

NIGHT STRIKE OVER TYRADOR

Aventura para Starcraft por:

Fernando “Gelatto” César Medalha – gelatto@ig.com.br
Anderson “Intruder” Luiz Salafia – Anderson.salafia@itelefonica.com.br

StarWorks OPERA - Site de Desenvolvimento: www.starworks.cjb.net
OPERA RPG - Site Oficial: www.rpgopera.com

Introdução:

Um chamado se socorro leva um grupo de fuzileiros Confederados para uma cidade rebelada no planeta de Tyrador IX. Porém, os rebeldes conseguem abater os transportes. Agora os jogadores devem conseguir impedir que a embaixada local caia, além de neutralizarem algumas torres de mísseis para conseguirem apoio aéreo.

Esta aventura foi criada para ser usada em conjunto com o Netbook OPERA STARCRAFT TERRAN, encontrado no mesmo site que esta aventura foi baixada.

Porém, todas as informações necessárias para um jogo rápido já estão contidas no final da aventura, inclusive as fichas modelo de um pelotão de fuzileiros Terran para serem usados, caso os jogadores não queiram criar seus próprios personagens.

Em anexo a esta aventura há um mapa detalhando a cidade rebelada.

Observador, tenha um bom jogo!

Prelúdio:

Com a queda da Confederação e a Dominion Task Force anexando mais e mais colônias confederadas ao seu controle, os Confederados remanescentes passam por uma época de reconstrução e sobrevivência.

A Nova Ordem Confederada está se formando. O Omega Squadron perdeu sua base de operações e se refugiou em Tyrador IX, onde precisa reconquistar o apoio da população e se fazer oculta dos olhos dos seus inimigos.

Porém, movimentos contrários ao controle da Confederação sobre Tyrador IX se tornaram mais constantes. A princípio, pequenas ações contra postos de patrulha situados nas periferias eram o máximo que os rebeldes conseguiam, mas a situação está saindo de controle.

Na capital Greatiron, revoltas civis contra o antigo governo se iniciam. O magistrado local havia relatado a seus superiores que a situação política era instável, e que resultaria cedo ou tarde em uma guerra civil. Só não podia prever que muitos de seus soldados também se rebelariam!

Em uma ousada ação, os soldados rebelados, juntamente com a população civil local tomaram a capital de assalto e a fraca oposição que encontrou foi rapidamente massacrada.

A Battlecruiser Confederada Griffin, que havia acabado de chegar para reforçar a segurança, foi atacada e destruída sem saber o que ocorria. Seus pedaços choviam sobre o planeta tomando-se bolas de fogo que iluminavam os céus.

Acuado, o magistrado refugiou-se com seu gabinete e sua guarda pessoal na sua residência de inverno, localizada em uma cidade nas montanhas próximas, de onde apenas pôde enviar um pedido de resgate.

Este pedido de ajuda foi interceptado pelo Omega Squadron. Enquanto suas forças remanescentes se reorganizam em uma área isolada do planeta, uma força tática é enviada à capital para auxiliar a guarda nacional.

Situação:

Forças rebeldes tomaram o poder da capital do mundo de Tyrador IX, atacando as unidades militares alocadas para a defesa do planeta.

O magistrado local refugiou-se em uma cidade nas montanhas, de onde esta coordenando a resistência.

A Battlecruiser Griffin foi enviada pra fornecer apoio e até o momento não fez contato.

O caos e a desordem imperam na capital e demais cidades de importância.

Objetivo: Encontrar o magistrado local e sua guarda pessoal, estabelecendo uma base avançada de operações com o intuito de organizar uma contra-ofensiva para eliminar a resistência local e colocar fim ao movimento rebelde.

Local: Mundo de Tyrador IX, atmosfera padrão, planeta colonizado, região montanhosa.

Unidades de Combate Designadas:

Omega Sqd 35Th, Blood Hawks (infantaria), operando a partir da Battlecruiser Nemesis.

Omega Sqd 14Th Wraith Fighter (aéreo), operando a partir da Battlecruiser Nemesis.

Missão: realizar o reconhecimento da área de pouso e estabelecer um perímetro de segurança antes que unidades pesadas cheguem ao planeta!

... a bordo da Nemesis o clima era tenso, nos alojamentos os pilotos jogavam poker, enquanto os marines gastavam seu tempo limpando e revisando suas armas C-14. Alguns escreviam cartas para a família, mas a maioria preferia exercitar-se em combates corpo-a-corpo!

Naquela manhã todos estavam ansiosos: finalmente chegaríamos à órbita de Tyrador IX, e poderíamos finalmente descobrir o que acontecerá a Griffín. As poucas escotilhas disponíveis eram disputadas e a única coisa que se podia ver era uma grande seção do casco, ao redor da qual corpos orbitavam no vácuo... a nave fora destruída!

"...parece que o inimigo possui artilharia pesada!" – era a conclusão de um piloto que observou a cena. Todos concordaram...

A Chegada a Tyrador IX:

Neste momento nossos jogadores serão informados dos objetivos e sua missão. Como não há maiores informes sobre a situação no planeta, e mesmo visando manter a nave oculta não foi tentado nenhum tipo de contato com as unidades militares locais, e as ordens são de que o grupo deverá evitar confronto com a população, não abrindo fogo a menos que o inimigo o faça primeiro!

Para esta missão serão enviados dois pelotões, com a missão de fazer o reconhecimento do local e eliminar qualquer ameaça que possa atrapalhar a chegada de reforços.

Cada pelotão será composto de um oficial e cinco soldados de diversas funções. Não haverá restrições quanto ao equipamento utilizado.

Será empregada uma Dropship para o transporte dos pelotões, sendo empregados apenas um Goliath por pelotão nessa missão.

A operação se iniciará à noite. O pelotão será advertido de que a cidade conta com uma base militar com um Star Port, e quatro Missiles Turrets.

Como não se sabe ao certo se a unidade militar ainda se mantém leal a Confederação, as ordens são de evitar aquela área. As duas Missiles Turrets situadas próximo a embaixada devem ser neutralizadas a todo custo.

...a bordo da Dropship todos estavam ansiosos, o medo excitava a todos. Os últimos cheques nos equipamentos eram feitos e finalmente a nave partiu. A reentrada na atmosfera foi rápida, uma breve visão do mar de Tyrador IX nos fazia respirar mais aliviado, pois se tratava de uma atmosfera respirável.

A única incerteza residia no fato de estarmos indo para a morte certa! Como nosso objetivo situava-se nas montanhas, o piloto pode realizar uma navegação a baixa altitude, escapando a detecção das torres de mísseis, mas como a cidade era uma fortaleza, protegida por muros cujo unido acesso era uma pista que deveria estar bem guardada, teríamos que nos expor ao inimigo antes do pouso...

Uma explosão!

– “may day, may day! Fomos atingidos...” a nave curvou violentamente pra a esquerda, o piloto habilmente evitou a colisão com um prédio, mas o pouso não foi nada suave e apenas uns poucos marines sobreviveram a queda!

– “estamos em condições de luta, senhor!” – reportava um soldado que, mesmo ferido, sabia que tinha uma missão a cumprir...

A Cidade:

A cidade situa-se nas montanhas, ao sul da capital, e abriga a residência de inverno do magistrado. O prédio da residência conta com uma pista de pouso e instalações capazes de resistir a um cerco podendo abrigar uma pequena força de segurança.

A cidade foi construída como uma antiga fortaleza medieval, contando com muros e um único acesso sendo uma pista que leva na direção sul a capital.

Possui algumas indústrias, e muitas residências e prédios comerciais sendo muita bem arborizada.

Como resultado da primeira revolta, vários prédios estão em construção ou em reforma.

Seu fornecimento de energia é garantido por uma usina instalada ao sul da cidade, sobre uma fonte de Vespene.

A exemplo de outras cidades, o caos tomou as ruas, com barricadas e rebeldes por todos os lados. A guarnição local, que era composta de uma unidade de caças (a qual rumou para local ignorado) e uma companhia de guarda composta basicamente por milicianos rebelaram-se e esta tentando capturar o magistrado que encontra-se no prédio da embaixada.

Entrando em ação!

Os jogadores serão levados ao planeta em uma Dropship, a qual ao se aproximar da cidade será abatida pelas torres de mísseis, caindo na área nordeste da cidade, após realizar um pouso forçado. A noite está escura e tão logo a nave cai, a cidade sofre um blecaute.

Os pilotos estarão mortos e apenas os personagens dos jogadores sobreviverão à queda (poderá haver outros sobreviventes, mas gravemente feridos).

Não há como contatar a Nemesis, a menos que cheguem a embaixada (que possui equipamentos de comunicações de maior alcance). O grupo terá ainda algum tempo pra se organizar e se por em marcha antes que populares cerquem os destroços.

Embora os rebeldes estejam cercando a embaixada, há vários grupos de milicianos patrulhando a cidade, bem como alguns grupos entocados em áreas específicas.

...após a queda reunimos os vivos e toda a munição que tínhamos disponível e podíamos carregar. Os pilotos estavam mortos e o rádio destruído!

Podíamos ouvir veículos se aproximando e ao nos afastarmos da nave vimos um jeep com milicianos abrirem fogo contra os destroços, acertando um tanque que explodiu: não restavam dívidas de que nos queriam mortos!

Iniciamos nossa jornada em direção a embaixada, tentando evitar as patrulhas inimigas, mas em meio a escuridão ouvimos um disparo! O sargento girou o corpo e caiu, gerando de imediato uma poça de sangue!

– “Atirador!” – gritava o tenente empurrando dois soldados e a médica par trás de um carro. Prontamente buscamos abrigo e por sorte o Donovan não foi baleado...

– “Miseráveis!” – gritava ele disparando com eu fuzil para o alto de um prédio a duas quadras de nossa posição: havíamos encontrado o safado....

Caminhando pela Cidade:

Não há como definir o caminho a seguir, deixe seu grupo livre para explorar a cidade, mas cuidado! Haverão patrulhas e barreiras montadas pelos rebeldes, e os dois snipers os quais causarão sérios problemas (deixe um NPC vivo para ser a primeira vítima dos snipers!).

Base Militar / Star Port: ele estará abandonado, tendo sido totalmente saqueado e parcialmente destruído pela população revoltosa.

Na torre de comando do Star Port será possível encontrarem um radio com força suficiente para contatarem a Nemesis e informarem que estão vivos!

Caso estejam sem munição, poderão encontrar o mínimo necessário para concluir sua missão.

Tropas inimigas: uma patrulha de seis Milicianos Padrões procura por armas e munições.

Entrada Sul / Usina de Energia (Power Generator): localizada ao sul da cidade, do lado de fora e antes da entrada, está guardada por vários soldados. Sendo a principal fonte de energia da cidade, sua proteção é muito importante.

Tropas inimigas: dez Milicianos Padrões espalhados e três Soldados Milicianos (um deles é um Comandante) sob o controle de um Arclite Siege Tank, em modo cerco, para defesa do perímetro. O veículo está avariado (70 % do chassi total) e seu modo cerco não pode ser desativado – ou seja, nada de pegar o tanque e perambular pelas ruas da cidade.

Hospital: o líder rebelde montou seu comando no hospital da cidade, ao redor do qual há muitas barricadas, as quais contam com pelo menos uma Chaingun montada em um tripé para fogo defensivo!

Tropas inimigas: além do líder rebelde (use os dados do Soldado Miliciano Comandante), há mais sete Milicianos Padrões espalhados na área (dois dos quais operam a Automatic Chaingun) e um Soldado Miliciano Sniper (no topo do hospital).

Missile Turrets: há quatro torres de mísseis na cidade. Para poderem resgatar o magistrado com sucesso, precisam neutralizar as Missile Turrets A e B, que protegem o espaço aéreo da embaixada – o que impede a vinda de reforços aéreos à cidade.

Missile Turret A: localizada no lado nordeste da praça, próximo da delegacia. Está protegida por dois Soldados Milicianos Rebeldes.

Missile Turret B: localizada a 100m ao sul da Missile Turret A. Está protegida por dois Soldados Milicianos Rebeldes atrás de uma barricada portando uma Automatic Chaingun em um tripé.

Missile Turret C: localizada próxima ao StarPort. Está sendo protegida por dois Soldados Milicianos Rebeldes.

Missile Turret D: localizda próxima do Power Generator, ao sul do portão de entrada. Está sendo protegida por dois Soldados Milicianos Rebeldes.

Patrulhas: várias patrulhas podem ser encontradas na cidade, em qualquer lugar. O valor entre parênteses indica quantas patrulhas deste tipo há no máximo na cidade.

Jeep (3): três Milicianos Rebeldes Padrões patrulham as áreas residenciais.

Jeep com Automatic Chaingun (1): quatro Milicianos Rebeldes Padrões patrulham a área sul da cidade.

Vulture (2): um Soldado Miliciano Rebelde patrulha as ruas da cidade. Podem estar em qualquer local. Apenas um dos Vultures (decida você) possui uma Spider Mine em seu compartimento, não utilizada.

MóBILE Cannon (1): um grupo de dois Milicianos Padrões, dois Soldados Milicianos (proteção) e um Soldado Miliciano Comandante estão movendo um MóBILE Cannon partindo da base militar e indo até a praça da embaixada. É aconselhável que o grupo encontre “acidentalmente” este grupo para evitar da embaixada sofrer uma possível invasão.

Praça da Embaixada: uma ampla área tomada pelos milicianos rebeldes, onde foram montadas trincheiras e posições de metralhadoras. Os rebeldes estão aguardando a chegada de um MóBILE Cannon para derrubarem os muros e portões da embaixada.

Forças inimigas: dezenove Milicianos Padrões espalhados em trincheiras. Três metralhadoras Automatic Chaingun sob o controle de dois Milicianos Padrões cada.

Prédio da Polícia: saqueada e prisioneiros foragidos. Se necessário, pode-se encontrar algumas armas leves e munições para ajudar a concluir a missão.

Tropas inimigas: dois Milicianos Padrões estão se divertindo destruindo o local.

Residência do Magistrado: na embaixada o Magistrado Tetsuo esta refugiado com seu gabinete, e a segurança é realizada por três pelotões (que sobreviveram aos combates).

Há quatro torres de vigia nos extremos do muro externo, onde há dois snipers se revezando, na tentativa de eliminar os atacantes que tentem e aproximar.

Forças de defesa: três pelotões (seis soldados cada) protegem o perímetro interno e os muros da embaixada (utilize os dados do Soldado Miliciano). Há mais dois soldados snipers se revezando em nas torres (utilize os dados do Soldado Miliciano). Todos são comandando por mais dois tenentes sobreviventes (utilize os dados do Soldado Miliciano Comandante).

Shopping: totalmente saqueado.

Tropas inimigas: no topo da construção (próximo da cúpula de vidro destruída), há um Soldado Miliciano Sniper com dois Milicianos Padrões como apoio.

Forças inimigas:

Os milicianos que integram as forças de guarda, que serviam aos Confederados, são mal treinados para combates urbanos e se limitam a tomar uma posição de tiro e descarregar toda sua munição contra o inimigo.

Treinamento em boxe ou alguma modalidade de combate corpo-a-corpo é uma rotina entre as unidades de guarda, além de serem hábeis com armas brancas, como meio de conter populares em revoltas.

Os milicianos podem estar armados de qualquer uma das armas da sua lista de armas, à escolha do Observador.

O rifle Bosun dos snipers vem apenas com mira telescópica acoplada (bônus já embutido nas estatísticas).

MILICIANO PADRÃO					
Físico	6	Destreza	6	Inteligência	5
Percepção	6	Vontade	6	Mente	8
Iniciativa	+6	Esquiva	+6	P. Vida	6
Combate Corpo a Corpo					
Arma	Golpe	Aparo	Dano		
Briga (boxe) 1	+7	+6	D2 - 1		
Faca Militar 1	+8	+8	D2		
Combate à Distância					
Arma	TR	TM	Dano	Cad	Car
Flak Gun 1	+8	+11	D3+2	2	25
C-14 Gauss Rifle 0	+7	+10	D3+6	2/4/6	120
SR8 Shotgun 0	+6	+9	D4+4	2	12
Autom. Chaingun 1	+7	+10	D3+5	3/5	300
Arrem. Granada 0	+6	+7	12	1	2
Armadura: Traje Militar Padrão					
Área	Proteção	Absorção	Penal.		
A (11,12)	Capacet e Kevlar	3 / 3	-		
B (2)	Colete Kevlar	4 / 4	-		
C (6,7,8)	Colete Kevlar	4 / 4	-1		
D (3)	Calças	3 / 4	-		
E (4)	Luvras	4 / 4	-1		
F (5)	Luvras	4 / 4	-		
G (9)	Calças	3 / 4	-		
H (10)	Calças	3 / 4	-		

SOLDADO MILICIANO SNIPER					
Físico	5	Destreza	7	Inteligência	6
Percepção	6	Vontade	6	Mente	8
Iniciativa	+7	Esquiva	+7	P. Vida	5
Combate Corpo a Corpo					
Arma	Golpe	Aparo	Dano		
Briga (boxe) 1	+8	+6	D2 - 1		
Faca Militar 1	+10	+10	D2		
Combate à Distância					
Arma	TR	TM	Dano	Cad	Car
Flak Gun 1	+9	+12	D3+2	2	25
Bosun FN-92 1	+8	+16	D2+10	2	15
Armadura: Nenhuma					

SOLDADO MILICIANO					
Físico	7 (11)	Destreza	6	Inteligência	5
Percepção	6	Vontade	6	Mente	8
Iniciativa	+6	Esquiva	+6	P. Vida	7
Combate Corpo a Corpo					
Arma	Golpe	Aparo	Dano		
Briga (boxe) 1	+7	+6	D2		
Faca Militar 1	+8	+8	D2+1		
Combate à Distância					
Arma	TR	TM	Dano	Cad	Car
Flak Gun 1	+8	+11	D3+2	2	25
C-14 Gauss Rifle 1	+8	+11	D3+6	2/4/6	120
SR8 Shotgun 1	+8	+10	D4+4	2	12
Autom. Chaingun 2	+8	+11	D3+5	3/5	300
Arrem. Granada 1	+7	+8	12	1	2
Armadura: Traje Militar Padrão					
Área	Proteção	Absorção	Penal.		
A (11,12)	Powered Personal A.	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 (5)	PPA	3 / 5	-		
G (9)	PPA	3 / 5	-		
H (10)	PPA	3 / 5	-		

SOLDADO MILICIANO COMANDANTE					
Físico	6 (24)	Destreza	7	Inteligência	6
Percepção	6	Vontade	6	Mente	8
Iniciativa	+6	Esquiva	+6	P. Vida	6
Combate Corpo a Corpo					
Arma	Golpe	Aparo	Dano		
Briga (boxe) 1	+7	+6	D2+2		
Faca Militar 1	+8	+8	D2+3		
Combate à Distância					
Arma	TR	TM	Dano	Cad	Car
Flak Gun 2	+10	+13	D3+2	2	25
C-14 Gauss Rifle 2	+10	+13	D3+6	2/4/6	120
SR8 Shotgun 1	+8	+11	D4+4	2	12
Autom. Chaingun 2	+9	+12	D3+5	3/5	300
Arrem. Granada 1	+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	-		

O Desfecho:

O objetivo dos jogadores é chegar até a embaixada e destruírem as duas torres de mísseis, o que irá liberar a chegada de reforços.

O combate poderá ser duro, mas se preciso o grupo poderá encontrar ou tomar um jeep dos rebeldes, ou tentar seguir pelos esgotos até o interior da embaixada e contar com a ajuda da guarda para destruir as torres.

Uma vez que tenham atingido seu objetivo, poucos minutos depois chegarão quatro Dropships trazendo vinte pelotões de Marines. Oito Caças Wraith farão a escolta, atacando qualquer posição inimiga melhor defendida.

Concluindo a missão: a milícia será aniquilada e logo a força de invasão tomara o controle da cidade, o que restou da força rebelde ira bater em retirada da cidade, buscando reforços.

O Magistrado e seu gabinete embarcarão em uma das Dropships e seguirão para a Nemesis.

O grupo será informado de que devem permanecer na cidade, e aguardarem por novas ordens!

...finalmente havíamos chegado a área da residência e a cena era aterrorizante: uma grande trincheira havia sido cavada de frente ao prédio, ninhos de metralhadoras castigavam os muros, na inútil tentativa de acertar algum soldado inimigo, e próximo as duas torres de mísseis haviam apenas uns cinco ou seis sentinelas, o que facilitaria nosso plano de ação...

...uma vez que as torres fora destruídas pela ação de duas cargas explosivas, teríamos que manter nossa posição e resistir por algum tempo, e não foi fácil: dezenas de milicianos se lançavam contra nossa posição, metralhando a pequena loja e destruindo o que ainda restava dentro dela. Revidávamos com tudo o que tínhamos, e não tardou a ouvirmos a passagem de nossos caças.

...em breve reforços foram lançados pelas Dropships e a resistência inimiga não teve como sobreviver a ferocidade dos 'Blood Hawks', rendendo-se ou simplesmente sendo mortos...

Experiência:

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

3 pontos automáticos ao grupo ao concluírem a missão.

+1 ponto ao grupo caso impediram da embaixada ser invadida

+1 ponto ao grupo para cada dez inimigos abatidos.

+1 ponto ao grupo para cada um dos snipers inimigos eliminados

+1 ao grupo se neutralizaram as quatro Missile Turrets

+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 seis personagens, que juntos, formam um pelotão completo. Esses personagens foram criados utilizando as seguintes regras:

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

Porém, o Major John Bird Jr. já viveu muitas guerras, e por isso, ele recebeu +1 Ponto de Atributo, +1 Ponto de Sorte e +2 Pontos de Vida Extras, que servem para retratar sua experiência.

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: John Bird Jr.

Terran Fuzileiro Major



ATRIBUTOS		
Atributo	Or.	Obs.
Físico	6	x4 = 24 / 30 B. Dir.
Destreza	7	
Inteligência	8	
Vontade	6	
Percepção	6	
Mente	8	
Sorte	7	

C.	Características Físicas
	PV Extra +2
3	Recuperação Rápida

C.	Características Psíquicas
10	Cargo 5 (Major)
-6	Responsabilidade Líder Gravíssima
-6	Reputação Má -3
	- a missão acima de tudo
-6	Excesso de Confiança
-2	Código de Honra Leve (militar)
	- seguir ordens superiores
	- cumprir a lei
	- proteger a população

C.	Cibernéticos / Psiquismo
2	Ciber: Braço Direito
	- +2G/+2A/D2
4	- Força Ampliada 2 (12)
2	- Carapaça Metálica 2
	--- absorção adicional +2/+2
	- PV do Braço Cibernético: 10
	- nível de rejeição do braço: 2,5
4	Ciber: Reflexos Rápidos 1
	- +1 Iniciativa / Esquiva
	- nível de rejeição: 1

Ptos: Atributo / Criação	21 / 39
---------------------------------	---------

Combate Corpo-a-Corpo			
Arma	Golpe	Aparo	Dano
Briga	+8	+8	D2+2
Braço Ciber	+10	+10	D2+3
Faca Militar	+10	+10	D2+3

Combate à Distância					
Arma	TR	TM	Dano	Cad	Car
Flak Gun	+8	+11	D3+2	2	25
Gauss Rifle	+10	+13	D3+6	2/4 / 6	120
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 Rifle C-14 Impaler (+1/+4/ 1000m)
- com mira laser (+2 TR / +0 TM)
- 3 caixas de munição 8mm (360 balas)
- 2 caixas de munição U238 Shells (120)
--- Alc: 1250 mts / +1 Dano Fixo
--- Absorção do alvo pela metade (x0,5)
1 x Torrent SR8 Shotgun (+0/+3/ 100m)
- 3 pentes munição .12 (36 cartuchos)
1 x Faca Militar (+2/+2/D2)
1 x Amadura CMC 300 PCS (10/12)
3 x Granada Padrão (Poder 12)
2 x ampolas de Sûin Pack

Histórico

Nascido no mundo de Dylar IV ingressou na carreira militar e logo ascendeu ao posto de comandante. Seu excesso de confiança o leva a constantes situações de perigo, sendo que seu lema é 'a missão acima de tudo e todos!', o que lhe gerou uma terrível reputação.

Já perdeu inúmeros pelotões e não foram poucos os soldados que se rebelaram contra suas ordens. Porém, suas conexões dentro da esfera de poder do Omega Sqd sempre lhe rendem novos comandados.

Embora muitos os critiquem, quando reúne uma boa equipe, disposta a correr os riscos e seguir cegamente suas ordens, ele trata cada soldado como seu próprio filho!

Seu braço direito cibernético foi resultado de um acidente de treinamento envolvendo explosivos.

Além de ótimo estrategista, é um exímio piloto, sentindo um grande fascínio pelos Siege Tanks.

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

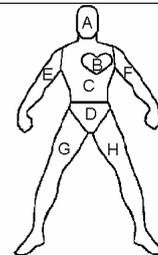


Diagrama de Resistência			
Local	Proteção	Abs.	Penal.
A(11,12)	PCS	6/8	
B (2)	PCS	6/8	
C (6,7,8)	PCS	6/8	
D (3)	PCS	6/8	
E (4)	PCS+Ciber	8/10	
F (10)	PCS	6/8	
G (5)	PCS	6/8	
H (9)	PCS	6/8	

Habilidades Físicas			
Habilidade	N	C	Tes
Briga (+1/+1/+1)	2	3	-
Arremesso [granadas]	1	1	8
Veículos: terrestres	0	1	7
Veículos [Siege Tank]	2	3	9

Habilidades Psíquicas			
Habilidade	N	C	Tes
Camuflagem	1	1	7
Estratégia:			
- Combate Campal	2	3	10
Geografia [Dylar IV]	1	1	9
Liderança	2	3	10
Linguagem de Sinais	1	1	9
Procedimentos Militares	2	3	10
Sinalização	1	1	10
Telemetria [Sensores]	1	1	7

Habilidades Bélicas		
Habilidade	N	C
Facas [básico]	0	1
Pistola: Flak Gun	0	1
Rifle: C-14 Gauss Rifle	2	4
Espingarda: Torrent Shotgun	2	4
Artilharia [veículos terrestres]	0	1
Artilharia [Siege Tank]	1	1

FICHA DE PERSONAGEM

NOME: Ronald Stone

Terran Ghost Sargento



ATRIBUTOS		
Atributo	Or.	Obs.
Físico	6	+4 = 10
Destreza	7	
Inteligência	7	
Vontade	6	
Percepção	6	
Mente	8	
Sorte	6	

C.	Características Físicas
2	Atraente +1

C.	Características Psíquicas
4	Cargo 2 (Sargento)
2	PK
-6	Devoção Gravíssima
	- Confederados
-4	Código de Honra Grave (militar)
	- seguir ordens superiores
	- fazer cumprir a lei
	- proteger a população
-4	Sanguinolência Grave
-2	Fúria Leve
-2	Vício Leve (Fogo Psíquico: droga)

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
10	Psi: Camuflagem (2+1) > 4
	- camuflagem ótica: +2/+4
	- com traje HES: +3/+7
3	Psi: Controle de Dor (1+1) > 2
3	Psi: Cura Psíquica (1+1) > 1
4	Psi: Difusão (2+1) > 2

Ptos: Atributo / Criação | 20 / 36

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	+9	+12	D3+2	2	25
Canister Rifle	+10	+13	D2+8	2/5	45

Iniciativa	Esquiva	Ações
+7	+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 (135 balas)
- 1 pente munição AP (45 balas)
---- absorção pela metade (x0,5)
- 1 pente munição Explosiva (45 balas)
---- dano fixo +2
- sensor de mira TOP (cibertrônico)
- modo Grenade Launcher (+0/+3/ 600m)
--- 1 carregador granadas (5 granadas)
--- 1 carregador granadas APHEDF (5 gran)
1 x Faca Militar (+2/+2/D2)
1 x Armadura Host. Env. Suit HES (4/6)
3 x ampolas de Fogo Psíquico (droga)

Histórico

Nascido nas favelas de Tarsonis, Ronald nunca chegou a conhecer seus pais, pois o teste de ressonância psíquica feita ao nascer acusou capacidades psíquicas.

Imediatamente foi tirado de seu lar e levado para Timul IV, onde passou 20 anos sendo submetido a árduos treinamentos e pesquisas psíquicas.

Suas capacidades Ghost o tornaram uma máquina de matar Confederada acumulando várias missões nos próximos anos.

Durante as missões, com o objetivo de cumprir as missões, fez diversas vezes uso da de drogas psíquicas, o que resultou em um viciado em Fogo Psíquico, levando-o a alterações de humor.

Após um longo período servindo ao Epsilon Esq, foi enviado ao Omega Sqd, que se encontrava carente de agentes Ghost. Porém, ele apenas ingressou a tempo de ver a queda da Confederação e da sede do Omega Sqd.

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

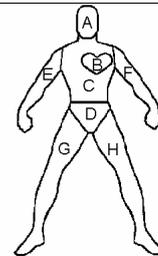


Diagrama de Resistência			
Local	Proteção	Abs.	Penal.
A(11,12)	HES	2/4	
B (2)	HES	2/4	
C (6,7,8)	HES	2/4	
D (3)	HES	2/4	
E (4)	HES	2/4	
F (10)	HES	2/4	
G (5)	HES	2/4	
H (9)	HES	2/4	

Habilidades Físicas			
Habilidade	N	C	Tes
Briga (+1/+1/+1)	2	3	-
Furtividade	2	3	9
Veículos [terrestres]	0	1	7

Habilidades Psíquicas			
Habilidade	N	C	Tes
Arrombamento	2	3	9
Camuflagem	1	1	7
Espionagem	2	3	9
Estratégia			
- emboscadas	1	1	8
Geografia [Timul IV]	1	1	8
Manha	1	1	8
Oper. Computadores	1	1	8

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



FICHA DE PERSONAGEM

NOME: Patrick O'Hara

Terran Firebat Sargento

ATRIBUTOS		
Atributo	Or.	Obs.
Físico	7	x3 = 28
Destreza	7	
Inteligência	6	
Vontade	6	
Percepção	6	7* (Prontidão)
Mente	8	
Sorte	6	

C.	Características Físicas
2	Atraente +1
3	Resistência ao Calor (+2 teste)
2	Segurar Fôlego (5 minutos)

C.	Características Psíquicas
4	Cargo 2 (Sargento)
4	Prontidão +1 *
-6	Piromania Gravíssima
-6	Sadismo Gravíssimo
-4	Impulsividade Grave
-2	Código de Honra Leve (Militar)
	- seguir ordens superiores
	- fazer cumprir a lei
	- proteger a população

C.	Cibernéticos / Psiquismo
1	Ciber: Ouvido Esquerdo
	- comunicador interno
	- nível de rejeição: 1

Ptos: Atributo / Criação | 20 / 33

Combate Corpo-a-Corpo			
Arma	Golpe	Aparo	Dano
Briga	+8	+8	D2+2
Faca Militar	+10	+10	D2+3

Combate à Distância					
Arma	TR	TM	Dano	Cad	Car
Flak Gun	+10	+14	D3+2	2	25
Flame Thrower	+13	+14	D4+8	1	15 min

Iniciativa	Esquiva	Ações
+7	+8	2

Equipamento
1 x Pistola Flak Gun (+1/+4/ 160m)
- 3 pentes munição 9mm (75 balas)
1 x Faca Militar (+2/+2/D2)
1 x Amadura CMC 600 Firebat (6/8)
- embutida com 2 Plasma Based PFT
- +3/+4/ 25m
- Tanque Plasma (15 min)
- +2 Absorção contra calor/fogo

Histórico

Um verdadeiro psicopata... não restam dúvidas de que Patrick herdou alguns traços genéticos de seu bisavô (que sendo um químico talentoso causou diversos problemas na antiga Flannun Installation em Chau Sara), sendo fascinado pelo fogo.

Nascido em Dylar IV cresceu assistindo as paradas militares do Omega Sqd, e sentia uma atração pelos Firebat.

Aos 18 anos alistou-se e obteve êxito em ser promovido a sargento.

Sendo classificado pelo seu comandante como 'um maldito incendiário fora de controle' não sente piedade de seus inimigos, lançando-se contra posições inimigas e descarregando lentamente sua carga inflamável contra o inimigo!

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

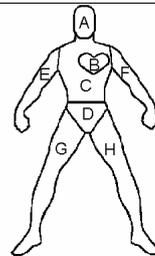


Diagrama de Resistência			
Local	Proteção	Abs.	Penal.
A(11,12)	Firebat	6/8	
B (2)	Firebat	6/8	
C (6,7,8)	Firebat	6/8	
D (3)	Firebat	6/8	
E (4)	Firebat	6/8	
F (10)	Firebat	6/8	
G (5)	Firebat	6/8	
H (9)	Firebat	6/8	

Habilidades Físicas			
Habilidade	N	C	Tes
Briga (+1/+1/+1)	2	3	-
Furtividade	2	3	9
Veículos [terrestres]	0	1	7

Habilidades Psíquicas			
Habilidade	N	C	Tes
Armeiro	2	3	8
Cerimônia [militar]	1	1	6
Combate a Incêndios	3	6	9
Demolição	2	3	8
Geografia [Dylar IV]	1	1	7
Procedimentos Militares	1	1	7

Habilidades Bélicas		
Habilidade	N	C
Facas [básico]	0	1
Faca Militar	1	1
Pistola: Flak Gun	2	4
Lança-Chamas: Per. Flame T.	3	7

