont.: 6	Perc.: 6

Iniciativa:	Esquiva:	Ações:
8/9	9/10	2

Características:	Habilidades:
Característica Obvia	Mineração
Código de honra (Pirata)	Lábia
Membros cibernéticos	Jogo

### Corpo-a-corpo:

Arma	Golpe	Aparo	Dano
Briga (3)	14	14	1
Machado /Faca típica	10/8	8/8	D3/1

### Disparo a Distancia:

Arma	TR	TM	Dano	CdT	Car
SR-8 shotgun	10	13	D4+4	2	12
Chaingun	10	13	D3+5	300	300
C.14 Impaler	11	14	D3+6	2/4/6	120

### Proteção individual:

Tipo	Área	Absorção
CPA*	Corpo todo	4/6

Observações: \*alguns nem armadura usam!

UNIDADE 01		
Piloto		
Modelo	Goliath Combat Walker	
Exercito	EXERCITO CONFEDERADO	

Rolagens em combate:			
Pilotagem	18	Aparo	
Iniciativa	19	Golpe	18
Deteção	12	Disp. Próx.	18
Vôo Furtivo	18	Disp. Dist.	12
Evasão	19	CIWS	

Atributos do Mobile Suit:				
	Orig.	MOD	Atual	Obs.
Controle	6			
Tração	5			
Telemetria	2			
ECM	0			

Chassi	Blindagem	PS-Armor	
16(x8)128	15/12	0	
Dano Geral			
Área de Impacto		Orig.	Atual
A	Cabeça	10	
B	Cockpit	15	
C	Tronco	28	
D	Cintura	13	
E	Braço Esquerdo	15	
F	Braço Direito	15	
G	Perna Esquerda	26	
H	Perna Direita	26	

Consumo de energia das armas:			
Células Vesperne		Orig.	Atual
Reserva Interna		25	
Reserva Externa		0	
FULL		25	24
23	22	21	20
19	18	17	16
15	14	13	12
11	10	9	8
7	6	5	4
3	2	NO CHARGE	
Autonomia		Orig.	Atual
		25RH	

Armas de contato:		
Arma	Energia	
Arma	G / A	Dano

Armas de projétil e Beam weapons:			
Arma	CDT	Carga	Energ
Twin autocannon	2/4/6	900	0
Hellfire AA miss	2	20	0
Arma	TR/TM	Dano	
2 x Twin autocannon	20	D3+12	
2 x Hellfire AA miss	28	3D4+26	

UNIDADE 01		
Piloto		
Modelo	Goliath Combat Walker	
Exercito	KILMERIAN PIRATES	

Rolagens em combate:			
Pilotagem	17	Aparo	
Iniciativa	18	Golpe	17
Deteção	10	Disp. Próx.	17
Vôo Furtivo	17	Disp. Dist.	13
Evasão	18	CIWS	

Atributos do Mobile Suit:				
	Orig.	MOD	Atual	Obs.
Controle	6			
Tração	5			
Telemetria	2			
ECM	0			

Chassi	Blindagem	PS-Armor	
16(x8)128	15/12	0	
Dano Geral			
Área de Impacto		Orig.	Atual
A	Cabeça	10	
B	Cockpit	15	
C	Tronco	28	
D	Cintura	13	
E	Braço Esquerdo	15	
F	Braço Direito	15	
G	Perna Esquerda	26	
H	Perna Direita	26	

Consumo de energia das armas:			
Células Vesperne		Orig.	Atual
Reserva Interna		25	
Reserva Externa		0	
FULL		25	24
23	22	21	20
19	18	17	16
15	14	13	12
11	10	9	8
7	6	5	4
3	2	NO CHARGE	
Autonomia		Orig.	Atual
		25RH	

Armas de contato:		
Arma	Energia	
Arma	G / A	Dano

Armas de projétil e Beam weapons:			
Arma	CDT	Carga	Energ
Twin autocannon	2/4/6	900	0
Hellfire AA miss	2	20	0
Arma	TR/TM	Dano	
2 x Twin autocannon	19	D3+12	
2 x Hellfire AA miss	28	3D4+26	

UNIDADE 02		
Piloto		
Modelo	Arclite Siege Tank	
Exercito	KILMERIAN PIRATES	

Rolagens em combate:			
Pilotagem	15	Aparo	
Iniciativa	16	Golpe	
Deteção	10	Disp. Próx.	
Vôo Furtivo	15	Disp. Dist.	10
Evasão	16	CIWS	

Atributos do Mobile Suit:				
	Orig.	MOD	Atual	Obs.
Controle	3			
Tração	6			
Telemetria	2			
ECM	0			

Chassi	Blindagem	PS-Armor	
19(x8)152	19/16	0	
Dano Geral			
Área de Impacto		Orig.	Atual
A	Cabeça		
B	Cockpit		
C	Tronco		
D	Cintura		
E	Braço Esquerdo		
F	Braço Direito		
G	Perna Esquerda		
H	Perna Direita		

Consumo de energia das armas:			
Baterias		Orig.	Atual
Reserva Interna		40	
Reserva Externa		0	
FULL		40	39
38	37	36	35
33	32	31	30
29	28	27	26
25	24	23	22
21	20	19	18
17	16	15	14
13	12	11	10
9	8	7	6
5			4
3	2	NO CHARGE	
Autonomia		Orig.	Atual
		40RH	

Armas de contato:		
Arma	Energia	
Arma	G / A	Dano

Armas de projétil e Beam weapons:			
Arma	CDT	Carga	Energ
Mjolnir Cannon	2	100	0
*120mm Shock C	1	15	0
*siege mode!			
Arma	TR/TM	Dano	
Mjolnir Cannom	13	3D3+30	
120mm Shock Cannon	13	3D5+70	

## MOBILE SUIT GUNDAM SEED

## FICHA DE CONTROLE DE NPC

UNIDADE 02		
Piloto		
Modelo	CF/A-17 Wraith Fighter	
Exercito	EXERCITO CONFEDERADO	

Rolagens em combate:			
Pilotagem	18	Aparo	
Iniciativa	19	Golpe	
Deteção	13	Disp. Próx.	18
Vôo Furtivo	22	Disp. Dist.	13
Evasão	19	CIWS	

Atributos do Mobile Suit:				
	Orig.	MOD	Atual	Obs.
Controle	8			5*
Tração	X			
Telemetria	3			
ECM	3			

\*Controle na atmosfera!

Chassi	Blindagem	PS-Armor
15(x8)120	7/5	0
Dano Geral		
Camuflagem ótica		
6		
Área de Impacto	Orig.	Atual
A Cabeça		
B Cockpit		
C Tronco		
D Cintura		
E Braço Esquerdo		
F Braço Direito		
G Perna Esquerda		
H Perna Direita		

Consumo de energia das armas:									
Células Vesperne					Orig.	Atual			
Reserva Interna					50				
Reserva Externa					0				
FULL					49	48	47	46	45
44	43	42	41	40	39	38	37		
36	35	34	33	32	31	30	29		
28	27	26	25	24	23	22	21		
20	19	18	17	16	15	14	13		
12	11	10	9	8	7	6	5		
4	3	2	1	NO CHARGE					
Autonomia					Orig.	Atual			
					SORH				

Armas de contato:		
Arma	Energia	
Arma	G / A	Dano

Armas de projétil e Beam weapons:			
Arma	CDT	Carga	Energ
Burster Laser	3	Inf	0
Gemini air-air	2	40	0
Arma	TR/TM	Dano	
Burster Laser	20	10	
Gemini air-air missile	19	3D4+20	

UNIDADE 03		
Piloto		
Modelo	CF/A-17 Wraith Fighter	
Exercito	KILMERIAN PIRATES	

Rolagens em combate:			
Pilotagem	16	Aparo	
Iniciativa	17	Golpe	
Deteção	10	Disp. Próx.	16
Vôo Furtivo	20	Disp. Dist.	11
Evasão	17	CIWS	

Atributos do Mobile Suit:				
	Orig.	MOD	Atual	Obs.
Controle	8			
Tração	X			
Telemetria	3			
ECM	3			

Chassi	Blindagem	PS-Armor
15(x8)120	7/5	0
Dano Geral		
Camuflagem ótica		
6		
Área de Impacto	Orig.	Atual
A Cabeça		
B Cockpit		
C Tronco		
D Cintura		
E Braço Esquerdo		
F Braço Direito		
G Perna Esquerda		
H Perna Direita		

Consumo de energia das armas:									
Células Vesperne					Orig.	Atual			
Reserva Interna					50				
Reserva Externa					0				
FULL					49	48	47	46	45
44	43	42	41	40	39	38	37		
36	35	34	33	32	31	30	29		
28	27	26	25	24	23	22	21		
20	19	18	17	16	15	14	13		
12	11	10	9	8	7	6	5		
4	3	2	1	NO CHARGE					
Autonomia					Orig.	Atual			
					SORH				

Armas de contato:		
Arma	Energia	
Arma	G / A	Dano

Armas de projétil e Beam weapons:			
Arma	CDT	Carga	Energ
Burster Laser	3	Inf	0
Gemini air-air	2	40	0
Arma	TR/TM	Dano	
Burster Laser	18	10	
Gemini air-air missile	17	3D4+20	

UNIDADE 04		
Piloto		
Modelo	Vulture Hover Cycle	
Exercito	KILMERIAN PIRATES	

Rolagens em combate:			
Pilotagem	17	Aparo	
Iniciativa	18	Golpe	
Deteção	10	Disp. Próx.	17
Vôo Furtivo	X	Disp. Dist.	X
Evasão	18	CIWS	

Atributos do Mobile Suit:				
	Orig.	MOD	Atual	Obs.
Controle	7			
Tração	X			
Telemetria	0			
ECM	0			

Chassi	Blindagem	PS-Armor
10(x8)80	5/4	0
Dano Geral		
Camuflagem ótica		
Área de Impacto	Orig.	Atual
A Cabeça		
B Cockpit		
C Tronco		
D Cintura		
E Braço Esquerdo		
F Braço Direito		
G Perna Esquerda		
H Perna Direita		

Consumo de energia das armas:		
Baterias	Orig.	Atual
Reserva Interna	10	
Reserva Externa	0	
FULL		
9	10	
7	8	
5	6	
3	4	
2	1	
NO CHARGE		
Autonomia	Orig.	Atual
	IORH	

Armas de contato:		
Arma	Energia	
Arma	G / A	Dano

Armas de projétil e Beam weapons:			
Arma	CDT	Carga	Energ
Grnd Launcher	1	15	0
Spider Mines	-	3	0
Arma	TR/TM	Dano	
Grenade Launcher	18	D6+8	
Spider Mines	-	-	

UNIDADE 03		
Piloto		
Modelo	Dropship	
Exercito	EXERCITO CONFEDERADO	

Rolagens em combate:			
Pilotagem		Aparo	
Iniciativa		Golpe	
Deteção		Disp. Próx.	
Vôo Furtivo		Disp. Dist.	
Evasão		CIWS	

Atributos do Mobile Suit:				
	Orig.	MOD	Atual	Obs.
Controle	0			
Tração	X			
Telemetria	1			
ECM	0			

Chassi	Blindagem	PS-Armor	
19(x8)159	17/15	0	
Dano Geral			
Área de Impacto		Orig.	Atual
A	Cabeça		
B	Cockpit		
C	Tronco		
D	Cintura		
E	Braço Esquerdo		
F	Braço Direito		
G	Perna Esquerda		
H	Perna Direita		

Consumo de energia das armas:					
Células Vesperne				Orig.	Atual
Reserva Interna				750	
Reserva Externa				0	
FULL					

Armas de contato:		
Arma	Energia	
Arma	G / A	Dano

Armas de projétil e Beam weapons:			
Arma	CDT	Carga	Energ
Arma	TR/TM	Dano	

UNIDADE 05		
Piloto		
Modelo	Mobile Cannon	
Exercito	KILMERIAN PIRATES	

Rolagens em combate:			
Pilotagem	12	Aparo	
Iniciativa	13	Golpe	
Deteção	8	Disp. Próx.	
Vôo Furtivo	0	Disp. Dist.	10
Evasão	0	CIWS	

Atributos do Mobile Suit:				
	Orig.	MOD	Atual	Obs.
Controle	2			
Tração	2			
Telemetria	0			
ECM	0			

Chassi	Blindagem	PS-Armor	
7(x8)56	6/4	0	
Dano Geral			
Área de Impacto		Orig.	Atual
A	Cabeça		
B	Cockpit		
C	Tronco		
D	Cintura		
E	Braço Esquerdo		
F	Braço Direito		
G	Perna Esquerda		
H	Perna Direita		

Consumo de energia das armas:		
Células Vesperne	Orig.	Atual
Reserva Interna	5	
Reserva Externa	0	
FULL		
5		
4		
3		
2		
1		
NO CHARGE		
Autonomia	Orig.	Atual
	SRH	

Armas de contato:		
Arma	Energia	
Arma	G / A	Dano

Armas de projétil e Beam weapons:			
Arma	CDT	Carga	Energ
Cannon	1	8	-
Arma	TR/TM	Dano	
Cannon	11	D6+15	

UNIDADE 06		
Piloto		
Modelo	T-280 SCV	
Exercito	KILMERIAN PIRATES	

Rolagens em combate:			
Pilotagem	12	Aparo	8
Iniciativa	13	Golpe	13
Deteção	9	Disp. Próx.	13
Vôo Furtivo	12	Disp. Dist.	
Evasão	13	CIWS	

Atributos do Mobile Suit:				
	Orig.	MOD	Atual	Obs.
Controle	4			
Tração	3			
Telemetria	1			
ECM	0			

Chassi	Blindagem	PS-Armor	
8(x8)64	6/4	0	
Dano Geral			
Área de Impacto		Orig.	Atual
A	Cabeça	4	
B	Cockpit	10	
C	Tronco	8	
D	Cintura	4	
E	Braço Esquerdo	9	
F	Braço Direito	9	
G	Perna Esquerda	10	
H	Perna Direita	10	

Consumo de energia das armas:		
Baterias	Orig.	Atual
Reserva Interna	10	
Reserva Externa	0	
FULL		
9	10	
7	8	
5	6	
3	4	
2	1	
NO CHARGE		
Autonomia	Orig.	Atual
	10RH	

Armas de contato:		
Arma	Energia	
Arma	G / A	Dano

Armas de projétil e Beam weapons:			
Arma	CDT	Carga	Energ
Fusion Cutter	1	4hr	0
Arma	TR/TM	Dano	
Fusion Cutter	13	8	



# STARCRAFT. GOLIATH RULES: BATALHA EM GRISSOM IV

## Regras de Combate com Mechas.

### Capítulo. VII



#### Conhecendo o 'Goliath Combat Walker':

Entre as unidades terrestres das forças Confederadas o 'Goliath' é de longe o veículo mais ágil em combate. Sendo um 'Mecha' – máquina de combate de forma humanóide que concilia grande mobilidade, proteção blindada e poder de fogo – não há obstáculo que o impeça de se mover, e nem tão pouco oponente que possa escapar ao seu 'Twin Fire-Linked Autocannon' de 30mm ou aos seus mísseis 'Hellfire-AA'.

Como vocês podem constatar na Ficha Técnica apresentada ao lado, o 'Goliath' é uma máquina muito bem armada e que tem como missão apoiar de perto a infantaria, quando literalmente “anda lado a lado” com os soldados, provendo apoio de fogo com seu canhão.

Seus mísseis anti-aéreos 'Hellfire' permitem atacar desde naves de transporte inimigas ('Dropships') a caças 'Wraith' a distâncias de até dois quilômetros, lhe dando assim capacidade de enfrentar qualquer aeronave inimiga.

Além de seus mísseis e canhão, o Piloto pode realizar golpes contra outros veículos utilizando suas pernas (chutando o alvo). Para o transporte, apesar de seu tamanho e peso, até três destes veículos podem ser levados em uma mesma 'Dropship'.

FICHA TÉCNICA:						
Controle			6			
Tração			+5			
Potencia			70km/h			
Chassi			16(x8)128			
Blindagem			15 / 12			
Peso			70ton			
Tripulantes			1 piloto			
Tamanho			3			
Vesperne			25 células			
Sensores		200km alc		Autonomia		
Telemetria / ECM		+2 / 0		25hrs		
Arma		CdT	Mod	Dano	Carga	Alc.
Twin Fire-Linked 30mm Autocannon		2/4/6	+ 2	D3+12	900	950m
Twin Fire-Linked Hellfire-AA missiles		2	+ 6	3D4+20	20	2000m

#### Regras de combate:

Para aqueles que se interessaram pelos combates envolvendo veículos no universo de **STARCRAFT**, optamos por lhes apresentar a possibilidade de realizar combates mais detalhados com o 'Goliath' pelo fato de já haver um outro 'NetBook' voltado para o emprego de "Mechas" (**MOBILE SUIT GUNDAM SEED**) e robôs

(**TRANSFORMERS**), nos quais você poderá encontrar as regras completas.

A seguir apresentaremos alguns conceitos básicos e indispensáveis para sua aventura:

#### Habilidades de pilotagem:

Algumas habilidades são indispensáveis para um piloto, e deverão ser adquiridas a fim de que o jogador possa empregar com plena capacidade seu 'Goliath'.

- **Pilotagem:** esta habilidade é indispensável para se poder controlar o veículo no controle do qual o personagem se encontra. É com ela que o piloto irá não apenas mover o veículo, mas também evadir-se dos ataques inimigos e mesmo posicionar-se da melhor maneira para disparar seu canhão ou mesmo golpear um oponente. (imaginem um “monstro” desse tamanho chutando uma 'Vulture Hover Cycle'!).

- **Artilharia:** além de pilotar, o Personagem terá de controlar os mísseis do 'Goliath', uma vez que ele é tripulado apenas por um homem.

- **Deteccção:** quer seja para localizar inimigos, prevenir ataques ou localizar um alvo para disparar seus mísseis, os sensores do veículo são indispensáveis e por isso esta é outra habilidade indispensável para o piloto.

## STARCRRAFT. GOLIATH RULES: BATALHA EM GRISSOM IV

### Rolagens em combate:

Basicamente você terá as seguintes rolagens durante um combate, as quais devem ser anotadas previamente (prontas para somar ao valor dos dados) na sua planilha de personagem:

- **Pilotagem:** qualquer ação mais complexa ou difícil que o jogador escolher pode gerar um teste de pilotagem. Este será o valor base para definir outras ações, como você constatará na tabela de rolagens.
- **Iniciativa:** rolada no início do combate, irá determinar quem agirá primeiro e em que sequência.
- **Deteccção:** para empregar os sensores do veículo e localizar seu alvo ou inimigo. Normalmente será usada em uma disputa com 'Vôo furtivo' de seu alvo.
- **Vôo furtivo:** uma opção para escapar a deteccção é tentar realizar um vôo ou no caso uma "corrida furtiva", buscando utilizar o relevo e vegetação para ocultar sua presença.
- **Evasão:** se um míssil ou disparo estiver vindo em sua direção, esta rolagem funciona como sua esquiva.
- **Aparo e Golpe:** a exemplo de um guerreiro medieval, veículos do tipo "Mecha" podem golpear e apararem golpes de outro oponente. No caso do 'Goliath', que não conta com braços "completos", sua habilidade de golpear é limitada.
- **Disparos:** há duas categorias de disparos, sendo a primeira, contra alvos próximos e normalmente envolvendo o uso de canhões e que se baseia no uso da habilidade Pilotagem; a segunda, contra alvos a distancia pode tanto se referir a mísseis, quando a canhões de maior porte (como o '120mm Shock Cannon'); para este tipo de disparo empregaremos a 'habilidade' artilharia do personagem.

### Tabela de rolagens:

Para definir os valores das rolagens de dados, siga a tabela abaixo, tendo como base os valores das 'habilidades' 'Pilotagem', 'Artilharia' e 'Deteccção':

Ação	Rolagem
Pilotagem	Destreza + Pilotagem + Controle + 2D6
Deteccção	Percepção + Operação de Sensores + Telemetria + 2D6
Artilharia	Destreza + Artilharia
Iniciativa	Destreza + Pilotagem + Controle + Reflexos Rápidos + 2D6
Evasão	Destreza + Pilotagem + Controle + Reflexos Rápidos + ECM + 2D6
Vôo Furtivo	Destreza + Pilotagem + Reflexos rápidos + ECM + 2D6
Aparo	Destreza + Pilotagem + 2D6
Golpe	Destreza + Pilotagem + Controle + 2D6
Disp. Próximo	Destreza + Pilotagem + Controle + Modificador da arma + 2D6
Disp. Distante	Destreza + Artilharia + Telemetria + Modificador da arma + 2D6

Você ainda pode adotar os modificadores que julgar necessário, tais como penalidades pela distancia, tamanho do alvo (acertar um soldado é mais difícil que acertar um prédio!) e condições de clima (dia ou noite, chuva, neblina, etc).

# STARCRAFT. GOLIATH RULES: BATALHA EM GRISSOM IV

## Créditos e Agradecimentos.

Capítulo. VIII



### GOLIATH RULES:

Esta aventura não poderia ter sido concluída sem os palpites e dicas do Gelatto, Ivã e Roger, além é claro dos integrantes do fórum do Opera RPG com quem houve intenso debate sobre a importância e cuidados ao se criar aventuras prontas.

### Goliath Rules (2º Edição): Batalha em Grissom IV:

Após uma detalhada revisão e pequenas mudanças em sua apresentação e formatação, lançamos novamente nossa terceira aventura ambientada no universo de **STARCRAFT** em sua Segunda Edição, acrescentando algumas Planilhas de Personagens prontos e uma ficha exclusiva para combate com veículos.

# GOLIATH RULES

## BATALHA EM GRISSOM IV

Criação por:

Anderson "Intruder" Salafia: [anderson.salafia@itelefonica.com.br](mailto:anderson.salafia@itelefonica.com.br)

**GOLIATH RULES – TERRAN NETBOOK 1.5**

2º edição – Janeiro de 2008.

Opera RPG: <http://www.rpgopera.com/>  
Starworks RPG: <http://www.starworks.cjb.net>  
<http://www.starworks.tk>  
<http://br.geocities.com/starworksrpg/index.htm>  
Fórum OPERA RPG: <http://br.groups.yahoo.com/group/operarpg>

Este material destina-se a distribuição gratuita através da Internet, tendo sido desenvolvido com regras específicas de combate para uso com o OPERA RPG © e a adaptação do jogo Starcraft para suas regras. Para maiores referências sobre veículos, armas pessoais e equipamentos militares consultem os 'netbooks' e material de apoio disponíveis para download gratuito nos sites de divulgação do OPERA RPG©.