

# THE RESCUE

Aventura para Starcraft por:

Fernando “Gelatto” César Medalha – [gelatto@ig.com.br](mailto:gelatto@ig.com.br)  
Anderson “Intruder” Luiz Salafia – [Anderson.salafia@itelefonica.com.br](mailto:Anderson.salafia@itelefonica.com.br)

StarWorks OPERA - Site de Desenvolvimento: [www.starworks.cjb.net](http://www.starworks.cjb.net)  
OPERA RPG - Site Oficial: [www.rpgopera.com](http://www.rpgopera.com)

## Introdução:

Um chamado se socorro leva um grupo de fuzileiros Confederados para uma área montanhosa, onde se localizam os destroços de uma Battlecruiser Confederada. Importantes códigos de comunicação Confederada estavam a bordo da nave que não devem cair em mãos inimigas.

Esta aventura é uma continuação da aventura Night Strike Over Tyrador, e como tal, foi criada para ser usada em conjunto com o Netbook OPERA STARCRAFT TERRAN, mas nada impede que ela seja utilizada de forma independente.

Em anexo a esta aventura há um mapa detalhando a região montanhosa da queda da Battlecruiser.

Observador, tenha um bom jogo!

## Prelúdio:

Com a instalação de uma base de operações avançadas no planeta Tyrador IX, e a possibilidade de enviar patrulhas de reconhecimento, ficaram evidentes que a situação esta fora de controle: diversos milicianos aliaram-se ao inimigo, que agora detém o controle de importantes bases militares.

Poucos focos de resistência ainda lutam na inútil tentativa de assegurarem suas posições na espera por reforços. A situação das forças Confederadas é de completa inferioridade.

Durante a manhã um pedido de socorro foi detectado em umas regiões montanhosas ao sul, local onde parte do Battlecruiser Griffin caiu. Acredita-se que importantes oficiais estejam no local, e em posse deles pode haver os códigos de comunicações Confederados, os quais não devem em hipótese alguma cair nas mãos dos inimigos.

Mengsk sabendo da importância destes códigos para seus planos de expansão do Domínio Terran e erradicação total da Confederação, já ordenou que várias unidades de mercenários saíssem à caça dos sobreviventes.

## Situação:

Sobreviventes do Battlecruiser Griffin enviaram um pedido de socorro e devem ser imediatamente resgatados antes de serem capturados pelo inimigo.

As ordens são de considerar qualquer miliciano ou combatente que não integre o Omega Squadron como inimigo em potencial, havendo ordens de abrir fogo preventivamente!

**Objetivo:** Impedir que os códigos de comunicações Confederados caiam nas mãos do inimigo.

**Local:** Mundo de Tyrador IX, atmosfera padrão, planeta colonizado, região montanhosa, um dia depois dos acontecimentos da aventura Night Strike Over Tyrador.

### **Unidades de Combate Designadas:**

Omega Sqd 35Th (infantaria), operando a partir do acampamento Confederado.

**Missão:** encontrar e resgatar sobreviventes da Battlecruiser Griffin.

*...a noite fora cansativa, mas o combate aguçava a todos do esquadrão. Havíamos conseguido estabelecer uma base avançada no planeta e o magistrado já havia sido retirado do planeta. Ainda podiam-se ouvir disparos ecoando pela cidade, mas a intensidade era cada vez menor.*

*O comandante entrou na sala onde estávamos descansando e logo nos informou que teríamos que partir:*

*- “você tem uma nova missão, a nave parte em cinco minutos, preparem o equipamento!” – essa era a rotina dos Blood Hawks, sobreviver a uma missão apenas para receber novas ordens e retornar ao combate!*

### O Local:

Pela manhã o sinal de socorro havia sido captado por dois caças Wraith em patrulha na região norte do planeta, uma área de altas montanhas de clima ártico, embora apenas haja neve nos pontos mais altos a temperatura é bem fria (cerca de 02°C durante o dia!) com densa vegetação composta por árvores de grande porte, o que poderá conferir uma excelente camuflagem. Na área existe apenas uma vila abandonada, o que faz com que não haja civis na região.

O grupo será levado até o local por uma Dropship e serão lançados a 10Km ao norte de um vilarejo abandonado (a cerca de 25Km a Sudeste do local da queda) devendo seguir até o local a pé. Contarão com um Vulture como apoio e não terão restrições quanto aos equipamentos. A equipe será pequena sem NPCs.

O vilarejo encontra-se na base de uma cordilheira que se eleva além dos 750mts de altitude, iniciando uma cadeia de montanhas que se estende pela região a noroeste. A neve começa a se acumular a partir dos 300mts de altitude, sendo mais espessa acima dos 400mts.

O local de onde os sinais de socorro esta sendo emitidos encontra-se em uma posição mais elevada, com terreno acidentado e algumas cavernas, estando cerca de 25Km ao Noroeste do local dos destroços.

Nos destroços, que são basicamente parte da ponte de comando, irão encontrar os computadores de bordo, os quais deverão ser destruídos com explosivos.

## Os Primeiros Inimigos:

No local da queda o grupo encontrara os primeiros inimigos. Dois mercenários estão vasculhando os destroços, enquanto que um terceiro - o piloto da Vulture - está dentro dos destroços, buscando pelo disco com as informações sobre os códigos de comunicação Confederados.

Os fuzileiros devem eliminar os oponentes rapidamente.

Forças inimigas: dois Mercenários Padrão lutam contra os jogadores em meio aos destroços da nave, enquanto que o Mercenário Piloto se abriga dentro dos destroços da nave.

O Mercenário Piloto está de posse do disco de dados. Se surgir uma oportunidade, ele tentará chegar até sua Vulture e fugirá do local – note que a moto está estacionada do lado de fora dos destroços, e, possivelmente, no meio do fogo cerrado dos jogadores com os demais mercenários.

*...finalmente havíamos chegado ao local da queda, logo iria escurecer e por tanto tínhamos de sermos rápidos! Nosso sniper procurou uma posição de tiro para nos dar cobertura enquanto o artilheiro montava sua chaingun em uma cratera, para nos dar cobertura. O que restara da nave não era muito, apenas sua ponte de comando que se por fora parecia intacta, bastava adentrarmos pela escotilha de acesso (a qual já estava aberta) para vermos a destruição causada pelo ataque, e constataremos que grande parte da tripulação estava morta...*

*...alguns tiros ecoaram do lado de fora: - "inimigo! Nas arvores..." – gritava nosso líder descarregando seu rifle na direção daquele 'gigante' que parecia não se preocupar muito com nossas balas... o sacana estava usando um traje PCS!!!*

Os destroços são a ponte de comando da nave, que após o ataque teve suas escotilhas internas lacradas, o que protegeu alguns tripulantes de serem tragados pelo vácuo do espaço. Após a destruição da nave ela foi lançada na direção do planeta e caiu matando muitos dos que ainda estavam vivos. A seção que o grupo encontrou é composta da sala de navegação e da sala de comando, onde estão os computadores centrais da nave, e o disco com os códigos de comunicações que devem ser recuperados.

Uma vez que os inimigos sejam eliminados, o disco recuperado e os computadores destruídos, o grupo deverá seguir na direção dos sobreviventes, pois constatarão que

entre os mortos não há o corpo do comandante da nave, o Almirante Borges, que em hipótese alguma deve ser capturado pelo inimigo.

## Durante o Trajeto:

Mengsk não poupou esforços para conseguir o disco e enviou seus melhores homens para as montanhas, todos estão muito bem equipados. Alguns Goliath também estão integrando a equipe de buscas e quando eles deram pela falta de comunicação dos mercenários que estavam nos destroços, a prioridade passou a ser encontrar as forças de resgate Confederadas.

Haverá algumas patrulhas pela floresta, mas como a vegetação é densa, não há como usar veículos, e os Goliaths terão graves dificuldades em se mover e atacar os soldados (modificadores de -2 para qualquer ação feita pelos Goliaths e de +2 para qualquer ação contra os Goliaths).

Forças Inimigas: uma patrulha inimiga será encontrada pelos fuzileiros antes deles encontrarem os sobreviventes. Ela é composta de três Mercenários Padrões apoiados por um Goliath pilotado por um Mercenário Piloto, sob o comando de um Mercenário Comandante.

*...já estávamos há horas caminhando pela floresta, a noite cairia em breve. Já havíamos combatido duas patrulhas inimigas, em um total de dez soldados inimigos.*

*Segundo o localizador deveríamos estar e menos de 6 quilômetros do local da queda, e havíamos decidido fazer uma pausa para descansar. O chão começou a tremer duas arvores foram arrancadas expondo um Goliath! Rajadas de munição 30mm varreram tudo a nossa volta...*

*...felizmente as arvores dificultavam o tiro do piloto, o que nos permitiu dispersarmos e revidar o ataque.*

## Encontrando os Sobreviventes:

Os sobreviventes subiram para um local de maior altitude (há neve no local, dificultando a movimentação das tropas), e encontraram uma caverna onde se abrigaram. São apenas seis sobreviventes, mais o Almirante Borges e dois outros tripulantes, um dos quais muito ferido. Os sobreviventes estão sem equipamentos militares potentes, podendo contar no máximo com algumas Flak Guns.

Ao chegarem ao local deverão fazer contato com a base para receberem novas ordens. Como o tempo não esta ajudando eles deverão descer alguns quilômetros até uma antiga estação de caça, onde poderão passar a noite e se abrigarem do frio, além de terem maiores chances de se defenderem de um ataque inimigo, pois o resgate devera acontecer apenas no dia seguinte.

**A estação de caça:** o local estará deserto, mas o grupo poderá encontrar ainda alguns alimentos e mesmo pequenas armas de caça (espingardas comuns), além de medicamentos. Também conta com um pequeno gerador (tipo diesel) que se alimenta com células de Vesperme das quais haverão um container com apenas 12 células cheias.

Haverá alguns esquis e dois veículos para uso na neve (dotados de esteiras não podendo ser usados sem neve). A estação se divide em dois prédios: um amplo chalé com dois andares, destinado aos hospedes e um anexo com a

área de serviço e depósitos. O complexo está próximo ao rio que desce das montanhas, a beira de um penhasco onde há uma queda d'água, sendo rodeado por grande número de árvores. Diante do chalé está o anexo, simples reunindo um depósito, e área de serviço, com o gerador e uma pequena reserva de vespérme em seu subsolo. Seguindo na direção nordeste há uma estrada que leva a uma cidade (e não ao vilarejo abandonado) distante várias horas de viagem.

*Com os sobreviventes sob nossa guarda, seguimos para o local onde passaríamos a noite, era bem espaçoso e após fazermos uma busca no local encontramos alguns itens que poderiam ser muito úteis: células de vespérme, ferramentas e medicamentos.*

*Organizamos turnos de guarda, além de instalarmos algumas armadilhas, a fim de termos condições de enfrentar qualquer soldado inimigo que tentasse nos pegar de surpresa. Soprava um vento forte e a temperatura caía rapidamente lá fora!*

*...era quase de manhã quando o sentinela deu o alerta: “- patrulha inimiga vindo do sul! Seis homens...” – a festa iria começar!*

**A Emboscada:** é melhor que seus jogadores tenham organizado algumas armadilhas e estejam alertas, pois a noite não será tão calma assim...

Ao notar que nenhuma nave confederada aproximou-se para pegar o grupo de resgate, os homens de Mengsk concluíram que eles deveriam procurar por abrigo e o único local disponível era a antiga estação de caça. E reuniram suas últimas forças para um ataque surpresa ao local: várias patrulhas cercarão o local, colocando dois artilheiros com uma Chaingun cada, em posições onde possam dificultar a vida dos jogadores.

O ataque devesse acontecer pela manhã, pouco antes do sol nascer de maneira que caso a situação fique difícil o grupo possa pedir apoio da Nemesis, que enviará dois Caças Wraith para ‘limpar’ a área e proteger a Dropship para retirar o grupo.

Caso os jogadores tenham se preparado e os atacantes sejam massacrados, fique a vontade pra colocar mais patrulhas e prolongar a batalha...

Forças inimigas: qualquer sobrevivente da cena “Durante o Trajeto” pode ser acrescentado a este combate, a critério do Observador. As patrulhas remanescentes contam com sete Mercenários Padrões (dois deles operando uma Automatic Chaingun cada), dois Mercenários Firebat, dois Mercenários Comandante e dois Mercenários Pilotos, um pilotando uma Vulture e o outro um Goliath.

## Forças Inimigas:

Os inimigos não são homens de Mengsk, mas mercenários altamente treinados. Eles não possuem qualquer ligação com a UED, estão fazendo apenas seu trabalho.

Estes mercenários são conhecidos como “Iron Skin” e possuem um contrato de longa data com o Mengsk.

MERCENÁRIO PADRÃO					
Físico	7 (28)	Destreza	6	Inteligência	6
Percepção	6	Vontade	6	Mente	8
Iniciativa	+6	Esquiva	+6	P. Vida	7
Combate Corpo a Corpo					
Arma	Golpe		Aparo	Dano	
Briga (boxe) 2	+7		+7	D2+2	
Faca Militar 2	+10		+10	D2+4	
Combate à Distância					
Arma	TR	TM	Dano	Cad	Car
Flak Gun 2	+9	+12	D3+2	2	25
C-14 Gauss Rifle 2	+9	+12	D3+6	2/4/6	120
Autom. Chaingun 2	+8	+11	D3+5	3/5	300
Arrem. Granada 2	+8	+9	12	1	2
Armadura: Traje Militar Padrão					
Área	Proteção		Absorção	Penal.	
A (11,12)	Power Combat Suíte		6 / 8	-	
B (2)	PCS		6 / 8	-	
C (6,7,8)	PCS		6 / 8	-	
D (3)	PCS		6 / 8	-	
E (4)	PCS		6 / 8	-	
F (5)	PCS		6 / 8	-	
G (9)	PCS		6 / 8	-	
H (10)	PCS		6 / 8	-	

MERCENÁRIO PILOTO					
Físico	6 (12)	Destreza	7	Inteligência	6
Percepção	6	Vontade	6	Mente	8
Iniciativa	+7	Esquiva	+7	P. Vida	6
Combate Corpo a Corpo					
Arma	Golpe		Aparo	Dano	
Briga (boxe) 1	+7		+6	D2 – 1	
Faca Militar 1	+9		+9	D2	
Combate à Distância					
Arma	TR	TM	Dano	Cad	Car
Flak Gun 2	+9	+12	D3+2	2	25
SR8 Shotgun 2	+9	+11	D4+4	2	12
Arrem. Granada 1	+7	+8	12	1	2
Armadura: Traje Militar Padrão					
Área	Proteção		Absorção	Penal.	
A (11,12)	Civil Power Arm. FP		4 / 6	-	
B (2)	CPA-FP		4 / 6	-	
C (6,7,8)	CPA-FP		4 / 6	-	
D (3)	CPA-FP		4 / 6	-	
E (4)	CPA-FP		4 / 6	-	
F (5)	CPA-FP		4 / 6	-	
G (9)	CPA-FP		4 / 6	-	
H (10)	CPA-FP		4 / 6	-	
Habilidade		Teste	Habilidade		Teste
Pilot. Vulture 2		9	Artilharia 1		7
Pilot. Goliath 2		9			

MERCENÁRIO FIREBAT					
Físico	8 (32)	Destreza	6	Inteligência	5
Percepção	6	Vontade	6	Mente	8
Iniciativa	+6	Esquiva	+6	P. Vida	8
Combate Corpo a Corpo					
Arma	Golpe		Aparo	Dano	
Briga (boxe) 3	+8		+7	D2+3	
Faca Militar 2	+10		+10	D2+5	
Combate à Distância					
Arma	TR	TM	Dano	Cad	Car
Flak Gun 2	+9	+12	D3+2	2	25
Flame Thrower 2	+11	+12	D4+8	1	15m
Arrem. Granada 1	+7	+8	12	1	2
Armadura: Traje Militar Padrão					
Área	Proteção		Absorção	Penal.	
A (11,12)	Firebat Suit (+2 fogo)		6 / 8	-	
B (2)	Firebat Suit (+2 fogo)		6 / 8	-	
C (6,7,8)	Firebat Suit (+2 fogo)		6 / 8	-	
D (3)	Firebat Suit (+2 fogo)		6 / 8	-	
E (4)	Firebat Suit (+2 fogo)		6 / 8	-	
F (5)	Firebat Suit (+2 fogo)		6 / 8	-	
G (9)	Firebat Suit (+2 fogo)		6 / 8	-	
H (10)	Firebat Suit (+2 fogo)		6 / 8	-	

MERCENÁRIO COMANDANTE					
Físico	7 (28)	Destreza	7	Inteligência	7
Percepção	7	Vontade	6	Mente	8
Iniciativa	+7	Esquiva	+7	P. Vida	8
Combate Corpo a Corpo					
Arma	Golpe		Aparo	Dano	
Briga (boxe) 2	+8		+8	D2+2	
Faca Militar 2	+11		+11	D2+4	
Combate à Distância					
Arma	TR	TM	Dano	Cad	Car
Flak Gun 2	+11	+14	D3+2	2	25
C-14 Gauss Rifle 3	+12	+15	D3+6	2/4/6	120
Arrem. Granada 2	+9	+10	12	1	2
Armadura: Traje Militar Padrão					
Área	Proteção		Absorção	Penal.	
A (11,12)	Power Combat Suíte		6 / 8	-	
B (2)	PCS		6 / 8	-	
C (6,7,8)	PCS		6 / 8	-	
D (3)	PCS		6 / 8	-	
E (4)	PCS		6 / 8	-	
F (5)	PCS		6 / 8	-	
G (9)	PCS		6 / 8	-	
H (10)	PCS		6 / 8	-	

### Desfecho:

O que restou da Griffin foi destruído, e os códigos de comunicações Confederados estão a salvos, junto com o comandante da nave.

Regressando à cidade da missão anterior o grupo aguardará por novas ordens e serão informados que a situação não está tão fácil para as forças confederadas.

**Algumas dicas:** lembre-se de controlar a munição de seus jogadores, procurando equilibrar os combates, ou seja, ficar sem munição pode gerar situações inusitadas, mas também poderá resultar em algumas mortes indesejáveis!

### Experiência:

Ao término da aventura, distribua Pontos de Experiência da seguinte maneira:

- 2 pontos automáticos ao grupo ao concluírem a missão.
- +1 ponto ao grupo caso tenham recuperado os dados sobre as comunicações intactos
- +1 ponto ao grupo para cada dez inimigos neutralizados
- +1 ponto ao grupo para cada Goliath inimigo neutralizado/capturado
- +1 ao grupo se resgatarem com vida o Almirante Borges
- +1 ponto individual para interpretação do personagem
- +1 ponto individual para atos de heroísmo
- +1 ponto individual para boas idéias ou estratégias que funcionaram

### Fichas de Personagens Prontas:

Nas próximas páginas há exemplos de quatro personagens que podem ser usados pelos jogadores, caso algum de seus personagens tenha sido mortos ou estejam incapacitados, decorrente da aventura anterior. Ou simplesmente caso desejem trocar de personagens. Esses personagens foram criados utilizando as seguintes regras:

Pontos de Atributos: 20 pontos Pontos de Criação: Inteligência x 3 + 15
--

Porém, o Recruta Eder McCarty é um verdadeiro estorvo e representa um miliciano pacato de Tyrador IX. Por isso, ele foi feito com menos pontos. Ele recebeu -3 Pontos de Atributos e -5 Pontos de Criação.

Caso seus jogadores decidam criar seus próprios personagens, podem fazê-lo utilizando a fórmula acima.

Para acesso detalhado sobre os Cibernéticos e Poderes Psíquicos, consulte os netbook OPERA STARCRAFT TERRAN.

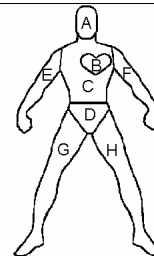
**FICHA DE PERSONAGEM**

**NOME:** Francine Müller

Terran Piloto (Goliath) Tenente



- (A) - (11, 12)  
 (B) - (2)  
 (C) - (6, 7, 8)  
 (D) - (3)  
 (E) - (4)  
 (F) - (10)  
 (G) - (5)  
 (H) - (9)



ATRIBUTOS		
Atributo	Or.	Obs.
Físico	<b>6</b>	x2 = 12
Destreza	<b>7</b>	
Inteligência	<b>7</b>	
Vontade	<b>6</b>	
Percepção	<b>6</b>	
Mente	<b>8</b>	
Sorte	<b>6</b>	

C.	Características Físicas
2	Atraente +1

C.	Características Psíquicas
6	Cargo 3 (Tenente)
2	Reputação Boa [militar] +1
-6	Excesso de Confiança Gravíssimo
-6	Mentira Gravíssima
	- conta vantagem
-4	Código de Honra Grave (Militar)
	- seguir ordens superiores
	- fazer cumprir a lei
	- proteger a população
-2	Luxúria Leve
-2	Orgulho Leve

C.	Cibernéticos / Psiquismo
8	Ciber: Neuroconector
	- +2 Veículos / Eq. Eletrônicos
	- nível de rejeição: 3
4	Ciber: Reflexos Rápidos 1
	- +1 Iniciativa / Esquiva
	- nível de rejeição: 1

Ptos: Atributo / Criação	20 / 36
--------------------------	---------

Combate Corpo-a-Corpo			
Arma	Golpe	Aparo	Dano
Briga	+8	+8	D2
Faca Militar	+9	+9	D2+1

Combate à Distância					
Arma	TR	TM	Dano	Cad	Car
Flak Gun	+9	+12	D3+2	2	25
Shotgun	+9	+12	D4+4	2	12

Iniciativa	Esquiva	Ações
+8	+9	2

Equipamento	
1 x Pistola Flak Gun (+1/+4/ 160m)	
- 3 pentes munição 9mm (75 balas)	
1 x Torrent SR8 Shotgun (+0/+3/ 100m)	
- 3 pentes munição .12 (36 cartuchos)	
- 1 pente munição AS (12 cartuchos)	
--- TM+1 / Dano Fixo +1 / Cdt = 1	
--- absorção alvo x0,75 (diminui 1/4)	
1 x Faca Militar (+2/+2/D2)	
1 x Amadura CPA-Fighter Pilot (4/6)	

**Histórico**

Nascida em Brontes, viveu em meio aos mineradores, aprendendo a se safar de situações complicadas (imaginem uma garota em meio a homens...), tornou-se boa de briga... ainda jovem aprendeu a pilotar de tudo um pouco, além de operar computadores.

Quando atingiu a idade mínima para se alistar foi a Taronis onde após servir como Marine, ingressou no Theta Sqd, podendo finalmente pilotar mechas.

No mundo glacial de Reyniff II destacou-se na luta contra grupos rebeldes que pretendiam instalar uma base avançada no local.

Condecorada por bravura pôde regressar a seu planeta natal, servindo com o Gamma Sqd, antes de finalmente ser selecionada pessoalmente pelo Comandante Reykson para ingressar no Omega Sqd.

Diagrama de Resistência			
Local	Proteção	Abs.	Penal.
A(11,12)	CPA-FP	4/6	
B (2)	CPA-FP	4/6	
C (6,7,8)	CPA-FP	4/6	
D (3)	CPA-FP	4/6	
E (4)	CPA-FP	4/6	
F (10)	CPA-FP	4/6	
G (5)	CPA-FP	4/6	
H (9)	CPA-FP	4/6	

Habilidades Físicas			
Habilidade	N	C	Tes
Briga (+1/+1/+1)	2	3	-
Mov. Gravidade Alter.	1	1	8
Veículos [terrestres]	0	1	7/9*
Veículos [mechas]	0	1	7/9*
Veículos [Goliath]	2	3	9/11*
* uso do Neuroconector			

Habilidades Psíquicas			
Habilidade	N	C	Tes
Camuflagem	2	3	8
Geografia [Brontes]	1	1	8
Liderança	1	1	8
Oper. Computadores	1	1	8/10*
Procedim. Militares	1	1	8
Profissão [mineração]	1	1	8
Progr. Computadores	1	1	8/9*
Rastreamento	1	1	8
Sobrevivência [glacial]	1	1	8
Telemetria [sensores]	2	3	8/9*
* uso do Neuroconector			

Habilidades Bélicas		
Habilidade	N	C
Facas [básico]	0	1
Pistola: Flak Gun	1	2
Espingarda: Torrent Shotgun	2	4
Artilharia [mechas]	0	1
Artilharia [Goliath]	2	3



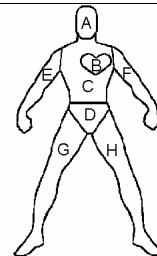
**FICHA DE PERSONAGEM**

**NOME:** Mike Donovan

Terran Sniper Sargento



- (A) - (11, 12)  
 (B) - (2)  
 (C) - (6, 7, 8)  
 (D) - (3)  
 (E) - (4)  
 (F) - (10)  
 (G) - (5)  
 (H) - (9)



ATRIBUTOS		
Atributo	Or.	Obs.
Físico	6	x2 = 12
Destreza	8	
Inteligência	6	
Vontade	6	
Percepção	6	8* [visão]
Mente	8	
Sorte	6	

C.	Características Físicas
3	Ambidestria
4	Sentidos Ampliados [visão] +2

C.	Características Psíquicas
4	Cargo 2 (Sargento)
4	Instinto
-2	Código de Honra Leve (Militar)
	- seguir ordens superiores
	- fazer cumprir a lei
	- proteger a população
-6	Egoísmo Gravíssimo
-6	Excesso de Confiança Gravíssimo
-6	Sanguinolência Gravíssima

C.	Cibernéticos / Psiquismo
4	Ciber. Reflexos Rápidos 1
	- +1 Iniciativa / Esquiva
	- nível de rejeição: 1
3	Ciber. Auto-Sustentação
	- nível de rejeição: 1

Ptos: Atributo / Criação 20 / 33

Combate Corpo-a-Corpo			
Arma	Golpe	Aparo	Dano
Briga	+8	+8	D2
Faca Militar	+10	+10	D2+1

Combate à Distância					
Arma	TR	TM	Dano	Cad	Car
Flak Gun	+10	+13	D3+2	2	25
Bosun Sniper	+13	+18	D2 +10	2	15

Iniciativa	Esquiva	Ações
+9	+9	2

Equipamento	
1 x Pistola Flak Gun (+1/+4/ 160m)	
- 3 pentes munição 9mm (75 balas)	
1 x Rifle Bosun FN-90 (+0/+5/D3+8)	
- 3 pentes munição 10mm (45 balas)	
- miratelescópica (+3 anularpenalt dist.)	
- miralaser TOP (+2 TM/TR)	
- óculos de visão TOP	
1 x Faca Militar (+2/+2/D2)	
1 x Amadura Civil. P. Amor CPA (4/6)	

**Histórico**

Nascido no distante mundo de Zenn, desde cedo demonstrou gosto por armas de fogo, tendo inclusive ganho uma medalha de ouro nos jogos de inverno (tiro olímpico).

De espírito aventureiro, logo seguiu para Dylar IV para unir-se às forças Confederadas, assim como seu irmão fizera anos antes.

Sua habilidade com rifles de precisão lhe rendeu uma chance no Omega Sqd, onde teve atuação destacada.

Extremamente arrogante e egoísta, costuma sempre arrumar brigas com seus colegas.

Sendo um atirador frio, confia em seus instintos quando em combate, buscando sempre por novos 'alvos' no campo de batalha.

Diagrama de Resistência			
Local	Proteção	Abs.	Penal.
A(11,12)	CPA	4/6	
B (2)	CPA	4/6	
C (6,7,8)	CPA	4/6	
D (3)	CPA	4/6	
E (4)	CPA	4/6	
F (10)	CPA	4/6	
G (5)	CPA	4/6	
H (9)	CPA	4/6	

Habilidades Físicas			
Habilidade	N	C	Tes
Escalar	3	6	11
Furtividade	3	6	11
Veículos [terrestres]	0	1	8
Veículos [Vulture]	1	1	9

Habilidades Psíquicas			
Habilidade	N	C	Tes
Camuflagem	2	3	8
Estratégia [emboscada]	1	1	7
Geografia [Dylar IV]	1	1	7
Geografia [Zenn]	1	1	7

Habilidades Bélicas		
Habilidade	N	C
Facas [básico]	0	1
Pistola: Flak Gun	1	2
Rifle Prec.: Bosun Sniper	3	7
Artilharia [veículos terrestres]	1	1

**FICHA DE PERSONAGEM**

**NOME:** Kelly Myers

Terran Ghost Cabo



ATRIBUTOS		
Atributo	Or.	Obs.
Físico	<b>5</b>	+4 = 9
Destreza	<b>8</b>	
Inteligência	<b>7</b>	
Vontade	<b>6</b>	
Percepção	<b>6</b>	
Mente	<b>8</b>	
Sorte	<b>6</b>	

C.	Características Físicas
2	Contorcionismo +1
2	Atraente +1

C.	Características Psíquicas
2	Cargo 1 (Cabo)
2	PES
2	PK
-6	Fobia Gravíssima (lugares apertados)
-4	Anseio por Justiça Grave
-4	Devoção Grave (Confederados)
-2	Código de Honra Leve (militar)
	- seguir ordens superiores
	- fazer cumprir a lei
	- proteger a população
-2	Preguiça Leve

C.	Cibernéticos / Psiquismo
-2	Ciber: Psicoamortecedor
1	Ciber: Olho Esquerdo
	- sensor TOP (+2TR/+1TM)
	- visão noturna
4	Implante Moebius
	- +1 Habilidade Psi PK
	Nível de rejeição total: 6
	Poderes Psi:
5	Psi: Camuflagem (1+1) > 2
	- camuflagem ótica: +1/+2
	- com traje HES: +2/+5
3	Psi: Clariaudiência (1+1) > 2
2	Psi: Cyberpsi (1+1) > 1
5	Psi: Lockdown (2+1) > 1

Ptos: Atributo / Criação	20 / 36
--------------------------	---------

Combate Corpo-a-Corpo			
Arma	Golpe	Aparo	Dano
Briga	+9	+8	D2
Faca Militar	+11	+11	D2+1

Combate à Distância					
Arma	TR	TM	Dano	Cad	Car
Flak Gun	+10	+13	D3+2	2	25
Canister Rifle	+11	+14	D2+8	2/5	45

Iniciativa	Esquiva	Ações
+8	+8	2

Equipamento	
1 x Pistola Flak Gun (+1/+4/ 160m)	
- 3 pentes munição 9mm (75 balas)	
1 x Rifle C-10 Canister Rifle (+1/+4/ 750m)	
- 3 pentes de munição 10mm (90 balas)	
- sensor de mira TOP (cibertrônico)	
- modo Grenade Launcher (+0/+3/ 600m)	
--- 1 carregador granadas (5 granadas.)	
1 x Faca Militar (+2/+2/D2)	
1 x Armadura Host. Env. Suit HES (4/6)	
- conectada ao Implante Moebius	
2 x Granada Padrão (Poder 12)	

**Histórico**

Kelly nasceu em uma família de fazendeiros em New Trindade. Com a morte de seu pai (integrante da milícia local) durante um ataque pirata, acabou fugindo e entrando em uma nave de carga para Dylar IV. Tinha apenas 16 anos e passou um ano viajando pelo espaço atuando como cozinheira na nave cargueira.

Quando esta pousou em Dylar IV, tomou conhecimento de uma unidade militar e decidiu alistar-se, ingressando no Omega Sqd.

Após exames de rotina, constatou-se que possuía poderes psíquicos, sendo enviada (contra sua vontade) imediatamente para Timul IV. Com apenas 23 anos já havia acumulado uma extensa folha de serviços em diversos planetas do setor Kopnulu quando iniciou seu treinamento Ghost, após ser submetida aos implantes de praxe.

Não se adaptando totalmente ao tipo de operações militares dos Ghost, acabou por não desenvolver totalmente seus poderes, sendo relegada a missões secundárias, e constantemente atuando junto com seus antigos companheiros de esquadrão.

- Ⓐ - (11, 12)
- Ⓑ - (2)
- Ⓒ - (6, 7, 8)
- Ⓓ - (3)
- Ⓔ - (4)
- Ⓕ - (10)
- Ⓖ - (5)
- Ⓗ - (9)

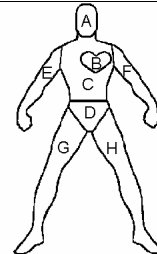


Diagrama de Resistência			
Local	Proteção	Abs.	Penal.
A(11,12)	HES	2/4	
B (2)	HES	2/4	
C (6,7,8)	HES	2/4	
D (3)	HES	2/4	
E (4)	HES	2/4	
F (10)	HES	2/4	
G (5)	HES	2/4	
H (9)	HES	2/4	

Habilidades Físicas			
Habilidade	N	C	Tes
Arremesso [granadas]	1	1	9
Briga (+1/+0/+0)	1	1	-
Escalar	1	1	9
Furtar	1	1	9
Furtividade	2	3	10
Veículos [terrestres]	0	1	8
Veículos [Mechas]	0	1	8

Habilidades Psíquicas			
Habilidade	N	C	Tes
Arrombamento	1	1	8
Cozinhar	1	1	8
Criptografia	1	1	8
Espionagem	1	1	8
Geografia [New Trindade]	1	1	8
Oper. Computadores	1	1	8
Sistemas de Segurança	2	3	9

Habilidades Bélicas		
Habilidade	N	C
Facas [básico]	0	1
Faca Militar	1	1
Pistola: Flak Gun	1	2
Rifle: C-10 Canister Rifle	2	4

**NOME:** Eder McCarty

## Terran Soldado Recruta



ATRIBUTOS		
Atributo	Or.	Obs.
Físico	6	+4 = 10
Destreza	6	
Inteligência	5	
Vontade	6	
Percepção	6	7* (Audição)
Mente	8	
Sorte	6	

[illegible][illegible][illegible]

Ptos: Atributo / Criação	17 / 25
--------------------------	---------

Combate Corpo-a-Corpo			
Arma	Golpe	Aparo	Dano
Briga	+7	+6	D2
Faca Militar	+8	+8	D2+1

Combate à Distância					
Arma	TR	TM	Dano	Cad	Car
Flak Gun	+7	+10	D3+2	2	25
Shotgun	+6	+9	D4+4	2	12

Iniciativa	Esquiva	Ações
+6	+6	2

[illegible]

## Histórico

Tyrador IX sempre foi um planeta calmo dentro do domínio dos Confederados. Seus soldados raramente tiveram mais que uma missão na vida, isso se tiverem alguma.

Não podia ser diferente com Eder, um guarda exemplar... para os padrões de Tyrador IX, claro.

Ex-minerador, ingressou no exército em busca de status, mas o que encontrou foi diversão jogando cartas com os demais guardas, vida noturna nos bares (que possuem a melhor cerveja do Koprulu Sector inteiro), e, ao menor problema, evita ao máximo se envolver.

Realmente, Eder nasceu no planeta certo, na época certa e trabalha no emprego certo.

Mas essa boa vida agora terminou.

Com a queda da Confederação, e os problemas políticos envolvendo Tyrador IX, a guerra civil estourou no planeta.

Sob apoio do Omega Sqd, Eder foi resgatado durante um conflito rebelde que ameaçava o magistrado local, e acabou sendo recrutado pelo Omega Sqd, que tenta se estabilizar no antes calmo e pacato planeta de Tyrador IX.

(A) - (11, 12)  
 (B) - (2)  
 (C) - (6, 7, 8)  
 (D) - (3)  
 (E) - (4)  
 (F) - (10)  
 (G) - (5)  
 (H) - (9)

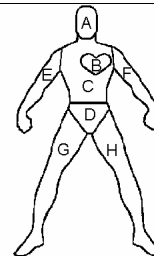


Diagrama de Resistência			
Local	Proteção	Abs.	Penal.
A(11,12)	PPA	3/5	
B (2)	PPA	3/5	
C (6,7,8)	PPA	3/5	
D (3)	PPA	3/5	
E (4)	PPA	3/5	
F (10)	PPA	3/5	
G (5)	PPA	3/5	
H (9)	PPA	3/5	

<b>Habilidades Físicas</b>			
<b>Habilidade</b>	<b>N</b>	<b>C</b>	<b>Tes</b>
Arremesso [granadas]	1	1	7
Briga [+ 1/+ 0/+ 0]	1	1	-
Veículos [terrestres]	0	1	6
Veículos [mechas]	0	1	6
Veículos [SVC]	1	1	7
Veículos [jeeps/quads]	1	1	7

[illegible][illegible]