

**O P E R A**

**STARCRRAFT™**

**NETBOOK I = TERRAN 1.5**

Adaptação por:

Fernando “Gelatto” César Medalha – [gelatto@ig.com.br](mailto:gelatto@ig.com.br)

Anderson “Intruder” Luiz Salafia – [anderson.salafia@telefonica.com.br](mailto:anderson.salafia@telefonica.com.br)

Maio de 2006

**Atenção:** Esta é uma adaptação direta que foi feita para “trazer” o jogo de PC **STARCRAFT** da forma mais completa e íntegra possível para o RPG de mesa. Os textos contidos nesta obra são de autoria própria, tendo sido baseados em informações e traduções de textos encontrados na Internet, e informações extraídas do próprio jogo.

## Agradecimentos

A todos os membros da lista OPERARPG que contribuíram de alguma forma para a conclusão deste trabalho.

### Agradecimentos especiais:

Ivã “Lib” Lucino Camargo pela ajuda nos capítulos “Armas e Armaduras” e “Veículos”  
Rogério “RojMG” de Mello Godoy pela ajuda nas regras e tira-dúvidas.

OPERA RPG - Site Oficial: [www.rpgopera.com](http://www.rpgopera.com)

Lista OPERA YAHOO Grupos: <http://br.groups.yahoo.com/group/operarpg>

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

# CONTÉUDO

<b>Introdução</b>	<b>03</b>
<b>História Terran</b>	<b>04</b>
<b>Koprulu Sector</b>	<b>08</b>
<b>Grupos Políticos Terran</b>	<b>12</b>
- Ficha de Personagem Terran Herói: Alexei Stukov	16
- Ficha de Personagem Terran Herói: Arcturus Mengsk	17
- Ficha de Personagem Terran Herói: Edmund Duke	18
- Ficha de Personagem Terran Herói: Gerard DuGalle	19
- Ficha de Personagem Terran Herói: James “Jim” Raynor	20
- Ficha de Personagem Terran Herói: Sarah Kerrigan	21
<b>Cibernéticos</b>	<b>22</b>
<b>Psiquismo</b>	<b>26</b>
<b>Criação de Personagens</b>	<b>31</b>
<b>Estruturas Terran</b>	<b>33</b>
<b>Tecnologia</b>	<b>39</b>
<b>Armas e Armaduras</b>	<b>44</b>
<b>Veículos</b>	<b>49</b>
<b>Criaturas</b>	<b>54</b>
<b>Mapa do Koprulu Sector</b>	<b>Anexo I</b>

# INTRODUÇÃO

“Rock ‘n roll!”

- Roy Williams, Dominion Task Force 13<sup>th</sup>, Marine Sgt

## O que é STARCRAFT?

**STARCRAFT** é um jogo de estratégia para PC onde você deverá comandar suas unidades para vencer diversas batalhas. Construindo diversas estruturas, captando importantes recursos minerais indispensáveis para a produção de veículos e no treinamento de seus soldados, você deverá tanto se defender quanto atacar ao inimigo.

De uma maneira geral lhe são apresentadas três campanhas, em cada uma das quais você terá sob seu comando unidades militares de um das três raças que habitam e combatem pelo Koprulu Sector: Terrans, Zergs ou Protoss.

## Campanha Terran

A história do **STARCRAFT** original mostra a ascensão de Arcturus Mengsk, que graças aos rebeldes denominados Sons Of Korhal, desafiam as Forças Confederadas, que se vê enfraquecida quando além de seus inimigos políticos, se inicia a infestação Zerg e de quebra ainda se depara com a inesperada chegada das naves de guerra Protoss.

Por fim, enfraquecida diante de tantos inimigos, a outrora poderosa Confederação sucumbe diante de seus inimigos, dando lugar ao Domínio Terran, com Mengsk se auto-proclamando Imperador, impondo sua tirania a todos aqueles que viam em sua luta uma chance de libertação.

Já em sua Expansão: Brood War, veremos a chegada das forças da UED (United Earth Directorate), cuja missão é a de assumir, mesmo que à força, o comando de todas as colônias do Koprulu Sector, submetendo-as ao controle total da Terra e contendo a invasão Zerg, a fim de que ela nunca chegue na Terra.

## Adaptando o Cenário STARCRAFT para o Opera RPG

A idéia de se adaptar **STARCRAFT** como um cenário para RPG surgiu durante discussões no fórum oficial do Opera RPG, quando foi proposto pelos autores que nos organizássemos em grupos e com base em filmes, animes, HQs ou games criássemos netbooks, os quais seriam disponibilizados na web, apresentando novas opções aos jogadores quanto a cenário e aventuras.

Foi quando Fernando (Gelatto), um aficionado jogador de **STARCRAFT** apresentou sua sugestão, tendo imediatamente aderido a proposta o Anderson (Intruder). A partir de então o projeto foi ganhando forma através de discussões (todas através de e-mails!), de maneira que foram definidas as criações de três netbooks, um para cada raça presente na aventura e sob a supervisão do Gelatto os trabalhos tiveram início.

Foram colhidas informações sobre as unidades, cenário e história do jogo, através de sites da web e fontes diversas. Também houve o cuidado com as regras para viagens espaciais, de maneira que fossem apresentadas de uma maneira simples, bem como algumas regras especiais relacionadas a peculiaridades do cenário.

A primeira raça a ser escolhida foi a Terran, por ser a mais fácil e se tratar da raça humana do cenário. Com essa adaptação, mesmo que não joguem **STARCRAFT**, os Operadores do OPERA podem dispor de novas regras para suas campanhas:

- partes cibernéticas para jogos estilo cyberpunk
- novos poderes psíquicos
- novas armas e equipamentos futuristas
- novos veículos para jogos futuristas ou high-techs
- regras simples para combates entre naves
- criaturas peculiares do jogo, para incrementar seu bestiário de criaturas medievais

## Links de Material de STARCRAFT

Segue abaixo a relação de todos os sites da Inernet que foram consultados para a realização desse trabalho.

Este material é de direito de seus respectivos criadores e donos e não deve ser comercializado de alguma forma.

**STARCRAFT** Legacy

<http://www.sclegacy.com>

Battlenet

<http://www.battle.net/starcraft-univers.e.shtml>

Blizzard

<http://www.blizzard.com/starcraft>

**STARCRAFT** Game Encyklopedy

<http://www.scgame.wz.cz/index.htm>

Wikipedia

[http://en.wikipedia.org/wiki/Koprulu\\_Sector](http://en.wikipedia.org/wiki/Koprulu_Sector)

Présentation de **STARCRAFT**

<http://www.chez.com/eniot/starcraft.html>

Blizard Entertainment Artwork Phill Gonzales Ink

[http://www.gondiaz.com/Phill\\_Blizzard.htm](http://www.gondiaz.com/Phill_Blizzard.htm)



# HISTORIA TERRAN

“I will rule this sector or see it burnt to ashes around me.”

- Arcturus Mengsk, Former Confederate Prospector, Leader of the Dominion Task Force

Antes de mais nada, deveremos tratar de fazer uma breve descrição do universo de **STARCRRAFT**. Claro, pois de nada adiantara ao observador e seus jogadores terem inúmeras paginas com armas, armaduras, veículos, espaçonaves diversas e inimigos sem antes conhecer muito bem o mundo em que tudo isso existe.

## O Século XXI e o Declínio das Nações Estados

Tomaremos como ponto de partida a entrada no novo milênio, e as primeiras décadas do século XXI, o que não é muito difícil de se imaginar, pois são fatos que ainda estamos vivenciando em nosso dia a dia. Uma sociedade caracterizada por diversas diferenças entre os povos, onde existem grandes diferenças entre as nações, havendo verdadeiros abismos intransponíveis em níveis tecnológicos, educacionais, culturais e principalmente militares.



A clássica estrutura do poder se baseava na nação estado ou seja, os países mais poderosos (econômica e militarmente falando)

dominavam os destinos da humanidade, impondo suas vontades sobre as das demais nações (fracas e desunidas).

Porém, com a disseminação das armas de destruição em massa (nucleares, químicas e mesmo biológicas), e a facilidade com que avançadas tecnologias em computadores se tornaram disponíveis a um numero cada vez maior de nações então tidas como subdesenvolvidas, um cenário de crescente tensão começava a se vislumbrar em um futuro breve, com possibilidades catastróficas!

Mas toda essa agitação não se limitava apenas a política, mas o próprio ser humano começava a ultrapassar limites jamais sonhados em busca de melhorias em suas capacidades, surgindo então os primeiros implantes cibernéticos, que se em um primeiro momento buscaram a solução para inúmeras deficiências físicas, aos poucos foram vistas como uma oportunidade de melhorar certas características como o desempenho físico ou mesmo sentidos como a visão ou audição, sendo empregados em pessoas sadias!

## O Século XXIII e a Superpopulação

O caos dominava o planeta! Superpopulação, fome, miséria, guerras e epidemias assolavam a todas as nações, e aos poucos as nações estados passaram a serem

desafiadas por grupos radicais, incluindo-se diversas facções políticas extremamente violentas e mesmo grupos religiosos, os quais ganhavam força diante de tamanha miséria.

Ações ousadas desafiavam os governos estabelecidos, ataques terroristas, protestos e tentativas de golpes eram uma constante. O ciclo de violência havia chegado a um nível onde a brutalidade dos agressores era reprimida com atos mais brutais ainda dos defensores!

## United Power League: Uma Nova Esperança

Em meio ao caos em que a outrora gloriosa humanidade se encontrava agora mergulhada, necessitava de uma nova força política capaz de conter a escalada da violência e impedir a própria extinção da raça humana! Das cinzas da antiga Organização das Nações Unidas surgia a UPL, que se empregando de táticas consideradas fascistas procurou suprir o vácuo de poder que havia se formado e com um brutal poder policial, restrições das liberdades dos cidadãos e sugando todos os recursos públicos disponíveis obteve êxito em reverter o quadro de caos que extinguiu a antiga forma de poder, pondo fim as nações independentes, centralizando o poder de todos os povos sob seu controle.

Como parte de suas ações, a UPL buscou estudar atentamente todos os principais avanços científicos dos últimos séculos, iniciando uma verdadeira “caça as bruxas”, considerando fora da lei implantes cibernéticos, o emprego da engenharia genética e buscando controlar rigorosamente as pessoas que demonstrassem habilidades psíquicas.

Se iniciava uma fase ainda mais negra e sombria na história da humanidade: uma nova inquisição (movimento religiosos que durante a idade média torturou, julgou, condenou e executou toda pessoa acusada de heresia), tendo como alvos todos os opositores do novo sistema, incluindo-se políticos, líderes religiosos, extremistas, e também ciborgues, mutantes e mesmo cientistas!

Durante esse processo, um numero superior a 400 milhões de pessoas foram perseguidas e eliminadas ou controladas pelas forças da UPL.

Tamanha selvageria obteve sucesso em reverter o cenário de caos em que a humanidade vivia, e finalmente permitiu ao homem buscar por novos horizontes...

## Em Busca de Novos Horizontes

Certa vez foi dito que a humanidade apenas estaria a salvo quando ganhasse o espaço, sendo capaz de se mover em busca de novos planetas habitáveis, escapando de terríveis processos naturais que resultassem em catástrofes planetárias (como a extinção dos dinossauros a 65 milhões de anos).

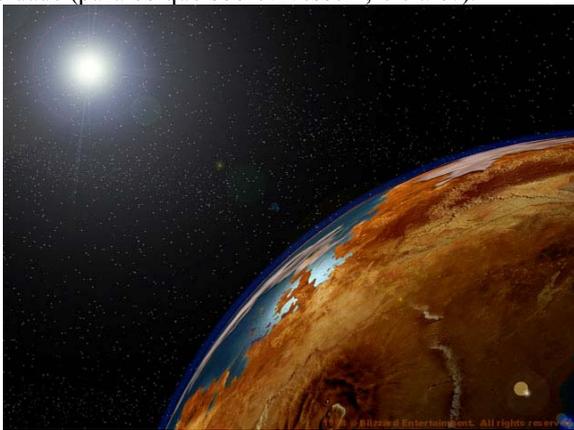
Se por um lado os Inquisidores da UPL caçavam e eliminavam sumariamente vários cientistas com o intuito de eliminar certas tecnologias tidas como proibidas ou perigosas demais, ciente de que este processo poderia resultar em um retrocesso científico, os líderes da UPL procuraram pelo desenvolvimento de tecnologias tidas como aceitáveis tais como robótica, armas e na exploração espacial. Neste último tópico, ganharam destaque a pesquisa em técnicas de criogenia e novas tecnologias em propulsão, que permitissem atingir velocidades próximas a da luz, como os propulsores Warp e os Hyper space Drivers.

Com um planeta pacificado e uma sociedade controlada, não tardou para que os esforços resultassem nas primeiras missões para além do sistema solar, encontrando novos planetas, alguns dos quais habitáveis, ou que pelo menos tivessem uma atmosfera que permitisse a instalação de colônias de exploração, suprimindo a humanidade de importantes recursos para sua existência.

Mesmo diante de inúmeros sucessos, os riscos ainda existiam e quanto mais distante se viajava, maiores as chances de algo dar errado, e muitos pereceram nas longas viagens, muitas das quais consistiam de navios repletos de “passageiros” em sono criogênico.

## Jornada a Gantrix VI

Diante desses riscos, outra realidade pedia uma solução imediata! Durante o processo de “purificação”, os que não foram mortos pelos inquisidores foram feitos prisioneiros, sendo mantidos em cativeiro. Dentre estes, foram selecionados 40 mil prisioneiros, incluindo-se desde simples dissidentes e brilhantes cientistas, a perigosos criminosos, psicopatas e líderes radicais. Sua tarefa seria das mais simples: sobreviver a uma longa jornada pelo espaço e colonizar Gantrix VI, sendo sua recompensa a liberdade (para os que sobrevivessem, é claro!).



Quatro navios foram construídos para esta longa missão, a Reagan, Sarengo, Nagglfar e Argo, a bordo das quais seus passageiros seriam mantidos em sono criogênico, sendo toda a viagem controlada por um super computador, denominado ATLAS (Artificial Tele-empathic Logistics Analysis System).

A previsão era de que a viagem duraria um ano, período durante o qual ATLAS analisou os códigos genéticos de seus passageiros, concluindo que cerca de 1% deles tinham a capacidade de desenvolverem habilidades psíquicas.

A viagem prosseguiu sem maiores adversidades, até que ATLAS se tornou off-line, deixando a nave e sua

tripulação abandonada à deriva no espaço. Com o sistema de propulsão travado, a nave se manteve em curso ignorado por cerca de 27 anos, até que o propulsor se autodesativasse, e finalmente o sistema ATLAS pudesse completar sua missão: efetuar o pouso das espaçonaves em um planeta habitável.

Dois das naves foram guiadas para tentarem pousar no planeta Umojan, sendo que apenas a Reagan obteve êxito, sendo que na Sarengo todos pereceram.

Por motivos ignorados, a Argo efetuou seu pouso no mundo de Moria, sem baixas enquanto a quarta espaçonave, a Nagglfar acidentou-se no planeta Tarsonis.

## Chegando ao Koprulu Sector

Das três naves que haviam sobrevivido a longa jornada, apenas os colonos do mundo de Tarsonis foram capazes de descobrir o quão distante fora sua viagem, sem no entanto estabelecerem imediato contato com suas naves irmãs.

Nos primórdios da colonização do setor Koprulu, suas naves foram utilizadas como fontes de matérias primas, até que se pudesse estabelecer uma capacidade de encontrar, classificar, minerar e processar os recursos minerais de seus novos “lares”.

Graças a presença de muitos cientistas, os quais agora se encontravam mais que livres para realizarem suas pesquisas, em poucas gerações as três colônias prosperaram e não tardaram a estabelecerem contatos entre si, e em pouco tempo surgiram as primeiras naves capazes de ligarem os mundos (sem capacidade warp).

Sem esperanças de contatarem ou retornarem à Terra, nascia uma nova civilização.

## Surge a Confederação Terran

Quando se coloca um grande número de pessoas que estavam habituadas a liderarem movimentos políticos, radicais ou rebeldes já era de se esperar que não tardariam a surgir estruturas de poder, capazes de controlar a sociedade e expandir seus territórios.

Tarsonis foi a mais bem sucedida colônia e em pouco tempo pôde abandonar tal status, pois se encontrava em franco processo de exploração e colonização do setor, controlando vários novos mundos. Logo suas fronteiras se expandiram e Tarsonis se transformou na capital da Confederação Terrana.

Tal sociedade alcançara um imprevisível nível de desenvolvimento social, tecnológico e principalmente militar, sendo uma potência sem oponentes ou ameaças reais a sua hegemonia.

Quanto aos colonos que habitavam o Planeta Moria, como alternativa para se defenderem do domínio de Tarsonis, trataram de se organizar no Combinado Kel-Moria, englobando diversas colônias mineradoras espalhadas pelo setor.

Não tardou pra que a crescente disputa pelo poder resultasse em um conflito armado entre o Combinado e as forças da Confederação. A chamada “Guerra das Guildas” estava declarada, e toda a brutalidade que a humanidade já havia experimentado em seu planeta natal agora tinha lugar no espaço profundo.

Após quatro anos de intensas batalhas, ambos os lados chegaram a um nada fácil acordo de paz, que se por um lado representava uma vitória para as forças de Moria, deixava bem claro o poder que a Confederação havia alcançado.

Enquanto duas das colônias se enfrentavam, os habitantes do mundo de Umoja buscaram uma maneira de se defenderem de um destino similar, organizando-se em um Protetorado, buscando assim manter o domínio Confederado distante.

## Angus Mengsk e a Rebelião

Diante de tamanha tirania, não era de se espantar que cedo ou tarde alguém se oporia a esta situação. Diante de tamanhas privações ocasionadas pela guerra, controle rigoroso do poder e insanas leis militares que restringiam direitos básicos da população, e mesmo perseguições a que fosse considerado contrario aos interesses da Confederação, a agitação começou a surgir em diversos pontos do Koprulu Sector.

Mesmo diante de incessantes perseguições, um movimento rebelde ganhava força a cada dia em Korhal, um dos mundos centrais da Confederação. Liderados por Angus Mengsk, sua população deixou bem claro suas intenções ao tomarem diversas bases militares Confederadas em seu planeta, dando inicio a rebelião.

Como resposta, os líderes Confederados enviaram um grupo de assassinos para encontrarem e exterminarem Mengsk e toda sua família. Tais assassinos obtiveram êxito quase absoluto em sua missão, pois deixaram um membro da família vivo!

Arcturus Mengsk, filho de Angus vivera por muito tempo atuando como Procurador pelo governo Confederado. A morte de sua família foi o suficiente para que sua sede por vingança o levasse a desafiar a Confederação!

Reunindo forças para levar adiante a rebelião inicialmente liderada por seu falecido pai, Arcturus logo negociou uma aliança com o Umojan Protectorade.

## Os Filhos de Korhal

A rebelião crescia e ganhava força a cada dia, reunindo mais forças em pouco tempo poderia efetivamente representar uma ameaça ao poder de Tarsonis. Tendo formado sua base em Korhal, onde reuniam forças os rebeldes permitiram aos Confederados tomarem uma desesperada e terrível solução: eliminar Arcturus e seus partidários em um único e violento ataque, eliminando suas forças e pondo um fim a grave ameaça a seu poder.

Uma poderosa força foi formada, contando com BattleCruisers e caças, um único e breve bombardeiro foi realizado contra Korhal.

Como forma de assegurar a



completa destruição de seus opositores, a Confederação liberaram o emprego não apenas irrestrito, mas maciço de armas nucleares!

Durante a noite a força atacante foi organizada de maneira que naquela trágica manhã, o sol nasceu muito mais que uma única vez! Quando o ataque terminou, mais de 4 milhões de pessoas foram mortas instantaneamente durante o bombardeiro (e outras muitas ainda pereceriam nos anos seguintes!).

Concluído o covarde ataque, as forças Confederadas bateram em retirada, deixando para trás um inferno de fogo, morte e destruição.

Entretanto Mengsk e alguns de seus partidários sobreviveram ao ataque, e seguidos por vários integrantes da rebelião e muitos civis, seguiram em grupo para um local seguro, onde poderiam reagrupar suas forças, e não apenas desafiar as forças da Confederação, mas vingarem seus familiares e amigos mortos no brutal ataque.



## As Invasões Alienígenas: Uma Nova Ameaça

As forças Confederadas fracassaram em seu objetivo de eliminar Mengsk e seus fiéis seguidores, os quais ganharam força após o massacre em Korhal. Como se isto não fosse o bastante, suas forças se vêem combatendo diversos focos de rebeliões, e ate mesmo grupos piratas que atacam sumariamente bases avançadas ao longo de toda a orla, espalhando o caos e o medo ao setor Koprulu.

Embora desgastadas, as forças confederadas ainda conseguem manter sua hegemonia, mesmo combatendo em tantas frentes, mas o inesperado ocorre: naves de guerra desconhecidas aproximam-se da colônia de Chau Sara e sumariamente abrem fogo, pulverizando a tudo e todos, não deixando sobreviventes.

Em resposta a esta ação, todas as forças confederadas disponíveis são enviadas para o contra ataque, o qual logrou êxito em colocar o novo e desconhecido inimigo em fuga.

Com a certeza de que as naves inimigas haviam dado a batalha por encerrada, as forças confederadas se voltaram para as ruínas de sua colônia, e enquanto ainda se recuperavam do ataque, uma estranha e desconhecida raça alienígena mostrou sua face: o planeta estava infestado por seres alienígenas, os quais logo foram chamados de Zergs.

Se mostrando inimigos tão ou mais perigosos que as forças de Arcturus Mengsk, a infestação Zerg prosseguia tomando mais território a cada dia, levando as forças confederadas a exaustão! Desesperados, os colonos procuravam canalizar todos os seus esforços na pesquisa e desenvolvimento de novas armas, capazes de salvar suas vidas.

## Nasce o Domínio Terran

Em meio a esta desesperada batalha por suas vidas, as forças Confederadas não conseguem se opor aos Filhos de Korhal, que cada vez mais ganhavam novas e importantes posições no setor Koprulu.

Finalmente, enquanto a infestação Zerg em Chau Sara se tornava preocupante a ponto de exigir que cada vez mais unidades Confederadas fossem despachadas para o combate naquela colônia, Arcturus Mengsk realizava seus assaltos finais contra Tarsonis, aniquilando a estrutura de poder da Confederação, a qual não teve alternativa a não ser exilar-se em planetas mais distantes, tentando retomar seu império novamente.

No mundo de Tarsonis nascia o Domínio Terran, do qual Mengsk em sua busca por poder absoluto auto proclamou-se como Imperador!

Embora a Confederação deixa-se de existir como poder dominante, ainda representava uma certa ameaça e a luta pelo domínio do setor Koprulu ainda estaria longe demais de seu fim.

Ao contrário do que muitos pensariam, a paz não se concretizou, e vários integrantes dos “Sons of Korhal”, que antes eram aliados de Mengsk se revoltam e passam a questionar seu poder, dando continuidade a luta por mais liberdade. Para fazer frente a esta ‘nova ameaça’, Mengsk forma seu próprio exercito, a Dominion Task Force com um único objetivo: caçar seus antigos aliados!

## A Chegada da UED

Toda essa movimentação na vida do setor Koprulu era observada atentamente pela UPL, desde que os primeiros colonos chegaram a seu “novo lar”. Entretanto, a aparição de Zergs e Protos pediam medidas mais drásticas por parte dos líderes da Terra. Tais mudanças foram impostas por líderes mais reacionários, os quais ganharam força com as novas ameaças, prevalecendo sua nova estrutura de poder sobre a antiga UPL.

Nascia assim a UED (United Earth Directorate), que tinha como primeira missão enviar uma poderosa força militar ao conturbado setor Koprulu com dois objetivos: eliminar a ameaça alienígena, e garantir que as colônias ali existentes se submetessem ao seu controle.

## Em Ação...

Como podemos ver acima, a vida no setor Koprulu é um tanto que conturbada, repleta de perigos e aventuras, agora é chegada a hora de preparar suas armas e equipamentos, embarcar em uma espaçonave e se aventurar no universo fascinante de **STARCRAFT**.

As aventuras no mundo de **STARCRAFT** se passam em 2.500 d.C.



# KOPRULU SECTOR

“Transmit coordinates.”

- Cpl. Dunsil, Delta Squadron 14<sup>th</sup>, Wraith Fighter Pilot

O Koprulu Sector se localiza dentro da Via Láctea, mais próximo de seu núcleo, onde há uma grande concentração de estrelas velhas, a 60.000 anos luz do sistema do planeta Terra.

Cada planeta possui seu próprio sistema solar, com seu próprio sol.

Foram acrescentados vários planetas no Koprulu Sector, que não aparecem no jogo, mas aparecem no universo expandido de **STARCRAFT**.

## Viajando pelo Koprulu Sector

Para facilitar os cálculos de tempo de viagens espaciais, vamos considerar que os hiperpropulsores viajam cerca de 1 ano-luz a cada 10 minutos, ou 6 anos-luz por hora. A velocidade dos hiperpropulsores se dá pela sigla VE (Velocidade Espacial) que representa quantos anos-luz ela viaja em uma hora. Quanto maior a VE, mas rápida é a nave.

A viagem espacial é feita através dos “worm holes” (buracos minhoca), que são fendas espaço temporais no hiperespaço, que diminuem a tempo da viagem espacial.

Uma fenda espacial funciona da seguinte forma: imagine dois pontos no universo, um em cada extremo de uma folha e trace uma linha entre eles, a viagem direta entre eles é longa demais, mas se curvar a folha de forma que os dois pontos fiquem um sobre o outro, cria-se um buraco através do espaço, diminuindo o tempo de viagem. O espaço percorrido será o mesmo, mas o tempo gasto não. Sem os “worms holes”, as naves espaciais levariam um ano para viajar um ano-luz, desde que estivessem na velocidade da luz.

A saber, durante o século passado (século 24), onde se iniciaram as viagens espaciais, a tecnologia de viagem espacial permitia apenas viajar cerca de 1 ano-luz a cada hora. Com a descoberta dos Worms Holes, o tempo das viagens diminuiu seis vezes.

Para calcular o tempo gasto nas viagens divida a distância em LY pelo valor da VE da nave. O resultado deve ser dividido por 6, chegando ao tempo final (em horas) que ela levará para viajar essa distância.

Cada quadrado no mapa do Koprulu Sector equivale a 25 LY de distância.

### Exemplo de Viagem Espacial:

Uma Droopship possui 2 VE de velocidade, e precisa percorrer 150 LY entre os planetas Antiga Prime e Uilila IV (6 quadrados de distância separam os planetas).

O tempo gasto para percorrer essa distância é de 12,5 horas ( $150 \text{ LY} / 2 \text{ VE} = 75$  onde  $75 / 6 = 12,5 \text{ hrs}$ ).

Agora, um Battlecruiser, com 3 VE de velocidade, faria o mesmo percurso em 8,33 horas.

## Planetas do Koprulu Sector

**Antiga Prime:** Colônia independente. Devido às ações Confederadas nas proximidades, mantinha um comércio exclusivo com eles, mesmo sob altas taxas.

Possui sua própria guarnição militar, o Antigan Elite Guard, cuja base de operações fica na estação espacial Polaris Prime e nas duas luas do planeta.

O grupo terrorista Sons of Korhal é responsável por instigar uma rebelião contra os Confederados. Durante a batalha, um emissor-psíquico foi plantado na base Confederada por agentes dos Sons of Korhal, atraindo os Zergs para destruir a força Confederada. O ataque dos Zergs foi tão intenso que o planeta precisou ser evacuado. Ele é agora um planeta morto para os Terrans.

Foi neste planeta que o General Edmund Duke (comandante do Alpha Squadron) caiu com sua battlecruiser Norad, e acabou sendo salvo e recrutado pelo líder dos Sons of Korhal, Arcturus Mengsk.

**Situação atual:** o planeta está dominado pelos Zergs. A unidade Antigan Elite Guard atua nas duas luas do planeta e executa escaramuças no planeta a fim de tentarem expulsar os invasores.

**Braxis:** Ex-colônia Confederada dominada pela Dominion Task Force. Ex-colônia da Dominion Task Force dominada pela UED.

Pequeno planeta glacial. Sua capital é Boralis. Local de chegada da frota da UED.

Antigamente, foi uma colônia avançada dos Protoss, conhecida como Khyrador.

O Psi Disruptor que existia em Tarsonis foi capturado e enviado para este planeta.

**Situação atual:** base principal da UED no Koprulu Sector. Altamente defendida pela estação espacial Aurora.

**Brontes:** Colônia Confederada. Uma importante colônia Terran até ser invadida pelos Zergs. Sua linha de suprimentos e mineração foi prejudicada pela presença Zerg.

**Situação atual:** remanescentes da unidade Confederada Gamma Squadron atuavam neste planeta em constante combate contra os invasores. Sem notícias deste esquadrão, o mesmo foi dado como aniquilado.

**Chau Sara:** Colônia Confederada. Planeta árido e parcialmente desértico. Sua capital, Los Andares, era governada pelo Magistrado Collins (que desapareceu após a invasão Zerg).

Este recente domínio Confederado possuía uma instalação de pesquisas conhecida como Flannum Installation, responsável por pesquisas biológicas secretas.

A guarnição militar Cerberus Unit era responsável pela proteção do planeta.



Foi o primeiro planeta Terran a ser invadido pelos Zergs, e foi purificado pelos Protoss. Após o bombardeio Protoss, uma era glacial iniciou-se no planeta, resultando num inverno nuclear, e o planeta desviou quatro graus de sua órbita. Ele é a testemunha do poderio da tecnologia Protoss.

Situação atual: com a presença Zerg eliminada, o Cerberus Unit (aliado ao Dominion Task Force, mas fiel aos ideais Confederados) retornou ao planeta, a fim de estudar melhor a ação alienígena e tentar recuperar dados importantes das ruínas das Flannun Installation.

**Dylar IV:** Ex-colônia Confederada. Sofreu uma gigantesca invasão Zerg, e subseqüentemente, foi purificado pelos Protoss.

Foi recolonizado pelo Dominion Task Force e numerosas estações espaciais, batizadas de Dylarian Shipyards, foram construídas em torno de sua órbita planetária, onde Battlecruisers eram construídos e reparados.

Numa ação rápida, a UED roubou uma grande parte desses Battlecruisers, derrotando a frota espacial de Dominion. Esta foi a maior batalha espacial entre Dominion e a UED.

Situação atual: ainda sobre domínio de Dominion, mas em constante combate contra a UED.

**Exgelia IV:** Colônia independente. Planeta com 90% da superfície e coberta por água. Essa imensidão de água foi batizada de New Aegean Sea.

Possui várias ilhas espalhadas pela superfície, e as duas maiores delas tornaram-se colônias, batizadas de Tashai Cove e Zephyr Cove.

**Grissom IV:** Planeta não colonizado. Este planeta sofre com as constantes tempestades torrenciais. A ferocidade caótica dessas tempestades resultou em severas erosões na superfície do planeta, criando alterações no terreno e ocasionalmente revelando uma vasta quantidade de recursos.

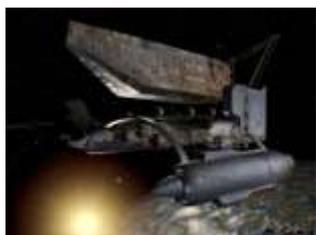
**Grnaki Prime:** Planeta não colonizado. Glacial com constantes tempestades mortais de granizo.

**Heimdall IV:** Ex-colônia de Umoja. A beleza natural deste planeta contribuiu para torná-lo um dos locais mais procurados pelos veteranos a fim de descansarem e revigorarem o espírito em suas extensas e tropicais praias.

Situação atual: invadido e dominado pelos Zergs.

**Helioe III:** Colônia de Umoja. Possui um rico oásis conhecido como "Watering Hole" o qual possui um admirável local onde as pessoas podem observar a paisagem e a vida nativa em seu habitat habitual. Rico em recursos naturais.

Situação atual: uma invasão Zerg se iniciou. As forças do Umojan Protectorate estão tentando impedi-las de dominarem o planeta.



**Moria:** Capital do domínio de Moria. Local da aterrissagem da nave-transporte Argo. É um planeta vermelho rico em recursos.

Moria formou sua própria milícia, o Kel-Morian Combine, a fim de não ser subjugado pelos Confederados. Mesmo após 10 anos de paz com o término da Guild Wars, Moria não mantém boas relações com os Confederados.

A estação de pesquisas avançadas Kel-Morian Research Facility é a principal área de pesquisas militares e tecnológicas do Kel-Morian Combine.

DEC HQ é uma estação espacial que auxilia na defesa planetária. Possui um Íon Cannon instalado.

Foi neste planeta que Jim Raynor e Feniz encontraram todos os recursos necessários para levantar a Queen of Blades contra as forças da UED ocupando Korhal IV.

Situação atual: incursões esparsas Zergs são sofridas esporadicamente. Ainda sobre domínio do Kel-Morian Combine.

**Korhal IV:** Colônia independente. Originalmente colonizado por colonos de Tarsonis, se rebelou ao domínio Confederado em busca da independência.

Como represália, e para servir de exemplo às demais colônias confederadas, foi bombardeado por um ataque nuclear. O holocausto nuclear devastou a superfície do planeta, tornando-o um planeta coberto por radioatividade.

Os sobreviventes fundaram a facção extremista Sons of Korhal, comandada por Arcturus Mengsk.

A Scorpion Ravine é um local no planeta que possui o maior índice de radioatividade, e os escorpiões naturais dessa região foram alterados, tomando-se mutantes e batizados de Scantid.

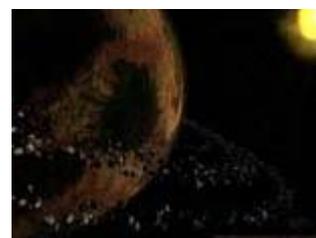
Quando ocorreu a queda da Confederação, o planeta foi desintoxicado e recolonizado. O líder dos Sons of Korhal, Arcturus Mengsk, estabeleceu este planeta como seu mundo trono do Terran Dominion, o sucessor dos Sons of Korhal.

Recentemente, o planeta sofreu mudanças pelas mãos de Dominions, da UED e de Dominion novamente. Após a devastação, sua antiga capital, Styrling, foi rebatizada para Augustgrad.

Situação atual: capital do Terran Dominion Task Force.

**Mar Sara:** Ex-colônia Confederada. Planeta árido e parcialmente desértico. Próximo ao continente principal encontra-se a grande ilha Turtle Island, sede da base de operações do Alpha Squadron, sob o comando do General Edmund Duke.

Devido a constantes missões realizadas pela periferia, o Alpha Squadron é o melhor regimento militar Confederado. As principais estações militares do planeta são a The Jacobs Installation, responsável pela manutenção e pesquisas dos equipamentos do Alpha Squadron. Sofreu uma violenta invasão Zerg, e foi purificado pelos Protoss.



**Situação atual:** a purificação Zerg não foi completa. O renegado Alpha Squadron retornou para seu lar a fim de retomar o planeta e localizar seus depósitos subterrâneos secretos repletos de equipamentos militares. Conflitos com os Zergs são uma constante.

**New Trinidad:** Colônia independente. Possui poucos recursos naturais.

**Nidhogg III:** Ex-colônia de Moria. Rico em gás vesperne e recursos minerais. Apesar de ser árido e desértico, é muito frio, porém, não está coberto de gelo ainda.

**Situação atual:** dominada pelo Dominion Taskforce.

**Reynif II:** Colônia Confederada. Planeta glacial. Abriga a estação espacial New Venice, que serve de base de operações para o Delta Squadron. Única colônia Confederada não invadida.

Serve de refúgio para o reduzido Epsilon Squadron, incorporado ao Delta Squadron.

**Sutur V:** Colônia de Moria. Rico em flora, planeta selva verdejante. Rico em recursos naturais.

**Situação atual:** uma base avançada Protoss está sendo construída sob sigilo neste planeta. Conflitos constantes entre o Kel-Morian Combine a força Protoss.

**Tarsonis:** Ex-capital do domínio Confederado. Local de aterrissagem da nave-transporte Nagglfar. É um planeta temperado. Sua capital é New Gettysburg.

Possui três estações espaciais que formam a principal linha de defesa do planeta. Cada estação possui um poderoso Íon Cannon.



O Theta Squadron era responsável pela defesa do planeta, operando diretamente da principal estação espacial, a Theta Prime Station.

Foi destruído por uma invasão Zerg atraída por emissores-psíquicos implantados pelos Sons of Korhal. Os Zergs visitam o planeta ocasionalmente, mas ele está quase vazio de sua presença.

Em direção ao planeta Moria, a 100 LY de distância (metade do caminho entre Tarsonis e Moria), localiza-se a estação espacial Nova Station, que abriga a Megalopolis, uma imensa cidade especial construída nesta plataforma.

**Situação atual:** planeta ainda em conflito pelo seu domínio pelos Zergs, UED e Dominion Taskforce.

A estação espacial Nova Station está sob domínio de Moria, porém, a existência da unidade Confederada Nova Squadron é desconhecida.

**Thanix III:** Planeta não colonizado. Planeta árido e desértico. É cortado por uma enorme e longa cordilheira batizada de "Schism".

**Situação atual:** base avançada Protoss sob o comando do Protoss Fênix. Abriga os aliados Terran sob o comando de Jim Raynor.

**Timul IV:** Ex-colônia Confederada. O regimento Epsilon Squadron mantém este planeta sob proteção. Esta companhia especial era responsável em proteger as inúmeras estações de pesquisa e treinamento psíquico dos Confederados localizados neste planeta.



Timul IV é responsável pelo treinamento dos melhores agentes Ghosts confederados.

**Situação atual:** foi devastada por uma enorme invasão Zerg encabeçada por centenas de Ultralisks. Estudos posteriores descobriram que os Zergs foram guiados ao planeta devido a emissões psíquicas poderosas do planeta. Atualmente, apenas os Zergs habitam este planeta.

**Tyrador IX:** Colônia Confederada. Rico em recursos naturais e local de origem da melhor bebida alcoólica Terran, o Tyrador Mindbender. É um pequeno planeta que escapou da invasão Zerg. Muito tranquilo, é o mais apreciado dos planetas do Koprulu Sector.

**Situação atual:** serve como base de operações avançadas para os remanescentes do Omega Squadron.

**Uilel IV:** Planeta não colonizado. Planeta árido, mas sem desertos. Possui uma enorme montanha espiralada que lembra uma cobra enrolada em si, cruzando uma grande região sobre o planeta.

Serve de base para os piratas espaciais Kilmerian Pirates, comandados pelo Capitão Buzan a bordo de seu Battlecruiser batizado de Kimera.

**Uilila IV:** Pequeno planeta Confederado. Serve de testes nucleares, e Usagi Hidalgo acabou detonando em sua superfície vários artefatos nucleares de 20 megatons, devastando todo o planeta e tornando-o radioativo e impróprio para a vida.

**Ullalah II:** Planeta não colonizado. Planeta com muitas regiões planas, quase sem montanhas. Aqui se localiza um misterioso platô batizado de Gheilila Plateau, que possui estranhos desenhos em sua superfície.

**Situação atual:** dominado pelos Zergs sobre controle da Queen of Blades.

**Umoja:** Capital do domínio de Umoja. Local da aterrissagem das naves-transporte Reagan e Sarengo. O local onde a Sarengo se chocou e foi destruída foi batizada de Sarengo Canyon, e hoje é um monumento dedicado aos colonizadores pioneiros Terran.

Possui seu próprio regimento militar, o Umojan Protectorate, que protege o planeta das ações dos piratas espaciais e do domínio Confederado.

Aliou-se aos Sons of Korhal para destituir os Confederados do poder.

**Situação atual:** desvinculou-se da Dominion Task Force e enfrenta problemas com uma invasão Zerg e escaramuças Protoss.

**Vyctor V:** Ex-colônia Confederada. Planeta árido, com muitos recursos minerais e clima estável. Sua capital é Lockston.

**Situação atual:** dominado pelos Zergs.

**Warrant VI:** Planeta não colonizado. Possui um extensivo veio de minerais em sua rede de cavernas subterrâneas, cujas entradas são ocultas pela imensa selva que cobre o planeta.

Serve como esconderijo para os piratas espaciais Shezar's Scavenger's, comandados por Allan Shezar, exímio piloto de Goliath.

**Wotan II:** Planeta não colonizado. Planeta vulcânico. Rico em recursos naturais. Já foi um vasto planeta agrário.

**Zenn:** Colônia independente. Planeta glacial. Originalmente era um planeta rico em flora, mas esse paraíso se perdeu em meio à era glacial que sofreu pela falta de suporte de seus dois sóis gêmeos. Possui muitos recursos minerais e uma grande concentração de gás vesperne enterrados sobre muitas camadas de gelo.

Realiza-se neste planeta, anualmente, uma competição de jogos de inverno, o New Dominion Winter Olympics, o que garante mais recursos para seus habitantes.

**Situação atual:** possui uma base de operações Protoss. Sua presença é tolerada enquanto não prejudicarem os habitantes.

## Planetas Próximos ao Koprulu Sector

**Aiur:** Planeta natal da raça Protoss e das criaturas Bengalaas. É um planeta com muitas selvas e mares furiosos. Suas principais províncias Protoss são: Antioch, Mendella e Scionv. Sua capital é a Citadel of Adun. Além desses locais, há um enorme lago chamado Eldritch, um cemitério dedicado aos nobres Protoss chamado Ni Monn Adun e um templo, o Ziggurat.



Aiur foi dominado pelos Zergs, forçando os Protoss a abandoná-lo, indo para Shakuras.

Atualmente, há uma guerra entre a UED e os Zergs pelo domínio do planeta – mas dizem que a UED quer simplesmente capturar o Overmind, que se mudou para Aiur durante sua invasão.

**Braken:** um planeta repleto de selvas que possui um significado religioso para os Protoss.

Há uma profecia que diz o seguinte sobre este planeta: “Ele que já explorou esse mundo algum dia controlará grandiosamente um poder, santificado pelos antigos.”

**Char:** Planeta dominado pelos Zergs, servindo como sua base de operações contra o Koprulu Sector. Possui muitas tempestades de calor. Rios de minerais derretidos cortam sua superfície, expelidos de seu núcleo, levando meses para se resfriarem.



Mesmo com todas essas restrições à vida, uma única criatura nativa pode ser encontrada: o Ragnasaur – além dos Zergs, claro.

**Crossroads:** Planeta repleto de selvas. Está em constante combate entre Zergs e Protoss.

Há uma passagem nas escrituras sagradas Protoss sobre este planeta: “Todos os verdadeiros guerreiros virão para um lugar no qual eles não esperarão estar e encontrarão aqueles que eles não esperarão encontrar. Será naquele lugar que o destino do verdadeiro guerreiro será decidido.”

**Gyras:** Planeta sede dos Campos de Provas Protoss, um campo de batalhas famoso do durante um longa disputa entre eles. Santificado como uma arena de honra.

**Shakuras:** um planeta com os dias curtos. Lar dos Dark Templar. Refúgio dos Protoss que fugiram da destruída Aiur. Mesmo assim, alvo constante das forças Zergs.



Os Protoss refugiados vivem na região batizada como New Antioch.

**Ynoth:** Planeta de selvas que contém a Acropolis, um templo antigo Protoss que, diz a lenda, poderá ser a purificação do planeta contra os inimigos dos Protoss.

## Planetas além do Koprulu Sector

**Earth:** Capital da UPL (United Power League). Planeta natal dos Terrans. Recursos naturais esgotados. Foi construída uma colônia Terran na Lua.



**Eldersthine:** Planeta assimilado pelo enxame Zerg. A extinta raça de criaturas nativas, o Gashyrr Wasp, foram a forma de vida original dos Zergs Drone.

Pertence ao Zerus Sector.

**Gantris VI:** Colônia da UPL. Planeta destino das naves-transporte originais Terran, que partiram do Planeta Terra. Após o fracasso das naves originais, uma quinta nave foi enviada para este planeta, tornando-o uma colônia da Terra.

Localiza-se a 8.760 LY da Terra e a 51.240 LY do Koprulu Sector. É a base avançada da UED.

**J'larre:** Planeta assimilado pelo enxame Zerg. Possui um clima tranquilo, repleto de selvas.

Pertence ao Zerus Sector.

**Zerus:** planeta natal dos Zergs, muito distante do Koprulu Sector, pertencendo a outro setor: o Zerus Sector.

É um planeta cheio de poeira e constantes tempestades de calor. Não há outras formas de vida além dos Zergs.

**Zz'gash:** Planeta desértico assimilado pelo enxame Zerg. A extinta raça de criaturas nativas, o Zz'gashi Dune-runner, foram a forma de vida original dos Zergs Zerglings.

Pertence ao Zerus Sector.

# GRUPOS POLITICOS TERRAN

“Ya'll need some good old fashion discipline.”

- Gen. Edmund Duke, Alpha Squadron Commander, Dominion Task Force Division

Uma vez que já conhecemos um pouco mais sobre a historia da ‘odisséia’ humana no espaço, e do processo de colonização do setor Koprulu, vamos agora detalhar seus principais grupos políticos, movimentos de rebelião e governos existentes, além é claro de algumas unidades militares ou grupos de ‘foras da lei’ que merecem destaque.

Mesmo sendo as forças da Confederação consideradas como invencíveis, não são poucos os grupos que questionam sua hegemonia, gerando inúmeros conflitos, quer sejam políticos, escaramuças fronteiriças ou mesmo guerras declaradas com resultados catastróficos!

Enquanto o centro do mundo Terran vive a agitação política, as miseráveis colônias da orla sobrevivem das privações e ao abandono dos poderosos, tendo ainda que se defenderem de grupo de piratas, os quais vagam pelos planetas e postos avançados atacando colônias mineradoras, e naves de suprimentos para poderem abastecer um próspero mercado negro.

## A Nova Ordem Confederada (NOC)

Já foi considerada uma superpotência, sendo econômica e militarmente mais poderosa que as outras duas colônias inicialmente formadas pelos exilados.



Sua capital era o planeta Tarsonis, de onde comandava os destinos de uma dezena de planetas sob seu domínio. Sua economia e poder estava centrada nos mundos de Tyrador IX, Brontes, Chau Sara e Dilar IV onde estavam concentradas as riquezas da Confederação, havendo ainda alguns postos avançados (mineradoras) ao longo da orla, nas quais as condições de vida são as piores possíveis.

Como não poderia deixar de ser, sua hegemonia era mantida por um eficiente e poderoso aparato militar, contando com unidades muito bem treinadas e equipadas, as quais mantinha a lei e a ordem nos mundos Confederados e eliminavam qualquer foco de oposição.

Após sua derrota para as forças combinadas dos Sons of Korhal, Umojan Protectorate e Antigan Elite Guard, a Confederação foi desfeita. Remanescentes se refugiaram em Reiniff II e Tyrador IX, onde pretendem reerguer a Confederação e recuperar o antigo prestígio desta ex-superpotência.

## Delta Squadron

Unidade especializada em operações de combate em mundos glaciais. Operava na defesa do distante mundo de Reyniff II, sendo a unidade Confederada que operava mais distante de Tarsonis e mesmo sendo uma unidade de guarda acumulava uma extensa folha de combates, em especial contra piratas. Devido às rigorosas condições climáticas muitas de suas operações se restringem à infantaria, que muitas vezes recorrem aos Ursadon como meio de transporte (em especial na estação de inverno).

Conta com a estação espacial New Venice para fazer a defesa espacial do pequeno planeta. Comandada pelo Cpt. Bolshev a bordo do Battlecruiser CSF Ragnorak

Após a queda dos Confederados, esta unidade permaneceu em Reiniff II aguardando ordens da Nova Ordem Confederada.

## Gamma Squadron

Operando a partir do mundo de Brontes, é uma unidade altamente especializada em combates em ambientes contaminados, em especial que tenham sido atacados com armas nucleares. Seus soldados passam por rigoroso condicionamento psicológico para que possam suportar o terror deste tipo de guerra.

Uma de suas mais importantes unidades é a de medicina, especializada na descontaminação e no atendimento a feridos que tenham sido vítimas de ataques com armas químicas, nucleares ou mesmo biológicas (um tanto que raras).

Com o início da infestação Zerg, tiveram que desenvolver novas técnicas para lidar com este novo inimigo, não tendo sido um aprendizado nada fácil.

Permaneceram no planeta a fim de segurar o avanço Zerg. Esta unidade está isolada dos demais planetas (sem meios de comunicações interplanetárias acessíveis e com sua órbita planetária repleta de Zergs) e acredita-se que esteja totalmente aniquilada.

## Epsilon Squadron

O constante treinamento de unidades de Ghosts pode ser a diferença entre vencer uma batalha ou ver seu mundo destruído! Desta maneira, proteger os campos de treinamento e seus centros de pesquisas é uma prioridade reservada a uma unidade muito bem treinada.

Operava a partir de diversas instalações no planeta Timul IV, este regimento contava com todos os meios necessários para defender este domínio Confederado. Seus homens são exímios pilotos e aguerridos infantes, capazes de frustrar qualquer plano de invasão ou ataque ao planeta, não importando quão bem elaborado ele tenha sido.

Mas eles não esperavam a enorme invasão Zerg que se sucedeu ao planeta. Estudos posteriores concluíram que os Zergs foram atraídos ao planeta devido aos testes do protótipo de um psi-disruptor. Todo seu poderio militar não fez frente ao enorme enxame que se abateu sobre o planeta.

Após a perda do planeta, os poucos remanescentes (não mais que 200 homens) do Epsilon Squadron se refugiaram em Reiniff II sob a guarda do Delta Squadron.

O Coronel Usagi Hidalgo é o responsável pelo comando desta unidade.

### Nova Squadron

Trata-se de uma unidade voltada a ações secretas e de espionagem, não tendo uma base definida, pois suas operações requerem ações de infiltração (muitas vezes dentro da própria estrutura de poder Confederado em busca de traidores!) e coleta de informações/eliminação de opositores ao regime.



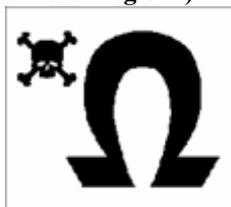
Seu líder, o Coronel Jackson Hauler (considerado um dos poucos líderes Confederados incorruptíveis!) ocupa destacada posição dentro dos altos escalões do poder, posição a qual foi conquistada graças às ações de seus agentes, os quais encontram-se infiltrados em várias unidades militares, associações de comércio, instituições financeiras e mesmo grupos religiosos!

Graças a sua atitude não lhe faltam inimigos pessoais, o que exige de Hauler uma habilidade incrível para escapar aos diversos atentados e emboscadas que tem sofrido, as quais desencadeiam inevitáveis (e cruéis) ações de seus devotados e fiéis homens.

Apesar do que se especula, o Nova Squadron mantém uma instalação secreta na estação espacial Nova Station, longe dos olhos dos inimigos da Confederação e da própria Confederação. Hauler está planejando ações esperadas para seus agentes a fim de vingar a queda da Confederação.

### Omega Squadron (“The Death’s Head Legion”)

Liderados pelo Tenente Comandante (Lt Cmdr) Gregory Reikson suas operações estavam baseadas no planeta Dylar IV, sendo definidos como uma unidade de assalto pesada (Heavy Assault Sqd).



Esta unidade é muito bem conhecido pela ferocidade e fanatismo religioso de seus integrantes, os quais são capazes de obter vitórias mesmo em batalhas que poderiam ser dadas como perdas! Devido às agressivas e violentas táticas de combate adotadas por seu comandante, a simples ameaça de seu envio ao campo de batalha é o suficiente para forçar o inimigo a recuar ou mesmo bater em retirada, quando não se rendem de imediato!

Após a queda da Confederação, e a perda de Dylar IV para seus inimigos, Reikson reorganizou suas tropas em Tyrador IX, a fim de reerguerem a Confederação. Com o apoio de Hauler e seus agentes do Nova Squadron, Reikson planeja se vingar do traidor Edmund Duke.

### Theta Squadron

Operava a partir da estação espacial Theta Prime, com a missão primordial de defesa do mundo de Tarsonis (Capital Confederada). Possui os melhores pilotos de caças Wraith, além de também contarem com alguns Behemoth Battlecruisers. Constantemente algumas de suas unidades são deslocadas por breves períodos para algumas colônias de mineração mais distantes, nas quais seus pilotos podem se exercitar contra alvos reais!

Infelizmente, o Theta Squadron foi completamente dizimado na defesa de Tarsonis. Reforços do Gamma Squadron nunca chegaram a tempo, o que ocasionou na queda da capital do mundo Confederado, Tarsonis.

### Antigan Elite Guard

Operando a partir da estação espacial Polaris Prime é a responsável pela defesa da colônia independente de Antiga Prime, sendo considerada uma unidade de elite, sua função primordial é a defesa de seu planeta. Conta basicamente com unidades de alta mobilidade, sendo capazes de se deslocarem a qualquer ponto do planeta ou seus dois satélites naturais em poucas horas, deslocando batalhões de Marines ou unidades de Goliaths.

Perdendo o planeta para uma invasão Zerg, e não recebendo apoio da Dominion Task Force após auxiliá-la contra os Confederados, o Antigan Elite Guard tenta recuperar seu lar das garras dos Zergs, mantendo suas forças tanto em ambas as luas do planeta quanto na estação espacial Prime Station.

### Dominion Task Force

Com a queda da Confederação e ascensão de Arcturus Mengsk, auto-proclamado imperador dos mundos Terran, a antiga facção Sons of Korhal se unia à várias outras facções e se tornava assim o Dominion Taskforce, unindo vários mundos antes federados ou independentes sob uma única bandeira.



O novo domínio Terran se tornou um império que visava sobrepujar seus inimigos com a força.

Mas seu poder está ameaçado com a chegada da UED. Já perderam Braxis para a UED, e hoje lutam pelos domínios de Tarsonis e Dylar IV.

### Alpha Squadron (“Blood Hawks”)

Já foi uma unidade Confederada. Sem sobra de dúvida a melhor unidade militar Confederada, comandada pelo experiente General Edmund Duke, um genial estrategista. É definida como uma unidade de ataque e táticas avançadas (Advanced Tactical Strike Sqd), acolhendo em suas fileiras apenas os melhores soldados e equipamentos. Operava a partir do planeta Mar Sara



Sob constantes treinamentos, esta unidade é a que acumula o maior número de ações de combate entre as facções Terran, o que aliado ao seu excelente desempenho nos campos de batalha, lhe confere os melhores índices de desempenho (relação mortes X perdas). Sendo uma unidade de composição mista, conta com esquadrões de caças, regimentos de blindados, artilharia unidades de infantaria e mesmo alguns cruzadores espaciais. Seu corpo militar esta formado tanto por militares, quanto pilotos, pessoal técnico e mesmo alguns civis são constantemente recrutados para ingressarem em suas fileiras.

Seu planeta base, Mar Sara, foi abandonado após ser invadido pelos Zergs e purificado pelos Protoss.

Quando a nave-capitânia Norad, sob o comando de Duke, foi avariada e caiu no planeta Antiga Prime durante a invasão Zerg, os Confederados negaram auxílio à unidade. Sendo resgatados pelos Sons of Korhal, Edmund Duke e toda sua unidade juraram lealdade a Arcturus Mengsk.

Após a queda da Confederação, o General Edmund Duke manteve o Alpha Squadron como unidade de apoio ao Dominion Taskforce. Retornou com suas tropas para

Mar Sara, a fim de retomar o planeta e localizar seus depósitos subterrâneos de equipamentos militares. A recuperação desses armamentos pode auxiliar a Dominion Task Force contra a UED.

O General Edmund Duke comanda sua unidade a bordo do Battlecruiser Norad II. Não é raro vê-lo sob o comando de suas tropas no solo, sob o comando de um Siege Tank quando necessário.

### Cerberus Unit

Subordinada ao Alpha Squadron, esta unidade possuía a missão de defender o planeta de Chau Sara, e as instalações de pesquisa biológicas construída no planeta.

Esta unidade se viu em situação desesperadora quando da descoberta da infestação Zerg e do inesperado ataque de uma força desconhecida. Em contrapartida, foi a primeira unidade Confederada a receber novas armas, capazes de fazer frente às novas ameaças, a fim de não se pagar um alto custo em vidas nas primeiras batalhas.

Esta unidade seguiu o Alpha Squadron em sua aliança com Mengsk. Após a queda da Confederação, retornaram para Chau Sara a fim de recuperarem tecnologias e armas especiais que não tiveram tempo de serem concluídas por causa da invasão Zerg.

Esta pequena unidade é aliada do Dominion Task Force, mas ainda mantém seus ideais Confederados. Seu líder, Commander Cerberus, nunca aceitou a aliança de Duke, mas temendo represálias, nunca se manifestou publicamente.

### Kel-Morian Combine

Nascido da união entre a Companhia de Mineração Morian e a Guilda Kelanis, este grupo foi capaz de unir uma respeitável força militar e mais que isso: seus mineiros se mostraram capazes de extrair as riquezas de qualquer planeta em poucas semanas, os tornando no principal provedor de matérias primas para vários mundos, enquanto os integrantes da Guilda, muitos dos quais piratas eram exímios guerreiros.

Assim sendo, esta organização era tratada com proximidade pela Confederação, a qual necessitava de seus serviços de mineração. Embora as ações ilegais tivessem perdido força desde a união entre os dois grupos, elas ainda eram levadas a cabo de maneira mais discreta, principalmente nos distantes postos ao longo da extensa e abandonada Orla.

Combinando o poder econômico (graças à mineração) e uma grande e experiente força militar, suas colônias podiam ser consideradas como bem protegidas, sendo que são comuns as existências de verdadeiros ‘xerifes’ em suas colônias de mineração, os quais aplica uma lei rigorosa com uma pesada mão de ferro.

Sofrendo com invasões Zergs e sem o apoio das demais facções, Moria se vê numa posição de sobreviver a qualquer custo.



### United Earth Directorate (UED)

Toda essa movimentação na vida do setor Koprulu era observada atentamente pela UPL, desde que os primeiros colonos chegaram a seu “novo lar”. Entretanto, a aparição de Zergs e Protos pediam medidas mais drásticas por parte dos líderes da Terra. Tais mudanças foram impostas por líderes mais reacionários, os quais ganharam força com as novas ameaças, prevalecendo sua nova estrutura de poder sobre a antiga UPL.



Nascia assim a UED (United Earth Directorate), que tinha como primeira missão enviar uma poderosa força militar ao conturbado setor Koprulu com dois objetivos: eliminar a ameaça alienígena, e garantir que as colônias ali existentes se submetessem ao seu controle.

Partindo da colônia avançada de Gantris VI, e viajando pelo espaço durante 8 meses (graças a nova tecnologia, pois com a tecnologia antiga a mesma viagem duraria 27 anos), a frota expedicionária da UED avançou até o Koprulu Sector.

Sob o comando do Almirante Gerard DuGalle, a bordo da nau-capitânia Aleksander, a UED chegou ao pequeno planeta de Braxis e imediatamente o dominou, tomando-o sua base de operações.

O Vice-Almirante Alexei Stukov é o braço direito de DuGalle, sempre fiel ao seu líder, e responsável por supervisionar pessoalmente as operações mais importantes da UED.

A ameaça da UED às facções Terrans somente foi sentida pelo Dominion Task Force. Seu objetivo no momento é firmar sua base em Braxis, o que está demandando um certo tempo. Enquanto isso, suas forças lutam em várias frentes para conter e dominar seus principais adversários: o Dominion Task Force.

### Atlas Wing

Unidade responsável pela defesa planetária de Braxis. Conta com muitas naves para a patrulha da Orla próxima e da defesa das naves importantes da expedição.

Responsável pela construção e monitoramento das estações espaciais que formarão o círculo de defesa de Braxis.

### Cronos Wing

Principal unidade de ataque da UED. Atualmente, está atuando em duas frentes e batalha: pelo domínio de Dylar IV e de Tarsonis. Foi responsável por encontrar e trazer o psi-disruptor para Braxis.

Conta com soldados muitos bem treinados e o melhor equipamento da frota. Suas principais naves de combate são as temíveis Valkyries, naves permitidas apenas para esta unidade.

### Umojan Protectorate

Relativamente livres do domínio da Confederação, graças a sua neutralidade declarada, e por manterem importantes relações comerciais com diversos mundos, seus cidadãos gozam dos mais altos padrões de vida, sendo seus poucos mundos ricos em minérios e outras riquezas.



Seu líder o Ministro Jorgensen é um notável articulador político e diplomata, buscando de todas as maneiras possíveis manter a qualidade de vida e independência de seu povo. Acordos secretos e tratados são uma constante em sua agenda.

Sua força militar foi criada com o intuito de defender suas possessões, sendo esta mais uma unidade de guarda, ou seja, destinada a defesas planetárias, agrupando diversos regimentos de infantaria, blindados e espaçonaves, além de instalações de defesa planetária. Seus soldados são selecionados após um rigoroso processo de recrutamento e treinamento ao qual poucos conseguem atingir o estágio final e ingressar em suas fileiras.

Foi a primeira facção a se unir aos Sons of Korhal para garantir a queda da Confederação. Após a ascensão de Arcturus Mengsk, o Umojan Protectorate se desvinculou de seus aliados desde que pudesse viver em paz com suas colônias. E foi o que ocorreu, até a chegada da UED e constantes invasões Zergs.

## Grupos Piratas e de “Foras da Lei”

É isso mesmo, apesar dos riscos e da forte repressão oficial ainda assim existem pequenos grupos que atuam no submundo do Koprulu Sector. Piratas, caçadores de recompensa, contrabandistas, mercenários e degenerados de toda espécie são encontrados ao longo da Orla, e seus serviços estão disponíveis pelos mais variados preços.

Em geral vivem daquilo que pilham ou dos recursos que conseguem com certos ‘serviços’. São pequenos e inexpressivos, permitindo ao Observador maior liberdade para criar tais grupos. Em seu dia a dia tais ‘profissionais’ desafiam o perigo em ataques contra naves mercantes, fugas de patrulhas confederadas em naves obsoletas repletas de contrabando e mesmo se aliam a grupos rebeldes em troca de recursos ou devido a interesses comuns.

Não restam dúvidas de que sem a ação destes grupos o mercado negro, que em muitos casos é a única forma de se obter itens tão básicos como comida, não existiria e a miséria nas colônias de mineração existentes nos distantes e esquecidos mundos da Orla deixariam de existir.

## Sons of Korhal

No mundo de Korhal se iniciou um pequeno movimento rebelde contra a opressão de Tarsonis. Após o assassinato de sua família, Arcturus Mengsk reuniu forças e importantes aliados para vingar sua família e derrubar a Confederação.

Sendo formalmente formado e recebendo esta denominação após o ataque nuclear a Korhal, este grupo se transformou na maior ameaça ao poder confederado, e logo conquistou a popularidade ao longo do setor Koprulu. Sem uma base de operações definida, suas forças avançaram tomando o maior número de posições inimigas possível, conquistando importantes fontes de suprimentos nos distantes postos avançados da Orla, e mesmo atacando mundos centrais dos Confederados. Nasceram os Sons of Korhal.

Com a queda da Confederação e ascensão de Arcturus Mengsk, auto-proclamado imperador dos mundos Terran, o Sons of Korhal se unia à várias outras facções e se tornava assim o Dominion Taskforce, unindo vários mundos antes confederados ou independentes sob uma única bandeira.

A nova política de Mengsk não agradou a uma parte de seus subordinados, estes antes crentes nos ideais de libertação prometidos com o fim da Confederação, se viam apoiando outro tirano, porém, mais temível.

Este grupo se separou do novo governo e hoje vive como uma milícia pirata com o mesmo objetivo que tinham desde que se formou: depor o governo tirano.

## Kilmerian Pirates

Sob o comando do Capitão Buzan, espalham o terror através do setor Koprulu, viajando de colônia em colônia, ou abordando naves cargueiras usando seu temido Battlecruiser Kimera.

Quando não estão no espaço, costumam se refugiar em seu acampamento no planeta Uilel IV, onde escondem o fruto de suas ações até que sejam consumidas ou distribuídas no agitado mercado negro que abastece a Orla.

Sabendo dos perigos que o cercam, Buzan costuma recrutar apenas os piores e mais sanguinários criminosos do setor. Ex-militares, criminosos e mesmo alguns cientistas perseguidos pela tirania de tarsonis podem encontrar abrigo a bordo da Kimera.

## Shezar’s Scavenger’s Pirates

Allan Shezar reuniu seus seguidores no abandonado planeta de Warrant VI, e se vale de seus recursos naturais para manter seu grupo. Sendo um excelente piloto de Goliath, prefere atacar postos avançados, usando-se de naves rápidas para desembarcar seus homens, os quais avançam eliminando as defesas locais antes de realizarem a pilhagem.

Menos cruéis que os Kilmerian’s costumam ser rápidos e levarem tudo o que puderem carregar, destruindo todo o resto. Sua preferência é por armas, sendo um dos principais fornecedores delas aos grupos rebeldes.

Tendo sua cabeça a prêmio, Allan é muito cuidadoso, quase paranoico, abrigando-se nas diversas cavernas do planeta.

## Raynor’s Rebel Unit

James Raynor, antes um soldado a serviço dos Confederados, preso por desobedecer a ordens (e salvar muitas vidas por isso), libertado e se aliando aos Sons of Korhal, após discordar dos métodos utilizados por Mengsk e perder seu amor, Sarah Kerrigan, pros Zergs, tornou-se uma milícia independente.

Viajando para fora do Koprulu Sector, conheceu os Protoss e se tornou seu aliado. Raynor e o Protoss Feniz são mais que aliados, são ótimos amigos.

Hoje, sua unidade conta tanto com tecnologia Terran quanto com tecnologia Protoss. É uma força respeitável que reúne em um único exército o poderio de duas raças.

Mesmo com todo esse potencial, não conta com muitos soldados ou veículos, mas conta com a determinação de seus homens para derrubar a tirania que assola tanto os Terrans quanto os Protoss.

Boatos sugerem que sua nau-capitânia, a Hyperion, foi modificada e atualizada com tecnologia Protoss.













## CIBERNÉTICOS

“If it weren't for these damned neural implants you'd be a smoldering crater by now!”  
- Pvt. Malkovich, Gamma Squadron 13<sup>th</sup>, Marine

Resultado dos avanços tecnológicos Terran, os Cibernéticos são componentes eletrônicos que substituem partes do corpo Terran, podendo fornecer a mesma capacidade do órgão original, ou providenciando novas capacidades tecnológicas ao órgão substituído.

### Adquirindo Cibernéticos

A tecnologia atual Terran permite apenas alguns tipos de órgão cibernéticos, que podem ser adquiridos durante a criação do personagem através de Pontos de Criação.

Durante o jogo, através de pontos de experiência (o custo do Cibernético é multiplicado por 3, e com um bom motivo para substituir um órgão ou membro). Esse custo em experiência representa os recursos dependidos pelo personagem para adquirir o Cibernético.

Um membro ou órgão cibernético substitui o membro original apresentando as mesmas características em relação à força e resistência do membro original.

Contudo, um membro cibernético pode apresentar características diferentes de um membro natural. Nesses casos, devem-se pagar Pontos de Criação para essas características adicionais.

Se o membro ou órgão cibernético possuir uma aparência diferente do normal, o personagem pode adquirir a Característica Óbvia correspondente à aparência do membro ou órgão que substituiu.

Para resistir a um pulso eletromagnético ou Poder Psíquico Lockdown, o Cibernético resiste com o Físico original do personagem -1. Microcomputadores acrescentam seu nível de isolamento neste teste.

### Cibernéticos

#### Olho Cibernético

**Custo Base:** 1 PC para cada olho.



**Custo em Rejeição:** 1 ponto por olho

Um olho permite apenas uma das características abaixo, e ambos os olhos Cibernéticos permitem até duas das características abaixo:

**Sensor de Telemetria Ótica Pessoal (TOP):** +0 PC

Sensor ótico para TOP, dispensando o uso de óculos especiais. A arma deve possuir o sistema TOP.

**Termovisão:** +2 PC

Possibilita enxergar di ferenciando corpos em temperaturas diferentes, mesmo na ausência de luz. Corpos quentes são vistos com tons avermelhados; e corpos frios são vistos com tons azulados.

Custo em Rejeição adicional: +0,5 ponto

**Visão Aguçada:** +1 PC/nível, máximo de 4 níveis

Fornecer bônus de +1 por nível em testes de percepção visual para qualquer tipo de detecção visual.

**Visão de Raio X:** +2 PC por nível, máximo de 4 níveis.

Possibilita enxergar através de qualquer tipo de material, com a espessura de 15cm (a espessura de uma parede de tijolos) por nível.

Custo em Rejeição adicional: +0,5 ponto

**Visão Microscópica:** +1 PC/nível, máximo de 4 níveis.

Possibilita enxergar algumas vezes maior determinado alvo (como uma lente de aumento). No nível 1 enxerga 2x; no nível 2, 4x; no nível 3, 8x; e no nível 4, 16x. Fornece bônus de +2 por nível em testes de percepção visual para este tipo de detecção.

**Visão Noturna:** +0 PC

Possibilita enxergar através de uma visão monocromática com um mínimo de luz.

**Visão Telescópica:** +2 PC/nível, máximo de 4 níveis

Possibilita enxergar algumas vezes mais perto determinado alvo (como um binóculo). No nível 1 enxerga 2x; no nível 2, 4x; no nível 3, 8x; e no nível 4, 16x. Fornece bônus de +2 por nível em testes de percepção visual para esse tipo de detecção e diminui em -1 a penalidade de distância para tiro mirado.

#### Ouvido Cibernético

**Custo Base:** 1 PC para cada ouvido.

**Custo em Rejeição:** 0,5 ponto por ouvido.

Inclui reposição da orelha, se for preciso. Permite apenas uma característica abaixo, ou duas características para ambos os ouvidos Cibernéticos.

**Audição Aguçada:** +1 PC/nível, máximo de 4 níveis

Fornecer bônus de +1 por nível em testes de percepção auditiva para qualquer tipo de detecção auditiva.

**Comunicador Interno:** +0 PC

Um transmissor/receptor interno foi implantado no personagem. Funciona normalmente em qualquer ambiente sem interferência, o que não prejudica o personagem mesmo com estática.

Custo em Rejeição adicional: +0,5 ponto

**Sonar:** +4 PC

Permite “ver” emitindo uma onda sonora de no máximo 100m, sem a necessidade de luz para que enxergue. Não pode diferenciar cores, e alguns animais ou aparelhos podem captar o sonar (podendo localizar o personagem). A pequenas distâncias, é possível ver dentro de seres vivos, recebendo bônus de +1 nas Habilidades Medicina, Detectar Objetos Escondidos e Ocultamento (procurando algo escondido no corpo de alguém). Não fica ativado o tempo todo, devendo declarar sua utilização.

Custo em Rejeição adicional: +1 ponto

### Mão Cibernética

**Custo Base:** 1 PC para cada mão.

**Custo em Rejeição:** 0,5 por mão

O custo das características abaixo é para cada mão, e só pode-se adquirir uma característica por mão cibertrônica. Dobre o custo se for adquiri-las para ambas as mãos. Já vem embutido a Característica Física Desfavorável: Característica Óbvia em seu custo.

**Carapaça Metálica:** +1 PC/nível, máximo de 4 níveis. Cada nível concede 1 ponto de absorção a danos. A mão é coberta por um material amorfo (+50% dano sônico) e ferroso (sofre efeitos do magnetismo normalmente).

**Físico Ampliado:** +2 PC

A mão possui força igual a duas vezes o Físico original do personagem e resiste ao dobro dos danos normais. Essa força é apenas utilizada para segurar ou causar danos, nunca para erguer pesos.

**Garras:** custo variável.

Fornecem bônus de +3 em testes de agarrar. Caso sejam retráteis, o custo é aumentado em +1 PC.

Garras Pequenas (+0 PC): +1G / +0 A / 1 dano

Garras Médias (+1 PC): +2G / +1 A / D2 danos

### Braço Cibernético

**Custo Base:** 2 PC para um braço, 3 PC para ambos (já incluem o custo da mão)

**Custo em Rejeição:** 2 pontos um braço, 3 pontos ambos. Um braço Cibernético permite até 3 das características abaixo, e o custo destas características é para cada braço. Dobre o custo se for adquiri-las para ambos os braços. Em combate, o braço é considerado uma maça média (+2 Golpe / +2 Aparo / D2 danos). Um braço possui Pontos de Vida igual ao Físico original do personagem -1. Já vem embutido a Característica Física Desfavorável: Característica Óbvia em seu custo.

**Arma de Fogo Embutida:** +0 PC

Possui uma arma de fogo embutida no braço. A alimentação de balas é feita externamente, e existe uma saída lateral para o escape de cartuchos vazios.

Se a arma possuir sensor TOP, aumente o custo em +1 PC. Se ela for oculta, aumente o custo em +1 PC.

Pode-se escolher apenas um dos seguintes tipos de armas:  
Submetralhadora Embutida: +1 TR / +3 TM / Dano: D3+2 / Cdt 2/3/5 / Carga: 60x 9mm AP / Recarga: pente / Alcance: 160m / Tempo de Recarga: 1 round.

Lançador de Mini-Granadas Embutido: +0 TR / +2 TM / Dano: pelo tipo de mini-granada / Carga: 4 / Recarga: manual / Alcance: 100m / Tempo de Recarga: 1 mini-granada por round. Não pode ser oculta e nem utilizar sensor TOP.

**Carapaça Metálica:** +1 PC/nível, máximo de 4 níveis. Cada nível concede 1 ponto de absorção a danos. O braço é coberto por um material amorfo (+50% dano sônico) e ferroso (sofre efeitos do magnetismo normalmente).

**Compartimento Oculto:** +0 PC

Possui um compartimento para guardar itens de até um volume máximo de 10cm<sup>3</sup>.

**Físico Ampliado:** +4 PC/nível, máximo de 2 níveis

O braço possui força igual a duas ou três vezes o Físico original do personagem. A resistência a danos do braço é multiplicada por 2 ou 3 também.

Custo em Rejeição adicional: +0,5 por nível

**Garras:** custo variável.

Fornecem bônus de +3 em testes de agarrar. Caso sejam retráteis, o custo é aumentado em +1 PC.

Garras Pequenas (+0 PC): +1G / +0 A / 1 dano

Garras Médias (+1 PC): +2G / +1 A / D2 danos

**Micro computador Embutido:** +0 PC

Possui um microcomputador acoplado ao braço com as mesmas estatísticas de um Mainframe.

**Reforço Metálico:** +1 PC

O braço é reforçado internamente com um forte esqueleto de metal. Depois que mais que 2 danos ultrapassem suas proteções, até 3 danos poderão ser absorvidos por esta proteção interna. Esse reforço concede bônus de +1 em danos com socos com este braço.

### Perna Cibernética

**Custo Base:** 1 PC para uma perna, 3 PC para ambas

**Custo em Rejeição:** 1 ponto por perna

Uma perna pode possuir até duas das características abaixo e ambas as pernas podem possuir até 3 características. O custo das características é para cada perna. Dobre o custo se for adquiri-la para ambas as pernas.

Dados para combate: +1 Golpe / +0 Aparo / D2 danos.

Uma perna possui Pontos de Vida igual ao Físico original do personagem -1.

Já vem embutido a Característica Física Desfavorável: Característica Óbvia em seu custo.

**Carapaça Metálica:** +2 PC/nível, máximo de 4 níveis.

Cada nível concede 1 ponto de absorção a danos. A perna é revestida por um material amorfo (+50% dano sônico) e ferroso (sofre efeitos do magnetismo normalmente).

**Compartimento Oculto:** +0 PC

Possui um compartimento para guardar itens de até um volume máximo de 20cm<sup>3</sup>.

**Corrida Cibertrônica:** +3 PC



Esta característica somente pode ser adquirida caso possua ambas as pernas cibertrônicas. O custo já está calculado para ambas as pernas. A velocidade básica (20km/h) para corrida é dobrada (40km/h).

Custo em Rejeição Adicional: +1 ponto

**Físico Ampliado:** +4 PC

A perna possui força igual a duas vezes o Físico original do personagem. A resistência a danos da perna é multiplicada por 2.

Custo em Rejeição adicional: +0,5 ponto

**Micro computador Embutido:** +0 PC

Possui um microcomputador acoplado à perna com as mesmas estatísticas de um Mainframe.

**Reforço Metálico: +1 PC**

A perna é reforçada internamente com um forte esqueleto de metal. Depois que mais que 2 danos ultrapassem suas proteções, até 3 danos poderão ser absorvidos por esta proteção interna. Esse reforço concede bônus de +1 em danos com chutes com esta perna.

**Salto Cibernético: +3 PC/nível, máximo 2 níveis**

Esta característica somente pode ser adquirida caso possua ambas as pernas cibertrônicas. O custo já está calculado para ambas as pernas. Pode saltar, por nível, até 10m de distância e 5m de altura.

Custo em Rejeição adicional: +0,5 ponto por nível

**Órgãos Internos Cibernéticos**

**Órgão Internos: 1 PC por órgão**

**Custo em Rejeição: 1** por tipo de órgão

Substitui completamente um órgão interno danificado por qualquer motivo. Este órgão possui fator de isolamento 2.

**Digestão Universal: 3 PC**

**Custo em Rejeição: 2** pontos

O sistema intestinal foi substituído por um revolucionário sistema intestinal altamente adaptável e eficiente, permitindo que o personagem receba benefícios nutricionais de qualquer proteína, não tóxica, de origem animal ou vegetal, sem se importar em quão alienígena seja sua bioquímica. Não o torna imune a venenos, nem mesmo de plantas ou animais venenosos naturalmente.

**Implantes Neurais**

**Implante Moebius: 4 PC**

**Custo em Rejeição: 2** pontos

Exclusivo para personagens psis. Este implante cerebral permite utilizar os poderes psíquicos do tipo PK com bônus de +1 no nível de Habilidade, desde que possua pelo menos o nível 1 neles.

**Moebius Reactor: 10 PC**

**Custo em Rejeição: 3** pontos

Exclusivo para personagens psis. É um micro-chip implantado no córtex cerebral desenvolvido especialmente para melhoria dos poderes psíquicos de um psi. Aumenta em +1 o nível de Poder e de Habilidade de todos os poderes psíquicos do tipo PK, desde que possua pelo menos o nível 1 neles.

Este Cibernético está acessível apenas a Ghosts Confederados.

**Neuroconector: 7 PC**

**Custo em Rejeição: 3** pontos



Uma conexão neural que possibilita uma ligação neural com vários dispositivos diferentes. Pode armazenar informações como um computador (equivale a CPU 6 apenas para armazenamento de dados).

Fornecer bônus para Habilidades conforme a situação:

Sistemas/Aparelhos Eletrônicos e Computadores: bônus de +2 em todas as habilidades relacionadas.

Veículos: bônus de +2 em pilotagem e artilharia. Alguns veículos possuem vários operantes, e nestes casos, o bônus será aplicado apenas à função que exerça no veículo.

**Psico-Amortecedor: -2 PC**

**Custo em Rejeição: 1** ponto

Exclusivo para personagens psis. Um chip instalado no cérebro de Ghosts Confederados que, quando acionado por emissões de rádio, causa uma espécie de embaralhamento psíquico no cérebro, impossibilitando-o de utilizar seus poderes psíquicos normalmente, tendo que passar em testes de Vontade -2 para utilizar o poder, e, mesmo assim, faz testes de habilidade de poderes psíquicos com penalidade de -2. Lembre-se: este implante somente afeta o usuário se for ativado pelas emissões de rádios, aparelho este que os Confederados guardam muito bem.

O psico-amortecedor possui fator de isolamento 12.

**Reflexos Acelerados: 11 PC**

**Custo em Rejeição: 5** pontos

Através de chips mais avançados de estímulo do sistema nervoso, o personagem recebe a característica Destreza Ampliada.

**Reflexos Rápidos: 4PC/nível, máximo 2 níveis**

**Custo em Rejeição: 1** ponto por nível

Através de chips de estímulo do sistema nervoso, o personagem recebe bônus de +1 em Iniciativa e Esquiva por nível.

**Outros Cibernéticos**

**Auto Sustentação: 3 PC**

**Custo em Rejeição: 1** ponto

Sistemas bioeletrônicos internos diminuem pela metade a capacidade do personagem de se alimentar, respirar, dormir ou realizar qualquer atividade que vise repor energias, duplicando assim suas necessidades básicas.

**Carapaça Metálica: custo variável, máximo de 4 níveis.**

**Custo em Rejeição: variável**

Cada nível concede 1 ponto de absorção a danos. O local é revestido de um material amorfo (+50% dano sônico) e ferroso (sofre efeitos do magnetismo normalmente).

Os Terrans não possuem tecnologia suficiente para substituir o tronco humano, muito menos a cabeça, mas alguns revestimentos são possíveis. Existem três tipos de revestimento para Carapaça Metálica:

Apenas Tronco (+2 PC/nível): protege as áreas B, C e D.

Custo em Rejeição: 0,5 ponto por nível

Apenas a Cabeça (+1 PC/nível): protege a área A. Custo

em Rejeição: 0,5 ponto por nível

Corpo Todo (+5 PC/nível): protege todas as áreas do corpo, desde que mãos, braços e/ou pernas não sejam Cibernéticos, e, no caso, não os protege, devendo adquirir esta proteção em separado. Custo em Rejeição: 1 ponto por nível

Já vem embutido a Característica Física Desfavorável: Característica Óbvia em seu custo.

**Implante Muscular: 6 PC/nível, máximo de 3 níveis**

**Custo em Rejeição: 1** ponto por nível

Através de implantes musculares, o personagem recebe a característica Físico Ampliado apenas para testes de força para danos e levantamento de peso, não para pontos de vida extra. Não pode ser utilizado para braços e pernas Cibernéticos, devendo ser adquirido Físico ampliado em separado para eles.



**Isolamento Adicional:** 1 PC/nível, máximo 4 níveis

**Custo em Rejeição:** nenhum

Aumentam a defesa dos Cibernéticos contra o poder psíquico Lockdown e pulsos eletromagnéticos. Deve ser adquirido em separado para cada grupo de Cibernético: mãos/braços (ambos), pernas (ambas), olhos/ouvidos, órgãos internos (todos), cada implante muscular em separado e cada sistema interno em separado. Cada membro protegido desta forma protege todas as características que ele venha a possuir.

**Resistência a Doenças/Infecções:** 2 PC

**Custo em Rejeição:** 0,5 ponto

Um sistema interno de filtros e anticorpos especiais ativa-se imediatamente quando algum agente nocivo invade seu sistema, diminuindo assim pela metade todos os efeitos e danos do agente nocivo relativo a doenças e infecções. Concede bônus e +2 em qualquer teste contra essa fonte.

**Resistência a Venenos:** 3 PC

**Custo em Rejeição:** 0,5 ponto

Um sistema interno de filtros e anticorpos especiais ativa-se imediatamente quando algum agente nocivo invade seu sistema, diminuindo assim pela metade todos os efeitos e danos do agente nocivo relativo a venenos. Concede bônus e +2 em qualquer teste contra essa fonte.

**Sistemas Selados:** 3 PC por tipo de ambiente

**Custo em Rejeição:** 2 pontos por tipo

O personagem pode se auto sustentar em um tipo de atmosfera hostil, como no vácuo, atmosferas com gases tóxicos ou ácidos, ou em ambientes com radiação ou outros, como debaixo d'água.

O tempo que é possível permanecer em um ambiente hostil antes de começar a sofrer as consequências do mesmo é de 30 minutos. É preciso adquirir este Cibernético uma vez para cada tipo de ambiente hostil.

Este Cibernético reveste partes do corpo do personagem, como máscaras para o rosto ou circuitos pelo corpo. Já vem embutido a Característica Física Desfavorável: Característica Óbvia em seu custo.

## Rejeição

Existe um limite de Cibernéticos que um personagem pode possuir antes do seu organismo começar a causar rejeição do mesmo. O limite Terran é de 10 pontos, e caso possua Cibernéticos acima desse valor, ocorre rejeição de todos os Cibernéticos pelo organismo, levando-o a incapacitação permanente ou mesmo causando a morte.

Cada Cibernético já vem com o custo de rejeição embutido, e algumas outras características podem ou não aumentar esse custo. Some todos os custos e não os deixe ultrapassarem os 10 pontos.



## PSIQUISMO

“Doesn't take a telepath to know what you're thinking.”

- Sarah Kerrigan, Renegade Ghost Espionage/Counter Intelligence Agent

No universo **STARCRAFT** existe a possibilidade de alguns Terrans adquirirem habilidades paranormais conhecidas como psiquismo. Qualquer Terran que possua poderes psíquicos é conhecido como Ghost, independente de qual região do Koprulu Sector tenha nascido.

Em domínio Confederado, todos os Terran, ao nascerem, são sujeitos a um teste de ressonância psíquica, e os que passarem no teste (ou seja, que possuem capacidade psíquica), são tirados de seus pais e levados imediatamente para uma das várias instalações de treinamento psíquico Confederado (as melhores e maiores academias se encontram no planeta Timul IV), onde se tornam agentes a serviço dos Confederados. Como medida de precaução, psico-amortecedores são implantados cirurgicamente em todos os Ghosts Confederados (veja o capítulo Cibernéticos para maiores detalhes).

Todos os usuários de habilidades psíquicas serão tratados como psis.

### O Atributo Mente

Seu padrão para Terran é de 8 pontos e reflete o stress mental que o personagem pode suportar.

Este valor independe do Físico do personagem, mas também é importante para determinar a sua saúde. Danos mentais, utilização de habilidades psíquicas, situações aterradoras e algumas outras situações podem reduzir este número.

Com Mente reduzida a 6 pontos, uma dor de cabeça surge e começa a aumentar com 5 pontos; com 4 pontos, a vítima começa a apresentar um comportamento abobalhado e irritado; com 2 pontos, alguns sangramentos podem ocorrer pela cabeça da vítima (narinas, ouvidos, boca); se chegar a 0 pontos, a vítima desmaia; com pontos negativos, a vítima fica em coma pelos dias iguais aos pontos negativos e pode morrer se não receber cuidados médicos em pelo menos 2 horas; com -3 de Mente a hiperatividade dos neurônios frita o cérebro, causando a morte e sangramentos excessivos; com -4 o crânio pode até rachar; com -5 o cérebro explode.

Cuidados médicos podem salvar uma vítima do coma estabilizando sua temperatura e tomando outros cuidados, mas a mente só se recupera naturalmente e com o tempo.

Se o personagem estiver em situação relaxante ou até mesmo dormindo, seus pontos de Mente voltam em 1 ponto a cada 2 horas; conversas importantes, pesadelos, ou outras situações que exijam raciocínio, podem atrasar essa recuperação; situações de extremo relaxamento ou de meditação podem aumentar esta recuperação.

### Adquirindo Poderes Psíquicos

Para um Psi utilizar um Poder Psíquico, ele precisa comprar o mesmo poder de duas maneiras diferentes ao mesmo tempo.

O seu Poder Psíquico ficará marcado na ficha como uma Habilidade Psíquica, mas você tem que comprá-lo como Habilidade (para definir seu Bônus nos testes) e como Característica (para determinar o potencial do seu

poder). Para adquirir seu nível de Habilidade com o Poder Psíquico, o custo é de 1PC por nível, até um máximo de 4 níveis.

**Exemplo:** Para tentar descobrir o que seu superior em campo está conversando com um prisioneiro na sala ao lado, um Ghost pode comprar o Poder Psíquico Clariaudiência.

Antes de tudo, é preciso comprar a Característica Psíquica Percepção Extra-Sensorial (PES) para poder utilizar este tipo de poder.

Depois ele pode definir o nível de habilidade que ele terá com esse poder; para isso, ele deve comprá-lo como uma habilidade: querendo deixá-la com nível 3, ele deve gastar 3 pontos para marcar em suas Habilidades Psíquicas o poder Clariaudiência (3).

Falta agora definir o potencial do poder comprando-o como Característica de maneira cumulativa; ou seja, para conseguir potencial 4, o poder deve ser comprado como característica 4 vezes; como seu custo básico é 1 ponto, 4 pontos serão gastos para ficar com Clariaudiência →4.

Agora é só marcar no campo específico (normalmente, Habilidades Psíquicas) da ficha do personagem o poder Clariaudiência (3)→4.

### Funcionamento dos Poderes Psíquicos

A utilização dos Poderes Psíquicos no OPERA é feita através de 2 atributos: Vontade e Mente.

A **Vontade** é como a Destreza do combate físico, e serve para decidir se um poder foi utilizado com precisão (Teste de Atributo), ou para saber quem conseguiu vencer as barreiras adversárias (Testes de Disputas). O atributo **Mente** denota quanto um personagem pode suportar de danos causados pelos poderes psíquicos, ou seja, a resistência dos danos mentais sofridos.

A ativação de um poder passivo (que só depende do possuidor para utilizá-lo) é realizada com um Teste de Vontade acrescido dos bônus da Habilidade relacionada ao poder. No caso de uma tentativa de invasão ou controle de mentes, é necessário um Teste de Disputa de Vontade entre as partes envolvidas (sendo que os bônus da Habilidade relacionada são contados para o usuário do poder).

#### Resumindo:

**Habilidades Psíquicas Específicas** dão bônus aos testes feitos com Vontade para a utilização de um Poder Psíquico que faça parte desta Habilidade.

**Poder Psíquico** descreve os efeitos, características e danos que ocorrem durante a aplicação do teste.

### Novas Características e Habilidades

As Características marcadas com um \* (asterisco) são cumulativas, ou seja, podem ser comprados várias vezes e acumular +1 de bônus para cada compra, sendo que para o padrão Terran o máximo de acúmulo é de 4 níveis, se não for especificado nada na descrição da Característica.

Característica Psíquica	Custo
Ampliação Mental*	3 PC
Escudo Mental*	4 PC
Fortitude Mental*	4 PC
Percepção Extra Sensorial – PES	2 PC
Psicocinésia – PK	2 PC
Poder de Interferência*	3 PC
Redução Mental*	- 3 PC

Habilidade Psíquica	Atributo
Meditação	Int

## Características

### Ampliação Mental\* (3 PC)

Cada nível desta Característica aumenta em 1 ponto o atributo **Mente**.

### Escudo Mental\* (4 PC)

Alguns Psis têm uma capacidade de concentração forte o suficiente para organizar seus pensamentos, mesmo quando instigada por fonte externa; isso impede a hiperatividade neuronal que aquece o cérebro e causa danos psíquicos na mente.

Essa alteração funciona com uma “armadura mental”, ou seja, o nível desta Característica é subtraído do dano que seria aplicado ao atributo **Mente**.

### Fortitude Mental\* (4 PC)

Nem todos os seres possuem o mesmo padrão de pensamento; alguns conseguem pensar normalmente, embora utilizem trechos ou caminhos diferentes do cérebro. Essa incompatibilidade não traz, aparentemente, prejuízo nenhum para esse ser, uma vez que ele está acostumado com sua maneira de funcionamento cerebral; mas isso dificulta uma tentativa de um ataque mental externo, pois essa nova maneira de pensar dificilmente é compreendida pelo intruso.

Quando uma tentativa de invasão é efetuada (em termos de jogo, quando a disputa de **Vontade** para dominação ou invasão da mente é realizada), o personagem que possui esse poder tem bônus iguais ao nível desta Característica para tentar resistir ao domínio mental (que são somados ao seu atributo **Vontade** no momento do teste de **Disputa**).

Esta Característica impossibilita a compra das Características **PES** e **PK**. Defesas contra danos psíquicos são roladas normalmente, sem bônus.

### Percepção Extra Sensorial – PES (2 PC)

Esta Característica está relacionada diretamente com a manipulação da mente, e serve como pré-requisito dos seguintes poderes psíquicos: **Clariaudiência**, **Clarividência**, **Cyberpsi**, **Concentração**, **Intuição de Combate**, **Percepções**, **Psicometria**, **Rajada Mental**, **Rastreo Psi**, **Sentir Forma de Vida**, **Sugestão** e **Telepatia**.

### Psicocinésia – PK (2 PC)

Esta Característica se refere ao controle e manipulação de matéria, serve como pré-requisito dos seguintes poderes psíquicos: **Camuflagem**, **Concentração**, **Controle de Dor**, **Cura Psíquica**, **Difusão** e **Lockdown**.

### Poder de Interferência\* (3 PC)

Esta Característica produz um efeito similar a uma estática, que prejudica a utilização de qualquer poder psíquico próximo da área onde se encontra o indivíduo que estiver utilizando-o. Cada nível desta Característica causa estática num raio de 10 metros por nível, área onde cada psi terá penalidade de 1 ponto por nível para testes que realizem a ativação de qualquer poder.

### Redução Mental\* (-3 PC)

Cada nível desta Característica diminui em 1 ponto o atributo **Mente**.

**Nota:** Existem alguns poderes que podem forçar uma mente a entrar em contato com outra, e as disputas mentais são baseadas no atributo **Vontade**. Por isso, as Características **Vontade Forte** e **Fraca**, possuem um papel fundamental nesse tipo de ambientação. Lembre-se: a **Vontade máxima** de um **Terran** é 12.

## Habilidades

### Meditação (Habilidade Psíquica)

Através de momentos de reflexão, onde a mente pode se desprender dos problemas entrando em um estado de relaxamento total, o personagem pode recuperar danos de **Mente** a razão de 2 pontos por cada hora de meditação. Além disso, se o personagem ficar mais de uma hora meditando, e realizar uma atividade mental ou física logo após o término da meditação, terá bônus igual ao nível em **Meditação** para realizá-la durante 5 rounds, mas só na ação escolhida.

## Descrição dos Poderes

Os poderes possuem os seguintes fatores:

- **Concentração:** tempo necessário para o psi se concentrar antes de manifestar seu poder;
- **Alcance:** distância que determina o raio de uma esfera onde podem estar os alvos do poder do psi, o centro da esfera é o psi;
- **Duração:** tempo que o poder levará para terminar.

### Camuflagem\* (2 PC)



### PK

Utilizando energia cinética, o Psi pode manipular o espectro da luz ambiente sobre seu corpo e vestes para que se camuflam em

qualquer tipo de ambiente. Esse poder torna o usuário semi-transparente, concedendo bônus de camuflagem ótica de acordo com o seguinte:

Camuflagem Ótica Diurna: +1 a cada 2 níveis  
Camuflagem Ótica Noturna: +1 por nível

- **concentração:** 1 rodada
- **duração:** 2 rodadas por nível

**Clariaudiência\* (1 PC) PES**

Capacidade de ouvir através de matéria sólida. O atributo utilizado para fazer o teste é Percepção.

- **concentração:** 1 rodada
- **alcance:** 5 metros por nível
- **duração:** 2 rodadas por nível

**Clarividência\* (1 PC) PES**

Capacidade de enxergar através de matéria sólida. O atributo utilizado para fazer o teste é Percepção.

- **concentração:** 1 rodada
- **alcance:** 5 metros por nível
- **duração:** 2 rodadas por nível

**Concentração\* (1 PC) PES/PK**



O Psi é capaz de concentrar sua energia psíquica para realizar uma ação mental (se possuir a característica PES) ou física (se possuir a característica PK), recebendo bônus por isso. O jogador deve determinar para qual ação está se concentrando.

- **concentração:** 6 rodadas
- **efeito:** +1 bônus por nível em sua próxima ação
- **duração:** até realizar a ação ou 1 minuto, o que ocorrer primeiro

**Controle de Dor\* (1 PC) PK**

Capacidade de ignorar penalidades no atributo Destreza por perdas do atributo Físico. O Nível indica o valor máximo de penalidades ignoradas. A critério do Observador, outros tipos de fatores que causam penalidades por dores podem ser ignorados ou suportados.

- **concentração:** 1 rodada
- **duração:** 4 rodadas por nível

**Cyberpsi\* (1 PC) PES/PK**

Capacidade de estabelecer um elo mental com um computador. Dependendo do grau tecnológico da máquina, penalidades são impostas para os testes (considere o valor Defesa do computador como sendo a penalidade); em casos de Inteligências Artificiais mais avançadas que possuam o atributo Vontade, pode ser feita uma disputa normal. Uma vez que o contato mental foi estabelecido, o Ghost pode utilizar suas Habilidades de Operação, Programação de Computadores e Hacker para conseguir desempenhar determinada função (como burlar o sistema, conseguir dados, etc). Para adquirir este poder o psi deve possuir ambas as características PES e PK.

- **concentração:** 2 rodadas
- **alcance:** 5 metros por nível
- **duração:** 5 minutos por nível

**Cura Psíquica\* (2 PC) PK**

Capacidade de converter pontos de Mente em pontos de Físico. O nível do poder demonstra o número máximo de pontos de Mente que podem ser convertidos em Físico cada vez que o poder é utilizado. Se uma falha crítica ocorrer na utilização deste poder, o psi não recupera pontos de físico, mas perde os pontos de Mente normalmente.

- **concentração:** 12 rodadas

**Difusão\* (1 PC) PK**

Manipulando a energia cinética do ambiente, o psi consegue enganar formas eletrônicas de rastreamento/detecção (como radares, por exemplo), criando um campo de estática visível em torno de si (ele pode ser invisível à máquinas, mas não à visão normal).

- **concentração:** 1 rodada
- **fator de camuflagem eletrônica:** +1 a cada 2 níveis.
- **duração:** 2 rodadas por nível

**Intuição de Combate\* (1 PC) PES**

Este poder é uma forma altamente especializada de premonição: o psi presente qual será o próximo movimento do adversário e usa isso como vantagem no combate. No início de cada round o jogador deve decidir se irá empregar este poder de maneira ofensiva (bônus nas jogadas de ataque) ou defensiva (bônus nas jogadas de defesa).

- **concentração:** 1 rodada
- **efeito:** +1 nas jogadas de combate a cada 2 níveis
- **duração:** 1 rodada por nível

**Lockdown\* (3 PC) PK**



Utilizando sua vontade e a manipulação da energia cinética do ambiente, o psi é capaz de causar uma pane em sistemas eletrônicos e mecânicos temporariamente, através da geração de um pulso eletromagnético psíquico – esse

pulso não danifica os aparelhos alvos, apenas os ‘desliga’ temporariamente.

Um teste de disputa deve ser feito entre o psi e o alvo, levando em conta o chassi atual do alvo (dividido por 8 para veículos) contra a Habilidade do Poder Lockdown do psi. Caso o alvo vença a disputa, nada ocorre. Caso o psi vença a disputa, uma pane geral de sistema ocorre, desligando o aparelho ou o veículo pelo tempo de duração.

Considere que cada nível do poder afeta 2 níveis de tamanho para veículos.

Esse poder é muito útil contra oponentes com partes cibernéticas.

- **concentração:** 2 rodadas
- **alcance:** 5 metros por nível
- **duração:** 12 rodadas por nível
- **pré-requisitos:** poder psíquico Cyberpsi deve possuir nível igual ou maior que o poder Lockdown

**Percepções\* (1 PC) PES**

Capacidade de sentir pensamentos, emoções, impressões, sentimentos e intenções de seu alvo. Para fazê-lo é necessário um teste, e no caso de falha, a vítima saberá que um intruso tentou invadi-la. Se a vítima for um psi com PES, ele saberá quem tentou a invasão mental a menos que o atacante tenha um sucesso por 3 ou mais (neste caso ele “entra desapercibido”).

- **concentração:** 1 rodada
- **alcance:** 10 metros por nível
- **duração:** 2 rodadas por nível

**Psicometria\* (2 PC)**

**PES**

Focalizando seu poder em um objeto ou local, o psi pode tentar, mediante um teste, obter algumas impressões (normalmente as mais fortes) de seus usuários (ele pode “ler” o passado). O atributo utilizado para este poder é Percepção ao invés de Vontade.

- **concentração:** 12 rodadas
- **alcance:** toque
- **tempo do qual se obterá impressões:** 1 semana por nível

**Rajada Mental\* (3 PC)**

**PES**

Capacidade de causar danos na mente do adversário, desde que vença uma disputa de Vontade (leia mais sobre esse poder no tópico Combates Mentais).

- **concentração:** 1 rodada
- **alcance:** 10 metros por nível
- **dano:** 1D3 danos na Mente a cada 2 níveis
- **duração:** instantânea

**Rastreio Psi\* (1 PC)**

**PES**

Capacidade de localizar qualquer pessoa ou objeto psiquicamente carregado (quanto maior a carga psíquica ou o grau de conhecimento do alvo do rastreio, mais fácil ele fica). Obviamente a “trilha psíquica” esfria com o tempo (a cada dia passado, uma penalidade de -2 é imposta ao teste de utilização deste poder) e com uma eventual supressão de impressões (como em um lugar movimentado, por exemplo), cabe ao Observador impor penalidades ou bônus aos testes.

- **concentração:** 1 rodada
- **alcance:** 10 metros por nível
- **duração:** instantânea

**Sentir Forma de Vida\* (1 PC)**

**PES**



Capacidade de localizar qualquer forma de vida biológica na área do poder. Quando uma forma de vida for localizada, o psi foca nela o

suficiente para saber se ela de fato é viva, ou se é senciente. A duração desse poder é fixa, e para fazer um rastreio completo da área, o psi deve ficar o tempo de duração completo parado, se concentrando. Caso seja interrompido ou queira terminar o rastreio antes, diminua o raio da busca proporcional ao tempo da concentração.

- **concentração:** 2 rodadas por nível
- **alcance:** 10 metros por nível de raio
- **duração:** instantânea

**Sugestão\* (1 PC)**

**PES**

Capacidade de induzir um alvo a realizar determinada ação ou decidir favoravelmente sobre um assunto. Essa ação não deve ir contra a natureza do alvo. A sugestão deve ser dita durante uma conversa, então, o alvo deve ser capaz de ouvir e entender o Ghost. Essa sugestão deve ser do mesmo tema da conversa. É necessário um teste de disputa de Vontade entre as partes.

Esse poder não controla mentalmente o alvo, apenas o toma mais propenso às opiniões do Ghost.

- **concentração:** 1 rodada
- **alcance:** 1 metro por nível
- **duração:** 2 rodadas por nível

**Telepatia\* (2 PC)**

**PES**

Permite a comunicação mental do psi com outras mentes, isso equivale a captar (“ler”) e transmitir pensamentos. Se alguma mente oferecer resistência, é necessário um teste de disputa de Vontade entre o alvo e o psi, com bônus igual ao nível da Habilidade Telepatia.

- **concentração:** 1 rodada
- **alcance:** 10 metros por nível
- **duração:** 2 rodadas por nível

**Utilização Imediata de Poderes (sem concentração)**

Caso o psi queira utilizar o poder sem ter que se concentrar, tudo bem, ele pode...

Mas, a utilização imediata destes tipos de poderes sem uma preparação causa uma mudança de ritmo muito brusca no cérebro, causando assim uma penalidade no teste igual ao número de rounds que deveriam ser gastos com a concentração e provocando também 1 ponto de dano na Mente.

**Ampliação de Fatores**

Se um psi precisar ampliar os fatores de seus Poderes Psíquicos, é necessário gastar pontos de Mente.

Por exemplo, se um psi quiser aumentar a duração de seu Poder Telecinésia (1), que possui duração de 20 segundos, para 1 minuto. Para fazê-lo, basta aumentar seu custo três vezes, ou seja, ele gastará 3 pontos de Mente. Além do fator duração triplicar, todos os outros fatores também o farão, com exceção de concentração.

No caso de um psi ativar um poder e quiser mantê-lo ativado, ele precisará gastar 1 ponto de Mente para continuar utilizando o poder para cada período igual a sua duração.

**Redução de Fatores**

Sempre que quiser diminuir algum fator de seus poderes, o psi pode fazê-lo sem penalidade ou custo algum.

**Combates Mentais**

Podemos fazer uma analogia entre um combate Físico e um Mental, trocando como já foi dito a Destreza do combate físico pela Vontade no combate mental.

As Habilidades Rajada Mental e Sugestão podem ser comparadas às Habilidades Bélicas de ataque, a Característica Fortitude Mental pode ser comparada a uma Habilidade Bélica de Defesa, a Característica Escudo Mental, pode ser comparada com uma armadura.

Um ataque pode ser realizado com a soma de Vontade, bônus da Habilidade Rajada Mental ou de Sugestão. A defesa por sua vez é determinada pela soma de Vontade e, se houverem, bônus de Fortitude Mental.

Quando um ataque é bem sucedido, os danos de uma Rajada Mental são aplicados à Mente, a não ser que o personagem tenha a Característica Escudo Mental. Neste caso, subtraem-se os danos do nível de Escudo Mental antes de aplicá-los a Mente.

A recuperação de cada ponto de Mente se dá a razão de 1 ponto por cada 2 horas de descanso mental.

Quando um personagem tem seus pontos de Mente zerados, ele automaticamente ficará desacordado, mas ainda poderá recuperar seus pontos de Mente normalmente.

Se algum personagem ficar com seu atributo Mente negativo, ele fará um teste de Vontade baseado no atributo original para cada ponto que tiver negativo; para cada falha, ele sofrerá um dano de Físico.

## Limitações dos Poderes

A seguir, se encontram alguns tipos de efeitos colaterais e um fator que deve ser multiplicado pelo custo final para a obtenção do custo final em Pontos de Criação do Poder Psíquico:

### Contato Visual

Esta limitação só pode ser utilizada para poderes que envolvam o psi e um alvo. O psi precisa olhar diretamente nos olhos de seu alvo e vice-versa para o poder funcionar. Fator multiplicativo: 0,8.

### Efeito Visual

Uma energia translúcida de alguma cor é vista quando o poder é utilizado, saindo direto do psi (de sua cabeça, seus olhos ou suas mãos) até seu alvo. Fator multiplicativo: 0,9.

### Somente por Toque

O fator alcance passa a ser ignorado, e o psi só poderá utilizar seu poder tocando o alvo. Fator multiplicativo: 0,9.

### Ativação com Gasto

Para toda e qualquer utilização do Poder Psíquico, é necessário o gasto de 1 ponto de Mente. Fator multiplicativo: 0,8.

**Exemplo:** Está lembrado daquele personagem que estava interessado em escutar as conversas alheias e adquiriu o poder psíquico Clariaudiência(3)→4?

Ele precisou pagar 11 pontos pelo poder (3 pela habilidade e 8 pelo potencial), mas, se ele tiver como efeito colateral da utilização de seu indiscreto poder um brilho intenso azulado saindo dos seus ouvidos, ele ganhará o desconto de Efeito Visual (10% ou fator 0,9) em seu custo de poder:  $11 \times 0,9 = 9,9$

Arredondando a conta, o personagem teria um custo de 10 pontos para seu poder de Clariaudiência(3)→4 com Efeito Visual.

## Como criar um Terran Psi ou Ghost

Qualquer personagem pode possuir poderes psíquicos, desde que os adquira no momento da criação do personagem.

Um novo poder psíquico pode ser adquirido com o dispêndio de pontos de experiência, ao custo normal, bem como um poder que já possua pode ser evoluído.

Existem dois tipos de personagens com poderes psíquicos, e ambos são conhecidos como Ghosts, embora o termo tenha sido criado pelos Confederados.

## Terran Psi

Um psi padrão são Terrans que desenvolveram as habilidades psíquicas sem treinamento adequado.

Estes Terran não podem possuir nível de habilidade em poderes psíquicos maiores que 2 no momento de sua criação.

O nível máximo para qualquer poder psíquico que venham a adquirir é 5.

## Ghost Confederado

Em mundos confederados, todos os recém-nascidos são analisados a fim de descobrir seu grau de psiismo. Os que possuem essa característica são retirados de seus lares e levados para os centros de estudos psíquicos dos Confederados, onde são submetidos a árduos treinamentos físicos e mentais, tomando-se assim um Ghost Confederado.

Um Ghost Confederado deve gastar pelo menos 10 Pontos de Criação com Poderes Psíquicos e Vantagens Psíquicas.

Recebe o implante Cibernético “Psico-Amortecedor”, tornando-os mais fiéis aos ideais Confederados.

Devido ao seu treino direcionado para ações de subterfúgio e militares, são obrigados a escolherem pelo menos três vezes a Profissão Agente Ghost durante sua criação.

O nível máximo para qualquer poder psíquico que venham a adquirir é 6.

Devido à lavagem cerebral que recebem, possuem a seguinte característica psíquica negativa: Devoção Grave (Confederados).



# CRIAÇÃO DE PERSONAGENS

“Ah, what the hell. I need that money.”  
- Crazy Bob, Dylarian Shipyards Salesman

Para muitos, criar um personagem é a parte mais divertida de um RPG, para outros, é a mais chata, e são poucos os Operadores que entregam a ficha do personagem prontinha ao seu grupo e já partindo pro jogo.

Sendo divertido ou não, alguém vai ter que perder tempo criando os personagens.

## Criação de Personagem

Utilizando o método tradicional de criação de personagens, todos os personagens possuem em comum o seguinte:

Pontos de Atributos: variam entre 17 pontos (um Terran comum) até 24 pontos (um Terran herói). Os personagens dos jogadores serão feitos com 20 pontos.

Pontos de Criação (PC): Inteligência x3 + 15.

Limite de Características Desfavoráveis: -20 PC.

Novas Características: além das Características Físicas e Psíquicas, existem mais duas Características acessíveis aos personagens: Cibernéticos e Psiquismo (maiores informações nos respectivos capítulos), que também podem ser adquiridas com PCs.

## Profissões

Para facilitar a criação dos personagens, pode-se utilizar como base as profissões abaixo, com uma ideia de habilidades relacionadas à mesma.

**Agente:** Treinados na arte do subterfúgio para se infiltrar em território inimigo a fim de efetuar assassinatos ou recuperar segredos importantes.

Habilidades Físicas: Escalar; Furtar; Furtividade

Habilidades Psíquicas: Arrombamento; Criptografia; Detectar Objetos Escondidos; Disfarce; Espionagem; Lábia; Manha; Sistemas de Segurança

Habilidades Bélicas: qualquer, menos Artilharia

**Agente Ghost:** Retirados de seus lares desde o nascimento, estes agentes possuem habilidades psíquicas que são utilizadas em conjunto com suas habilidades para completar a missão. Essa profissão retrata o treinamento intensivo e direcionado que eles são submetidos desde o nascimento.

Habilidades Físicas: Escalar; Furtar; Furtividade

Habilidades Psíquicas: Arrombamento; Criptografia; Detectar Objetos Escondidos; Disfarce; Espionagem; Lábia; Manha; Sistemas de Segurança

Habilidades Bélicas: qualquer, menos Artilharia

Poderes Psíquicos: deve gastar pelo menos 10PCs

OBS.: Um Agente Ghost Confederado possui em adição as seguintes Características:

- Devoção Grave (Confederados) [-4 PC]

- Cibernético: Psico-Amortecedor [-2 PC]

**Cientista:** Pesquisando e desenvolvendo novas tecnologias, estudando e analisando formas de vida, desvendar o desconhecido, essa é a vida de um cientista.

Habilidade Física: Movimento em Gravidade Alterada

Habilidades Psíquicas: Biologia Alien [raça alien]; Biomecânica; Ciência [tipo]; Eletrônica; Mapeamento; Operação Computadores; Operação de [tipo de equipamento]; Pesquisa; Tecnologia Alien

**Comerciante:** Ambiciosos, os comerciantes cuidam do fluxo de dinheiro livre pelos planetas por onde passam. Compram e vendem mercadorias de colônia para colônia, sempre procurando o lucro e oportunidades para enriquecer.

Habilidades Psíquicas: Administração; Barganha; Cálculos Instantâneos; Contabilidade; Contrabando [tipo]; Economia; Identificar [tipo de item]

**Criminoso:** Terrans que cruzam a linha que separa os honestos dos infratores, os criminosos não eram necessariamente maus, porém viviam de forma a causar certo medo nas pessoas com quem se defrontavam.

Habilidades Físicas: Briga; Veículos [tipo de veículo]

Habilidades Psíquicas: Arrombamento; Disfarce; Falsificação [tipo de item]; Lábia; Manha

Habilidades Bélicas: qualquer, menos Artilharia

**Engenheiro:** Construir, construir e construir. Não importa o que seja, a vida de um engenheiro é construir.

Habilidades Físicas: Veículos [Mechas, SCV]

Habilidades Psíquicas: Armeiro [tipo]; Construção [tipo]; Eletrônica; Improvisar Objetos; Mecânica; Metalurgia; Operação de [tipo de equipamento]

**Especialista Militar:** Um militar será considerado um especialista quando habilitado a exercer uma tarefa mais específica, como lidar com explosivos, atuar como tripulante de alguma espaçonave ou integrar as equipes de apoio (armeiros e mecânicos).

Habilidades Psíquicas: Combate a Incêndios; Demolição; Eletrônica; Explosivos; Mecânica; Operação de Computadores; Programação de Computadores; Rastreamento; Sobrevivência; Telemetria (sensores)

Habilidades Bélicas: qualquer

**Homem da Lei:** Membros de milícias ou moradores das colônias que tomam para si a responsabilidade de proteger uma cidade. Muitos são seus títulos, mas a verdade é que seus ideais eram maiores do que a própria arte da guerra.

Habilidades Físicas: Briga; Veículos [tipo de veículo]

Habilidades Psíquicas: Detectar Mentiras; Direito; Interrogatório; Liderança

Habilidades Bélicas: qualquer, menos Artilharia

**Médico:** Desde receitar um remédio para dor de cabeça e tratamento de queimaduras a cirurgias complexas de remoção de tumores a implantação de membros Cibernéticos, um médico vive em prol de ajudar e curar o próximo.

Habilidades Psíquicas: Biomecânica; Combate a Incêndios; Forencis; Herbalismo; Medicina; Operação de [tipo de equipamento]; Venefício; Veterinária

**Médico Militar:** Médicos que atuam em campo de combate, auxiliando os soldados feridos em batalha.

Habilidades Psíquicas: Biomecânica; Combate a Incêndios; Forencis; Herbalismo; Linguagem de Sinais; Medicina; Operação de [tipo de equipamento]; Procedimentos Militares; Sinalização; Venefício; Veterinária

Habilidades Bélicas: qualquer, menos Artilharia, Fuzil, Rifle e Metralhadora; Escudos

**Militar:** Alguém que tenha servido a uma força militar em alguma guerra ou conflito, quer tenha estado em uma das muitos postos avançados e frentes de batalhas, o militar era um homem que impunha respeito.

Habilidades Físicas: Arremesso [Granadas]; Briga; Veículos [tipo de veículo]

Habilidades Psíquicas: Camuflagem; Estratégias [escolher tipo]; Liderança; Linguagem de Sinais; Mapeamento; Procedimentos Militares; Rastreamento; Sinalização; Sobrevivência

Habilidades Bélicas: qualquer

**Mineiro:** Em busca de metais (preciosos ou não) e pedras preciosas, são aqueles que exploram cavernas e garimpos, enfrentando seus perigos.

Habilidades Físicas: Escalar; Veículos [Mechas, SCV]

Habilidades Psíquicas: Explosivos; Geografia [local em que vive]; Identificar [minérios]; Profissão [Mineração]

**Piloto:** Muitos são responsáveis pela vida de sua tripulação, ou audaciosos em meio a turbulentos combates aéreos, ou simplesmente gostam de viajar pelo espaço ou correr a altas velocidades pelas planícies, os pilotos são essenciais para guiar com segurança a força Terran.

Habilidades Físicas: Movimento em Gravidade Alterada; Veículos [tipo de veículo]

Habilidades Psíquicas: Geografia [tipo do local]; Mapeamento; Mecânica; Orientação; Sinalização; Telemetria (sensores)

Habilidades Bélicas: qualquer

**Pirata Espacial:** Terrans que se revoltaram contra o domínio dos mais poderosos. Vivem fugindo das facções Termas e pilham as colônias pouco protegidas.

Habilidades Físicas: Briga; Movimento em Gravidade Alterada; Veículos [tipo de veículo]

Habilidades Psíquicas: Arrombamento; Camuflagem; Disfarce; Falsificação [tipo de item]; Intimidação; Lábria; Manha; Sobrevivência

Habilidades Bélicas: qualquer

**Político:** Governando e administrando uma cidade, planeta ou até uma facção, são os responsáveis por resolver problemas com conversa, visando sempre o bem estar da população.

Habilidades Psíquicas: Administração; Detectar Mentiras; Diplomacia; Diplomacia Intergalática; Direito; Etiqueta; Etiqueta Intergalática; Lábria; Lei; Liderança; Oratória

## Definindo as Patentes Militares

No caso de personagens que serão membros das forças Militares dos mundos do setor Koprulu, ainda será preciso determinar sua patente, a qual definirá algumas vantagens extras e quais veículos seu personagem poderá comandar.

Como base utilizaremos a característica do Módulo Básico: Cargo (2PC por nível) para determinar essa patente.

**Recruta / Soldado Raso:** Nível 0

**Reservista (Cabo):** Nível 1

**Sargento:** Nível 2

**Tenente:** Nível 3

**Capitão / Magistrado:** Nível 4

**Major:** Nível 5

**Coronel:** Nível 6

**General / Vice-Almirante:** Nível 7

**Marechal / Almirante:** Nível 8

**Imperador / Presidente:** Nível 9

## Diferenças entre Cada Patente

Uma vez que se tenha definido a patente de seu personagem, vamos detalhar as tarefas que ele poderá exercer nas forças militares.

Infantaria: formam a base do poder militar Terran, unidades de Marines sempre estarão onde houver qualquer tipo de confronto, e suas fileiras são formadas por recrutas (que estão em treinamento e são assim classificados até que tenham sobrevivido a sua primeira missão!), soldado, cabos e sargentos. Como limitações, apenas estão limitados a pilotarem veículos simples como jeeps, sendo sua principal arma o fuzil.

Firebat: equipados com poderosos lança-chamas, apenas os sargentos, uma vez especialmente treinados ocupam esta posição de destaque na infantaria.

Mecânicos e Pessoal de Apoio: responsáveis em manter todos os veículos em operação, abastecidos e municiados são em geral reservistas (Cabos) e mesmo sargentos encarregados por exemplo, da perigosa tarefa de armarem os caças Wraith (quando são conhecidos como “empilhadores de bombas”). Neste caso são qualificados a pilotarem os SCVs.

Tripulantes de naves espaciais: estamos nos referindo aos grandes Battlecruisers, nos quais diversos homens são destacados para operarem os sistemas de navegação, controle de fogo e comando das naves. Sargentos e Cabos até podem exercer algumas tarefas mais simples, mas em geral são os Tenentes quem cumprem esta tarefa, sob a supervisão de capitães.

Pilotos de Caça: esta tarefa é exclusiva dos oficiais que cursaram a academia, os quais ao se formarem recebem a patente de Tenentes. Em naves como as Dropships os co-pilotos costumam ser sargentos.

Veículos Terrestres: as Vultures são liberadas para os Sargentos, que em alguns casos podem pilotar alguns Goliaths. No caso dos Siege Tanks seus comandantes são sempre Tenentes, sendo que os demais tripulantes podem até mesmo serem simples soldados, dependendo da necessidade e disponibilidade de pessoal.

Majores e Coronéis: são oficiais superiores e em geral assumem o comando de grandes unidades (como esquadrões de caça ou batalhões de infantaria ou veículos) não possuem restrições quanto aos veículos que podem pilotar.

Generais e Almirantes: no caso dos Generais são comandantes supremos responsáveis por unidades militares inteiras (como o Gamma Sqd) e suas bases de operações. No caso dos Almirantes sua tarefa é a de comandar os poderosos Behemot Battlecruisers, embora alguns generais costumem assumir esta tarefa.

Ao associarmos a Característica Conexões demonstramos com quem o personagem possui ligações dentro do poder (militar e político), assegurando sua posição de comando, enquanto a habilidade Liderança demonstra sua capacidade em impor suas ordens e vontades aos seus comandados.

## Atualização de Habilidades

Neste cenário teremos algumas novas habilidades que serão inseridas, e algumas habilidades que serão modificadas. Vamos abaixo relacioná-las.

Armas de Fogo [Destreza]: tendo em vista que o número de armas é limitado, desconsideraremos a necessidade de adquirir o nível básico do tipo de arma, adquirindo diretamente a habilidade referente à arma desejada, em nível básico.

Por exemplo:

Ao invés de adquirir Pistolas (0) pra todas as pistolas, adquire-se diretamente Pistola Flak Gun (0). Esse é o nível básico. A partir daí, adquire-se os demais níveis normalmente.

Artilharia [Destreza]: esta habilidade bélica será empregada quando o personagem estiver no comando de peças de artilharia, tais como os canhões Yammató e laser batteries dos grandes Battlecruisers, ou atuando como copiloto nos Valkyrie ou Siege Tanks devendo operar seus sistemas de armas contra os alvos.

Esta Habilidade possui o nível 0 (zero), e não precisa ser especificada para cada tipo de veículo, sendo considerada uma habilidade genérica.

Línguas [Inteligência]: basicamente existem dois idiomas: Terran (com a unificação da população terrestre os idiomas foram unificados também num só) e Protoss (que raramente é aprendido, a não ser se for viver num dos planetas ou bases Protoss). Os Zergs não possuem um idioma falado, pois seus líderes se comunicam mentalmente, impondo seu comando. Alguns Zergs podem fazer contato mental com Terrans ou Protoss, e neste caso,

consideraremos que deverá haver o conhecimento de um idioma em comum para se entenderem.

Telemetria [Percepção]: esta habilidade psíquica reflete a perícia do personagem em operar os sistemas de sensores dos veículos e estruturas (radares, por exemplo).

No caso de veículos, é utilizado para travar o sistema de Controle de Fogo (CF) em uma nave ou alvo inimigo antes do disparo. Em **STARCRAFT** os sistemas de sensores dos caças Wraith integram também a função de controle de fogo, de forma que um piloto não precisara possuir a habilidade artilharia para disparar suas armas, somando a rolagem o nível que possui nesta habilidade.

Veículos [Destreza]: esta Habilidade física foi dividida em 4 categorias. Cada categoria deve ser adquirida em nível 0 (zero), e possibilita pilotar todos os veículos da categoria. Para se especializar em um veículo específico, ele deve ser adquirido em separado. O nível 0 (zero) não pode ser aumentado.

Veículos [terrestres]: Jeeps/Quads / Vultures / Mobile Cannon / Tanks

Veículos [mechas]: SCV / Goliath

Veículos [caças]: Wraith / Dropship / Valkyrie

Veículos [naves]: Science Vessel / Battlecruiser / Cargo Ship / Orbital Satelit



# ESTRUTURAS TERRAN

“SCV, good to go, sir.”  
- Eng. Jim Smith, Gamma Squadron 33<sup>th</sup>

Neste capítulo iremos detalhar as principais estruturas que seus personagens irão encontrar nos diversos planetas e colônias situadas no Koprulu Sector.

Algumas de suas estruturas possuem algumas características muito peculiares, como a capacidade de se deslocarem para novas áreas, principalmente nos planetas destinados a operações de mineração, ou principalmente quando em combate.

## Uma Colônia Terran

Uma típica colônia Terran possui algumas características, como a presença de um Terran Command Center, responsável em coordenar todas as operações, principalmente a extração de minerais e armazenar células de vesperne, podendo, na maioria das vezes abrigar, como anexos, centros de comunicações. Tais estruturas sempre se posicionam próximos a gêiseres de vesperne, sobre os quais são montadas refinarias, que extraem e processam esta importante fonte de energia.

Os Terran Supply Depot se constituem na principal estrutura destinada ao armazenamento de munições, viveres e células de vesperne, sendo que também podem aparecer como estruturas opcionais Terran Barracks, onde são treinados os Terran Marines, além de Bunkers, e Terran Missile Turrets, de acordo com o nível de ameaça a que a colônia estará sujeita.

Quando uma colônia se torna importante e se fixa em determinado local, poderão ser construídas outras estruturas avançadas, como Star Ports, Engineering Bays, e Terran Factorys entre outras.

## Termos Utilizados

**Estrutura:** é o total de danos que uma estrutura pode suportar antes de ruir e ser destruída. O valor entre parênteses é a quantidade de dano que a estrutura precisa sofrer para abrir uma passagem, derrubando uma parede em um de seus lados.

**Sensores:** bônus para detecção, normalmente possui radar.

**Tripulantes:** máximo de tripulantes que a estrutura pode abrigar, entre técnicos, soldados e operadores.

**Propulsão:** algumas estruturas possuem esse avançado sistema de locomoção, que possibilita alçar vôo para outros locais. A velocidade máxima que essas estruturas podem fazer na atmosfera é 60 Km/h (ao custo de 250 células Vesperne por hora), enquanto que no espaço, essa velocidade é de 3.000 Km/h (ao custo de 10 células Vesperne por hora). Todas as estruturas com propulsão possuem uma reserva de 1.000 células Vesperne.

Quando uma estrutura fica nesse modo de locomoção, todas suas passagens são lacradas, e a mesma não pode operar veículos nem operar sua linha de montagem. O único equipamento que fica funcional são os radares e sistemas defensivos.

**Hangar:** quantidade de veículos, tropas ou equipamentos que possa abrigar. Utilize o nível do Tamanho do veículo para determinar o espaço ocupado.

Considere que 4 Terrans equipados equivalem a 1 unidade de Tamanho.

**Blindagem:** todas as estruturas possuem alguma proteção, impedindo que seu valor Estrutura seja reduzida. Para efeitos de jogabilidade, considere que essa proteção é fixa, cuja absorção será de 5 / 5 para todas as estruturas.

## Estruturas Primárias

As estruturas que iremos relacionar a seguir são as essenciais, ou seja, nenhuma colônia Terran pode existir sem a presença destas instalações.

Terran Command Center	
<b>Estrutura</b>	1500 (60)
<b>Sensores</b>	250Km / +3
<b>Tripulantes</b>	60
<b>Propulsão ?</b>	Sim
<b>Hangar:</b> 20 unidades de espaço somente para SCV e/ou veículos pequenos (tamanho 4 no máximo).	



O Centro de Comando possui a responsabilidade de coordenar todas as atividades dos postos avançados Terrans em planetas distantes, sendo responsáveis também pela construção dos SCV, e processamento e armazenamento dos minerais e células de vesperne extraídas dos campos de mineração.

São dotadas de capacidade de se deslocarem entre os pontos de mineração (quando estes tiverem suas reservas esgotadas), ou para locais mais seguros no caso de estarem sob ataque.

Em seu interior agrupa uma pequena fábrica para a montagem dos SCV, um pequeno depósito para armazenarem células de gás vesperne e uma central de processamento mineral. Ainda possuem alojamentos para os oficiais e instalações hospitalares.

Quando instaladas em um local seguro, podem receber (de acordo com sua missão) como anexo uma Terran ComSat Station, ou um Terran Nuclear Silo (vide descrição mais a frente). Cada centro de comando possui apenas uma rampa de ligação para se conectar a uma única estrutura adicional, sendo impossível que sejam mantidos em operação ambos os anexos ao mesmo tempo.

Terran Refinery	
<b>Estrutura</b>	500 (20)
<b>Sensores</b>	Não
<b>Tripulantes</b>	0
<b>Propulsão ?</b>	Não
<b>Hangar:</b> 5 unidades de espaço para SVC apenas.	



Uma vez que se tenha estabelecido um centro de comando, para que seja possível sua manutenção, bem como a de sua estrutura de apoio serão precisos

grandes quantidades de gás vesperne, as quais serão extraídas e refinadas pelas refinarias, que as converterão em células de vesperne padrão, as quais poderão ser facilmente armazenadas e utilizadas por todas as instalações e veículos de combate.

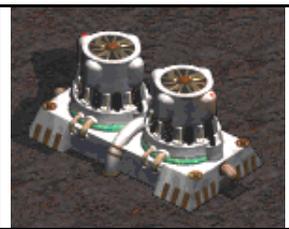
As refinarias são construídas no topo dos gêiseres de vesperne, colhendo os jatos que são liberados esporadicamente, conduzindo-os por tubulações até as bombas que os convertem nas células de energia, as quais serão armazenadas em locais apropriados ate que sejam utilizadas.

As refinarias não são móveis, e sendo de construção modular, sua montagem é fácil e rápida sendo realizada pelos SCVs de modo que em poucas horas já estarão produzindo as células de energia.

Todo seu processo é automático, dispensando a presença humana e mesmo os SCVs se limitam a entrarem (um por vez) em uma pequena câmara de carga, para retirarem as células já montadas e enviarem para os depósitos, ou diretamente para os veículos e espaçonaves.

cada pelotão). Armazena toda a sua munição e equipamentos também, bem como alguns poucos veículos.

<b>Terran Power Generator</b>	
<b>Estrutura</b>	800 (32)
<b>Sensores</b>	Não
<b>Tripulantes</b>	2
<b>Propulsão ?</b>	Não
<b>Hangar:</b> 0 unidades de espaço	



Indispensáveis para a manutenção de grandes colônias e mesmo cidades, os geradores de energia funcionam com células padrão de vesperne, gerando não apenas energia elétrica, mas também aquecimento (algo vital em planetas glaciais).

De funcionamento simples e rápida construção funcionam de maneira automática e quando a demanda de energia é muito grande como nas grandes cidades do mundo de Tarsonis, costumam serem abastecidos através de gasodutos a partir de imensas reservas de vesperne, ou mesmo em certas localizações os gases extraídos do solo são diretamente enviados para grandes complexos de geradores.

## Estruturas Avançadas

Uma vez que uma colônia tenha crescido e atingido um certo grau de importância, certas estruturas mais avançadas serão construídas, as quais por serem mais complexas e caras não poderão correr o risco de serem destruídas por ataques inimigos.

<b>Terran Factory</b>	
<b>Estrutura</b>	1250 (50)
<b>Sensores</b>	Não
<b>Tripulantes</b>	8
<b>Propulsão ?</b>	Sim
<b>Hangar:</b> 20 unidades de espaço para construir até 5 veículos simultaneamente.	



As fábricas são as responsáveis em realizar a construção dos veículos Terrans de combate, tais como os Mobile Tanks, as Vultures, os Arclite Tanks e os Goliaths. Em suas linhas de montagens são construídos cinco veículos simultaneamente, cada um sendo completado dentro de seu tempo de montagem.

Como anexo costumam receber a Terran Machine Shop, responsáveis pela produção de peças especiais, tais como o dispositivo de controle de fogo que permite que os Arclite Tank atuem em sua devastadora configuração de cerco.

Em seu interior, além das baias de construções, contam com laboratórios de eletrônica e uma pequena reserva de materiais empregados na construção dos veículos, além de alojamentos para a equipe técnica.

A montagem é autônoma, sem interferência humana, a qual se limita aos ajustes finais antes de entregar um novo veículo para o combate.

São estruturas móveis.

<b>Terran Supply Depot</b>	
<b>Estrutura</b>	500 (20)
<b>Sensores</b>	Não
<b>Tripulantes</b>	0
<b>Propulsão ?</b>	Não
<b>Hangar:</b> 6 depósitos com 10 unidades de espaço cada.	



Os depósitos possuem grande importância nos campos avançados Terrans, sendo responsáveis em armazenar tanto as células de vesperne produzidas em grandes quantidades no início da extração (com o tempo os gêiseres perdem sua pressão e a produção é reduzida), quanto às riquezas minerais que aguardam seu envio para as fábricas ou outros locais.

De pequenas dimensões, não são móveis, algo que é compensado pela grande facilidade e rapidez com que são montados pelos SCVs, possuem seis grandes compartimentos, destinados a estocar células de vesperne, minerais, munições, suprimentos, equipamentos e peças para a manutenção de veículos e demais estruturas. Todos são interligados por um corredor, permitindo a livre movimentação dos SCVs.

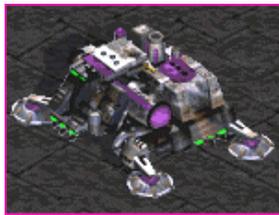
<b>Terran Barracks</b>	
<b>Estrutura</b>	1000 (40)
<b>Sensores</b>	200 Km /+1
<b>Tripulantes</b>	100
<b>Propulsão ?</b>	Sim
<b>Hangar:</b> 10 unidades de espaço somente para equipamentos e veículos dos soldados Terran	



São mais que simples alojamentos para os Terran Marines, são seu lar! Com instalações bem espartanas, possuem alojamentos coletivos, salas de treinamento e uma pequena central de comando, pois sendo capazes de se moverem muitas vezes estarão na linha de frente das batalhas.

Dos 100 tripulantes que pode alojar, 10 são técnicos e operadores da estrutura, enquanto os demais 90 são soldados divididos em quinze pelotões (6 soldados em

<b>Terran Engineering Bay</b>	
<b>Estrutura</b>	850 (34)
<b>Sensores</b>	Não
<b>Tripulantes</b>	12
<b>Propulsão ?</b>	Sim
<b>Hangar:</b> 5 unidades de espaço somente para equipamentos Terran que não seja veículos.	



Os Pólos de Engenharia são muito importantes para o desenvolvimento de novas tecnologias, tais como pesquisar e aperfeiçoar os trajes de combate e o armamento da infantaria. Possuem laboratórios, e uma linha de montagem para munições e trajes espaciais.

Também abrigam alojamentos para a equipe técnica que trabalham nos projetos. A exemplo da grande maioria das estruturas são móveis.

<b>Terran Armory</b>	
<b>Estrutura</b>	750 (30)
<b>Sensores</b>	Não
<b>Tripulantes</b>	8
<b>Propulsão ?</b>	Não
<b>Hangar:</b> 0 unidades de espaço (apenas técnicos).	



Estas estruturas são responsáveis em desenvolver toda a tecnologia referente aos veículos pesados, como os Goliath e desenvolver e aperfeiçoar os sistemas de armas e blindagens dos veículos. Não são móveis e sempre são construídos em locais seguros e muitos bem protegidos por tropas e sistemas de mísseis.

Em seu interior abrigam laboratórios e salas de testes, utilizadas no desenvolvimento dos novos sistemas, os quais uma vez aprovada é colocada em produção nas Terran Factories.

<b>Terran Science Facility</b>	
<b>Estrutura</b>	850 (34)
<b>Sensores</b>	Não
<b>Tripulantes</b>	12
<b>Propulsão ?</b>	Sim
<b>Hangar:</b> 0 unidades de espaço (apenas técnicos).	



Sempre em busca de novas tecnologias estes centros de pesquisa são de extrema importância, pois abrigam laboratórios completos com alta tecnologia.

São móveis e podem receber um prédio anexo, podendo ser um Terran Covert Ops, responsáveis em preparar e coordenar as ações das unidades Ghost, ou um Terran Physics Lab, que se dedica a estudar novas tecnologias de propulsão e armas.

<b>Terran Star Port</b>	
<b>Estrutura</b>	1300 (52)
<b>Sensores</b>	200 Km / +2
<b>Tripulantes</b>	24
<b>Propulsão ?</b>	sim
<b>Hangar:</b> 150 unidades de espaço somente para naves. Sua pista de pouso opera simultaneamente até 10 Wraith ou 5 Dropships ou uma Frigate ou um Battlecruiser.	



A partir dos portos espaciais são operadas todas as espaçonaves Terrans, tais como os caças, transportes e naves de pesquisa. Possui também uma linha de montagem, montando novas unidades se for preciso.

Entre suas instalações estão paióis de munição, e depósitos de combustível para os caças, além de alojamentos para os pilotos e pessoal de apoio.

Como estrutura anexa, pode receber uma Terran Control Tower, responsável com a qual se torna capaz de receber e operar naves maiores, como Frigates, e os Behemot Battlecruiser, além de auxiliarem no desenvolvimento de novas tecnologias.

Sendo estruturas móveis, possuem uma configuração similar ao de um porta-aviões, com os hangares em seu interior, com elevadores realizando a ligação entre eles e a pista, situada no topo da estrutura, além de uma pequena torre de observação da pista.

De vital importância sua defesa é preferencialmente realizada por Missiles Turrets construídas na região.

### Estruturas Defensivas.

A guerra é uma constante na vida dos colonos do Koprulu Sector! Diante desta afirmação ninguém seria louco o bastante para construir uma nova colônia e deixá-la sem sistemas defensivos capazes de apoiar sua sobrevivência. Basicamente existem dois tipos de estruturas defensivas, as externas e as internas.

### Estruturas Defensivas Externas

Construídas ao longo do perímetro para assegurar a defesa das bases Terran.

<b>Terran Bunker</b>					
<b>Estrutura</b>	350 (35)				
<b>Sensores</b>	Não				
<b>Tripulantes</b>	0				
<b>Propulsão ?</b>	Não				
<b>Hangar:</b> 2 unidades de espaço apenas para soldados.					
<b>Armamento</b>	<b>Cdt</b>	<b>Mod</b>	<b>Dano</b>	<b>Carga</b>	<b>Alc.</b>
Metralhadora Automatic Chaingun .30 x2	3/4	+0	D2+5	300	850 m
Mounted Grenade Launcher	1	+0	Poder D6+7	15	50 m



Os bunkers se mostraram muito eficientes na proteção dos fuzileiros contra ataques aéreos e mesmo explosões nucleares. São construídos parcialmente enterrados, contando com uma escotilha de acesso, e instalações para acomodar dois pelotões, contando ainda com posições de tiro cobrindo 360°, duas metralhadoras e mesmo um Grenade Launcher (disponível apenas em alguns Bunkers!), além de sistemas de comunicações de curto alcance.

Uma prática comum é a de se manter Bunkers em locais isolados e bem camuflados, com viveres e munições para que grupos de fuzileiros em patrulha ou mesmo unidades Ghost possam se reabastecer sem precisarem retornarem a suas bases, ou aumentarem sua permanência na zona de combate.

Terran Orbital Paltform	
Estrutura	1500 (150)
Sensores	Não
Tripulantes	0
Propulsão ?	Não
Hangar: 1000 unidades de espaço	



São as plataformas orbitais que são o primeiro ponto de defesa planetário dos Terrans. São construídas na órbita planetária e recebem várias construções, militares ou não, sobre sua estrutura.

As plataformas orbitais são estruturas modulares projetadas de maneira que possam servir de base para qualquer tipo de instalações, quer sejam de pesquisas, militares ou mesmo habitacionais. São empregadas em estações espaciais construídas nas órbitas de vários mundos do setor Koprulu. Comumente recebem centros de comando, alojamentos para soldados e tripulantes, torres de mísseis, Íon Cannons e baias e docas de atracação para espaçonaves (Space Ports).

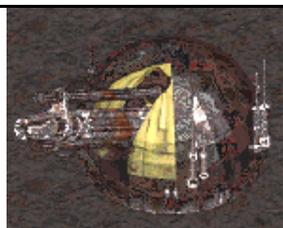
Terran Missile Turret					
Estrutura	200 (20)				
Sensores	200 Km / +6				
Tripulantes	2				
Propulsão ?	Não				
Hangar: 0 unidades de espaço.					
Armamento	Cdt	Mod	Dano	Carga	Alc.
Six Fire-Linked Gemini Air-to-Air Missile Launcher	6	+6	3D4+16	120	3000 m



As torres de mísseis possuem uma dupla função: a de detecção e destruição de ameaças aéreas. Seus radares de longo alcance permitem monitorar áreas ao redor das instalações que se deseja defender, e seus lançadores com mísseis Hellfire conferem um poder de fogo respeitável contra todo tipo de ameaça aérea.

São construídos rapidamente, contando com uma estrutura um tanto que frágil (para sustentar os lançadores e o radar), mas recoberta por diversas camadas de blindagem, sendo de operação automática, ao detectarem uma ameaça automaticamente se engajam no alvo e abrem fogo!

Terran Íon Cannon					
Estrutura	2000 (80)				
Sensores	200 Km / +2				
Tripulantes	4				
Propulsão ?	Não				
Hangar: 0 unidades de espaço					
Armamento	Cdt	Mod	Dano	Carga	Alc.
Ion Cannon	1	+4	150	Inf	8000 m



São armas de defesa planetária dotadas de alto poder de fogo, sendo capazes de fazer qualquer comandante de Battle cruisers temerem por suas vidas! São construídas principalmente em estações espaciais.

Devido ao seu grande poder de fogo, cada disparo consome uma grande quantidade de energia requerendo um tempo de recarga e resfriamento de seus sistemas

de 10 minutos até que esteja pronta para um novo disparo. Embora automatizadas, requerem quatro tripulantes encarregados de assegurarem que o primeiro tiro será o último antes da vitória!

Terran Psi Disruptor	
Estrutura	500 (20)
Sensores	200 Km / +3
Tripulantes	4
Propulsão ?	Não
Hangar: 0 unidades de espaço.	



Criado pelos cientistas Confederados em Tarsonis, mas nunca utilizado. Os Sons of Korhal procuraram por ele após a queda da Confederação em Tarsonis, mas nunca o encontrou. Seu campo psiônico pode interferir nas comunicações psíquicas Zergs e Ghosts, diminuindo efetivamente habilidades psíquicas.

Requerer enormes quantidades de energia para ser ativado, e conexões externas de geradores de fusão são utilizados em adição aos seus geradores internos. Cada hora de uso consome a energia equivalente ao de um planeta por um ano.

Entretanto, a força expedicionária da UED o encontrou e o desativou, levando-o para Braxis, onde o reconstruíram.

O Psi Disruptor é tão eficiente que anula qualquer habilidade psíquica a até 3 anos-luz de distância. Terran Ghosts e Protoss simplesmente não utilizaram suas habilidades. Porém, causa um caos no enxame Zerg, que se comunicam psiquicamente, recebendo fortes dores mentais e agindo desorganizadamente, sendo facilmente derrotados pelos inimigos. Porém, o Psi Disruptor tem uma falha: ao ser utilizado, ele atrai cada vez mais o enxame Zerg para sua região, não importa em qual parte do Koprulu Sector estejam.

Presume-se que a invasão Zerg se iniciou durante os primeiros testes deste maquinário.

### Estruturas Defensivas Internas

Normalmente encontradas dentro das instalações Terran de maior importância, ou em suas principais entradas.

Terran Floor Gun Trap					
Estrutura	20 (X)				
Sensores	Não				
Tripulantes	0				
Propulsão ?	Não				
Armamento	Cdt	Mod	Dano	Carga	Alc.
Autocannon .30mm x4	3	+1	D3+4	300	200 m



Pequena torre articulada dotada de quatro autocannons montados em configuração de "X" podendo manter grande cadência de tiro em todas as direções. São automáticas, podendo ser ativadas por sensores de presença, termais ou sísmicos (muito raros, mas efetivos contra unidades de "Ghosts").

Terran Wall Flame Trap					
Estrutura	20 (X)				
Sensores	Não				
Tripulantes	0				
Propulsão ?	Não				
Armamento	Cdt	Mod	Dano	Carga	Alc.
Perdition Plasma-based Flamethrower x2	1 (spray)	+2	10	30 min	25m



Instaladas tanto interna quanta externamente em estruturas diversas são paredes dotadas de lançadores de plasma, de grande eficiência contra a infantaria e mesmo unidades Ghost (embora sejam raras de se encontrarem!).

Costumam serem camufladas na forma de inocentes corredores, mas uma vez detectada uma invasão basta alguém atravessa-la para ser literalmente desintegrado!

Podem ser ativadas por sensores de presença (termal, sísmico ou movimento) ou através de uma central de segurança.

Terran Missile Trap					
Estrutura	20 (X)				
Sensores	Não				
Tripulantes	0				
Propulsão ?	Não				
Armamento	Cdt	Mod	Dano	Carga	Alc.
Small Twin Hellfire Missile Launcher x2	2	+2	D3+12	20	500 m



Sendo uma versão reduzida do míssil Hellfire AA utilizado pelo Goliath, possui um alcance menor e sensores mais simples, sendo destinado ao combate contra pequenas viaturas blindadas inimigas.

Mantendo a mesma carga, seu propulsor foi substituído por um de menor alcance. Seu lançador é montado sobre uma torreta estabilizada, capaz de enquadrar alvos em um arco de 360°.

Seu disparo é automático, sendo que basta uma unidade inimiga entrar em seu campo de tiro para ser imediatamente engajada e atacada.

Terran Missile Trap					
Estrutura	20 (X)				
Sensores	Não				
Tripulantes	0				
Propulsão ?	Não				
Armamento	Cdt	Mod	Dano	Carga	Alc.
Small Twin Hellfire Missile Launcher x2	2	+2	D3+8	20	500 m



Sem duvida alguma este é um recurso empregado apenas quando tudo esta perdido! Empregando a versão simplificada do míssil Hellfire são verdadeiras muralhas dotadas de uma colossal carga de mísseis utilizados para barrar avanços de colunas blindadas. São paredes blindadas que conferem proteção balística aos Terran Marines, nas quais são instalados diversos lançadores, cada qual operando de maneira autônoma.

Seu funcionamento é similar ao Terran Missile Trap, com o diferencial de serem varias baterias atacando o mesmo alvo! Quanto ao dano a esta estrutura, ao colocá-la em sua aventura considere apenas quantas baterias Terran Missile Trap farão parte dela, e assim que todas as baterias estiverem destruídas, automaticamente a barreira deixou de ser uma ameaça e os veículos poderão facilmente passar através dela.

### Estruturas especiais.

As estruturas abaixo são instalações construídas em anexo as instalações principais, conferindo novas capacidades e funções adicionais as instalações principais. Não são móveis e por isso só são encontradas em colônias fixas, como centros de mineração localizados em grandes jazidas (que demorarão um bom tempo para se esgotarem), centros avançados responsáveis em coordenar as operações de outras colônias ou instalações como Quartéis gerais e similares.

Terran ComSat Station	
Estrutura	750 (75)
Sensores	400 Km / +6
Tripulantes	2
Propulsão ?	Não
<b>Hangar:</b> 0 unidades de espaço.	



Construídas em anexo aos Terran Command Centers, as estações de comunicações são dotadas de avançados sistemas de comunicações e rastreamento, permitindo comunicações seguras com outras unidades ou campos de mineração que estejam muito distantes ou mesmo em outro planeta. Seu avançado sistema de radar lhe permite mapear de maneira bem clara amplas áreas a distâncias incríveis, revelando importantes recursos minerais ou mesmo atividades de forças inimigas, alertando para qualquer ataque.

Não possuem capacidade de se moverem, no entanto por serem dotadas de avançados sensores de longo alcance, são capazes de anteciparem ataques inimigos (mapeando a região), e conferem bônus nos jogadas de ataque das Missile Turrets de +2.

Terran Nuclear Silo	
Estrutura	600 (60)
Sensores	200 Km / +2
Tripulantes	4
Propulsão ?	Não
<b>Hangar:</b> 4 ogivas nucleares. Apenas 1 silo com uma ogiva armada por vez.	



Embora o emprego de armas nucleares tenham sido banidos em planetas habitáveis pequenas armas táticas com potência máxima de 5 kilotons ainda continuam em uso como ultimo recurso, sendo que para serem disparadas necessitam terem seus alvos designados por unidades de agentes, através de um aparelho de telemetria portátil.

Não são móveis e devem ser construídos em anexo aos centros de comando, sendo suas instalações

capazes de produzirem as ogivas e os mísseis que as transportam. Por questões de segurança possuem apenas um silo em condições de disparo imediato. O alcance máximo dos foguetes é de 100Km, trajeto que percorrem em apenas 20 minutos após o lançamento!

Agora a parte boa: o dano de uma ogiva nuclear é... bom, nada sobra num raio de 1km. Nada mesmo.

<b>Terran Physics Lab</b>	
<b>Estrutura</b>	600 (60)
<b>Sensores</b>	Não
<b>Tripulantes</b>	4
<b>Propulsão ?</b>	Não
<b>Hangar:</b> 0 unidades de espaço.	



Anexa ao Terran Science Facility, esta estrutura abriga um poderoso acelerador de partículas, cuja finalidade é a de permitir estudos que resultem no desenvolvimento de novos sistemas de propulsão e armas, capazes de suprir as deficiências das tecnologias que empregam as células de vesperne. Uma de suas mais importantes pesquisas se refere ao desenvolvimento do Canhão Yamato.

<b>Terran Covert Ops</b>	
<b>Estrutura</b>	750 (75)
<b>Sensores</b>	200 Km / +0
<b>Tripulantes</b>	6
<b>Propulsão ?</b>	Não
<b>Hangar:</b> 0 unidade de espaço	



Estes centros são o “quartel general” das unidades Ghost! Construídas em anexo aos Terran Command Centers, alojam os membros destas temidas unidades, além é claro de efetuarem seus treinamentos e realizarem os implantes cibernéticos tão comuns a estes soldados. Atuando em conjunto com as Science Facilitys procuram desenvolver as capacidades mentais de seus soldados, além de novas munições e equipamentos de combate, como dispositivos de camuflagem e trajes especiais.

Abriga, além de 4 cientistas, 2 undides Ghosts em treinamento.

<b>Terran Control Tower</b>	
<b>Estrutura</b>	750 (75)
<b>Sensores</b>	200 Km / +4
<b>Tripulantes</b>	2
<b>Propulsão ?</b>	Não
<b>Hangar:</b> 0 unidades de espaço.	



As torres de controle são construídas em anexo aos Stars Ports, e contam com sistemas de rastreo e instalações de comando do trafego de espaçonaves, permitindo que o porto possa operar em segurança naves maiores, utilizadas em viagens interplanetárias.

Contam com centros de comunicações, comando e controle de trafego, além de sistemas que permitem a transferência em tempo real de informações das naves, o que auxilia no desenvolvimento de novas tecnologias a serem empregadas em espaçonaves.

<b>Terran Machine Shop</b>	
<b>Estrutura</b>	750 (75)
<b>Sensores</b>	Não
<b>Tripulantes</b>	6
<b>Propulsão ?</b>	Não
<b>Hangar:</b> 2 unidades de espaço somente para equipamentos Terran que não sejam veículos.	



Anexada a Terran Factory, é a responsável pelo desenvolvimento e construção de certos componentes especiais empregados nos veículos terrestres, desenvolvendo novas tecnologias.

Estas estruturas são as responsáveis em produzir as temidas Spider mines!



# TECNOLOGIA

“Eck, who set all these lab monkeys free?.”

- Dr. Martens, Scientist Specialist First Class, Epsilon Squadron 3<sup>th</sup>

Viajar através do espaço, colonizar novos mundos e mesmo guerrear contra inimigos poderosos não é uma tarefa fácil para as forças Terrans, o que requer avançadas tecnologias para que possam atingir seus objetivos.

Descreveremos agora as principais tecnologias disponíveis aos Terrans no ano de 2450 d.c.

Obs.: este capítulo foi retirado do Módulo Básico do OPERA.

## Computadores

### Termos Utilizados

**CPU:** É o valor da “Inteligência” do computador, representa sua capacidade (velocidade) de processamento.

**Chassi:** Representa a resistência e a “durabilidade” do computador, funciona exatamente como Físico.

**Defesa:** São os programas de defesa do computador que impedem alterações no seu sistema feitas por pessoal (ou programas) não autorizado. Inclui programas tipo I.C.E. (Intrusion Countermeasures Eletronics; contramedidas eletrônicas anti-intruso) e anti-vírus.

**Isolamento:** Representa a proteção ou isolamento que o computador possui contra radiações eletromagnéticas externas. Normalmente este parâmetro está limitado a estabilizadores de voltagem e dispositivos no-break. Mas alguns modelos, normalmente militares, são protegidos contra interferência eletrônica externa (contramedidas eletrônicas, pulso eletromagnético, Cyberpsi, etc).

**Armadura:** Representa a capacidade de absorção de dano de um computador, impedindo que o seu valor CHASSI (e conseqüentemente a capacidade da sua CPU) seja reduzido.

### Exemplos de Computadores

#### Mainframe Avançado      Computador de Pesquisa

CPU: 4 (x2)

Chassi: 4

Defesa: 6

Isolamento: 3

Armadura: 3

CPU: 5 (x2)

Chassi: 4

Defesa: 7

Isolamento: 4

Armadura: 3

#### Supercomputador

CPU: 6 (x3)

Chassi: 4

Defesa: 8

Isolamento: 6

Armadura: 4

#### Inteligência Artificial

CPU: 7 (x3)

Chassi: 4

Defesa: 9

Isolamento: 8

Armadura: 4

### Programas

São o equivalente às Habilidades e funcionam exatamente como elas. Basta somar o valor da CPU do computador com o nível do programa e realizar um teste contra 2D6. Todos os computadores possuem no mínimo os seguintes programas: Língua [Inglês] (1), e Matemática (4); além disso, muitos outros programas podem ser instalados.

Por exemplo, um computador com um programa tradução português-inglês teria a Habilidade Língua [Português] (1), um computador com um programa com informações (banco de dados) sobre um Atlas teria a habilidade Geografia (4), etc.

Observação: Todos os computadores possuem automaticamente o equivalente às características: Memória Eidética, e Mente Matemática.

### Utilizando Programas

Ao utilizar um computador para realizar alguma tarefa (normalmente de natureza mental) o usuário se beneficia dos programas (Habilidades). Isso ocorre da seguinte maneira: inicialmente o Observador faz uma jogada do valor da CPU + o valor do PROGRAMA, a diferença (se positiva) é adicionada à jogada feita pelo jogador.

Caso o resultado seja negativo, o jogador não recebe nenhum bônus ou penalidades (o personagem percebe que os resultados estão errados e os ignora); mas no caso de uma falha crítica (o Observador rola 6 e 6) o jogador tem uma penalidade igual à diferença entre o valor da CPU + PROGRAMA menos a jogada de dados (12).

## Medicina

### Analizador Médico

Este aparelho possui um sistema de sensores que captam, de maneira não agressiva (o médico apenas aproxima o aparelho das partes chave do corpo do paciente), informações sobre o estado do paciente (temperatura, pressão, gasonometria, contagem de glóbulos brancos, coagulograma, etc.), as grava, e as exibe em uma tela, seu processador possui um programa de pré diagnóstico capaz de indicar as causas mais prováveis que levariam a este quadro. Acrescenta bônus de +3 na Habilidade Medicina.

### Antibiótico de Largo Espectro

Funciona de maneira semelhante à penicilina, a não ser pela diferença de possuir moléculas “inteligentes” capazes de se adaptarem a diferentes tipos de bactéria, um simples borrião deste antibiótico sobre um ferimento praticamente elimina a possibilidade de infecção bacteriana (+5 nos testes para resistir à infecção). Mas caso a infecção se instale é preciso que seja desenvolvido um tratamento normal (normalmente é criado um antibiótico específico).

### Bandagem Anti-Trauma

Parece uma bandagem comum, mas possui 4 cm de espessura; uma vez apertada sobre um trauma muscular leve qualquer (entorse, distensão) ela sofre uma reação química que resfria o local ao mesmo tempo que injeta (por um processo transdérmico) analgésicos, relaxantes musculares e outras substâncias que aceleram o tempo de recuperação em até 3 vezes. Traumas maiores como rompimento de ligamentos devem ser tratadas via cirurgia ou fisioterapia.

### **Bisturi Laser**

É um aprimoramento do bisturi elétrico do Século XX; permite que um médico realize incisões com um mínimo de sangramento (o calor do Lazer cauteriza instantaneamente o ferimento) permitindo um corte preciso, limpo, e com um mínimo de trauma desnecessário; acrescenta +2 em testes de cirurgia. Utilizado no campo é útil para estancar sangramentos via cauterização.

### **Composto Respiratório Triox**

Trata-se de uma droga, ingerida em cápsulas ou injetada diretamente na corrente sanguínea; atua como vaso dilatador sobre os alvéolos do pulmão, aumentando a eficiência das trocas gasosas. Uma dose dura cerca de 4 horas e permite que seres humanos respirem normalmente em atmosferas com até 25% menos do oxigênio (considerado mínimo para sobrevivência humana). Em atmosferas normais esta droga aumenta em até 50% o tempo que um personagem consegue prender a respiração.

### **Equalizador Stephen**

Trata-se de um coquetel de drogas inteligentes que, uma vez injetadas em um ser humano, atua em diversas frentes e tenta equilibrar da melhor maneira possível o funcionamento do organismo. Reduz sintomas da maioria das doenças, combate fadiga, ameniza dores, etc. Mas esta melhora é ilusória e passageira; após cerca de 1 hora os sintomas voltam e o usuário se sente extremamente cansado. Devido à natureza das drogas, uma segunda aplicação dura apenas meia hora, uma terceira não mais que quinze minutos, sendo inútil tentar mais do que quatro aplicações.

### **Hibernation 4**

Trata-se de uma droga que só deve ser usada como último recurso, pois envolve um sério risco para a vida do paciente. Ao ser administrada ela reduz todas as funções do corpo a um nível de quase zero (como um coma induzido). Isso também retarda sangramentos, ação de toxinas ou mesmo progressão de infecções ou doenças degenerativas. Uma vez administrada o paciente deve fazer um teste contra o seu valor de Físico atual +2, se for bem sucedido ele entra em hibernação por até 48 horas, se falhar, morre instantaneamente. Uma vez em hibernação o paciente pode ser transportado até um centro médico com maiores recursos com um risco mínimo para sua vida.

### **Imunidade Total**

Baseado no princípio de que todos os vírus trabalham de uma maneira semelhante, foi desenvolvida uma "vacina genética" capaz de imunizar os seres humanos de praticamente todo tipo de vírus (inclusive os desconhecidos encontrados em planetas alienígenas). Uma dose acrescenta +4 em testes de Físico para resistir ao ataque de qualquer vírus, além de cortar pela metade os efeitos da doença. A vacina deve ser renovada a cada dois anos.

### **Regenex 17**

Esta droga, quando injetada em um ferimento, acelera violentamente o processo de regeneração natural do organismo ferido recuperando 1D6 pontos de dano. Aplicar uma nova dose durante um intervalo de 4 horas não produz qualquer efeito.

### **Seringa Pneumática**

Este instrumento parece um simples cilindro com uma ponta cônica e um gatilho na base. Uma vez em contato com a pele, o gatilho é disparado e a droga é injetada. Isso ocorre porque é criada uma diferença de pressão súbita que empurra para fora o conteúdo de uma ampola colocada na base do dispositivo, injetando no organismo, de maneira rápida e (quase) indolor, qualquer tipo de medicamento ou droga. O bocal é então desinfetado por uma carga elétrica de alta voltagem. Esta seringa também pode servir para coletar amostras de sangue, basta colocar uma ampola com pressão negativa (vácuo) no mesmo local e inverter o mecanismo.

Peso: 200 g, Dimensões: cilindro de 14 cm de altura por 4 cm de raio, Funcionamento: sua bateria serve para 80 aplicações, Efeito: de acordo com a ampola colocada.

### **Soldador de Ossos**

Depositando um fluxo de íons de cálcio com lignina permite literalmente "soldar" ossos quebrados reduzindo o período de recuperação de uma fratura em uma escala (meses se tornam semanas, semanas se tornam dias).

### **Spray Epidérmico**

Trata-se de um polímero inerte biodegradável que ao ser borrifado sobre um ferimento ou queimadura cria uma camada de "pele artificial" sobre o ferimento. É naturalmente absorvida pelo organismo à medida que este se regenera. Esta camada, ao mesmo tempo em que protege o ferimento e o mantém limpo, permite que a pele "respire" normalmente; isso apressa em até 4 vezes o tempo de cura. Um orifício, com o mesmo padrão da seringa pneumática, próximo ao bocal permite que sejam acopladas ampolas para borrifar medicamentos (analgésicos ou antibióticos) junto com "pele" sobre um ferimento.

## **Eletrônica e Mecânica**

### **Analísadores de Tecnologia**

Estes aparelhos possuem um sistema de sensores (ultra-som, magna-flux, Raios X, etc) que captam, de maneira não agressiva (o técnico aproxima o aparelho dos componentes, ou partes dele, que devem ser analisadas), informações sobre o estado da peça (integridade estrutural, resistividade elétrica, difração de luz, etc), os gravam e os exibem em uma tela, seu processador possui um programa de análise capaz de indicar as causas mais prováveis que levaram a este quadro.

Existem dois tipos de analisadores, os de uso geral acrescentam no máximo +2 nos testes envolvendo qualquer tipo de problema, e os sistemas especialistas acrescentam de +5 na análise de um único tipo de problema (exemplo, só metalurgia, só circuitos óticos, etc.)

### **Componentes Adaptáveis**

São sistemas de função adaptável com encaixe padrões capazes de substituir quase todos os tipos de conexões, circuitos e componentes de aparelhos comuns. Uma caixa de componentes completa tem uma chance de possuir um componente adequado para máquinas comuns de 5 em cada 6 (jogue um D6: a menos que o resultado seja 6, as peças vão servir). Mas por falta de ajuste fino, essas peças funcionam apenas com metade da eficiência.

### Ferramenta Magnética de Múltiplo Uso

Esta ferramenta consiste de um cabo cilíndrico com cerca de 30 cm com uma ponta achatada e um interruptor tipo Liga/Desliga na base. Este dispositivo pode criar um campo magnético de atração e repulsão direcionada, o que permite apertar parafusos, desfazer conexões, etc. Abrindo-se um compartimento na metade do corpo, encontramos um teclado que permite reconfigurar o campo magnético gerado pela chave, permitindo que ela se adeque a função desejada (ela serve para qualquer que seja a dimensão do trabalho).

O uso de uma alavanca magnético minimiza o emprego de força humana na realização de uma tarefa, ao mesmo tempo um torquímetro acoplado permite medir a força aplicada em montagens que exijam maior precisão. Uma bateria permite o funcionamento por 15 horas consecutivas. Em termos de jogo trate-a como Controle Magnético(2).

### Manoplas Mecânicas

Utilizadas por técnicos que precisam realizar reparos em espaços reduzidos, trata-se de luvas com pequenos servo-motores alinhados para gerar progressão geométrica com relação à força aplicada neles. Com isso, qualquer um que utilize estas luvas tem sua força ampliada apenas nas suas mãos e dedos (dobre o valor do Físico original até um máximo de 14). Além disso, as luvas possuem um sistema magnético de agarre que permite a ela aderir à superfície de metais com o equivalente a Físico 2 x8 (útil para apertar parafusos e rosquear componentes pesados).

### Solda Portátil a Plasma

Assemelha-se a uma pistola e pode disparar um feixe de gás ionizado a altas temperaturas capaz de cortar ou fundir peças de metal com uma simples inversão de posição de uma chave. O sistema é bastante eficiente, concentrando o calor a ponto de fundir parte do material sem esquentar praticamente a peça. Em termos de jogo, trate a pistola como se possuísse o poder Raio(6) (Laser), mas seu alcance é de no máximo um metro (além disso o feixe se dissipa e perde eficiência).

### Visores de Trabalho

São óculos de alta resistência (Absorção de Dano 4), com sistemas eletrônicos calibrados para operações específicas. Por exemplo, visão polarizada para soldados ou visão microscópica para montadores de micro-circuitos. Peso 310 g, Dimensões de um óculos de mergulho atual e autonomia para 72 horas de uso contínuo.

## Outros Equipamentos

### Células Vesperne



De uma maneira geral toda a tecnologia de propulsão é baseada no emprego de um gás chamado de “vesperne”, fartamente encontrado em diversos planetas do setor Koprulu. Uma vez extraídos de suas jazidas são convertidos em células de vesperne padrões (nas refinarias) as quais são utilizadas como combustível para diversos tipos de veículos, naves e mesmo instalações.

São armazenados em pequenos cilindros com cerca de 5kgs de peso, contendo vesperne sob alta pressão (são altamente explosivos!). Para facilitar seu transporte pelos SCVs, são armazenadas em containeres com 100 células.

Embora altamente inflamáveis, tais células possuem uma absorção de dano de 3 pontos, sendo que apenas disparos e explosões podem detoná-las, transformando cada célula em uma bomba (Poder de Dano 1 por célula para as 10 primeiras células, e a partir daí, 1 dano adicional para cada 5 células. Um container cheio possui Poder de Dano 28).

O processo de recarga das células em um veículo ou espaçonave é bem simples, demandando apenas 5 minutos por cada célula a ser trocada. No caso de naves ou veículos que usem grandes quantidades de células de energia, são empregados containeres (os mesmos usados para transporte), pois as células são organizadas em seu interior com suas válvulas de maneira a permitir conexões múltiplas. Neste caso a troca de um container ira demandar cerca de 20 minutos ate que todas as novas células estejam devidamente conectadas.

### Filtros Nasais

São “plugues” de material poroso que se encaixam no nariz, uma vez colocados no nariz eles filtram o ar inspirado bloqueando partículas sólidas e germes (o interior dos “plugues” possui componentes desinfetantes). Utilizar estes “plugues” garante de +1 a +2 (decisão do Observador) nos Testes para resistir a infecções e ataques de gás. Um par de filtros nasais pode ser usado por 4 dias antes de ter que ser descartados.

### Gás dos Nervos

Aparece na forma de uma fumaça esverdeada facilmente perceptível, é utilizada em granadas ou mesmo em bombas lançadas por aeronaves. O simples contato com a pele acarreta 1D6 de dano por turno, se um personagem efetivamente respirar o gás, deve fazer um teste de Físico-3; um sucesso e ele recebe 2D6 de dano por turno, e se falhar recebe 4D6 de dano por turno.

### Gás Lacrimogêneo

Utilizado desde o século XX, este é um gás incapacitante de cor rosada. Se for inalado ou mesmo atingir os olhos do personagem causa mal estar, irritação nas mucosas. Qualquer um que for atingido pelo gás pode tentar prender a respiração e fechar os olhos, ou deve fazer um teste de Físico -2 para não sofrer uma penalidade de -2 em todas as suas jogadas e -3 em testes de visão.

### Gás Tranqüilizante

Utilizado para controlar situações sem ferir civis ou para capturar com vida inimigos. Trata-se de uma fumaça levemente cinzenta difícil de perceber (visão ou olfato -2), costuma ser injeta em recintos fechados via cilindros portáteis ou acondicionada em granadas. Qualquer um que respire o gás deve fazer um teste de Físico -2, se falhar perde pontos de vida segundo as regras de sufocamento mas com o triplo da velocidade.

### Guelra de Hemoglobina

Outro avanço conseguido na área da exploração oceânica. Trata-se de um cilindro de 16 cm de comprimento e 7 cm de diâmetro ligado a um regulador bucal padrão. Este cilindro possui um pequeno reservatório de ar a alta pressão e um composto de hemoglobina sintética capaz de absorver um pouco de oxigênio que existe dissolvido na água, um filtro de

material esponjoso troca o dióxido de carbono da respiração do mergulhador por oxigênio.

Reciclando o ar existente no pulmão do mergulhador este sistema permite multiplicar o tempo que o mergulhador pode prender o fôlego por 10. Comandos militares utilizam este dispositivo pelo fato de que ele não deixa nenhum rastro de bolhas, o que pode ser muito conveniente em operações de infiltração.

#### **Personal Defensive Matrix**

Idêntico ao Matrix Defensive dos Science Vessel, porém, de uso portátil, ficando acoplado ao corpo do usuário. Cria um campo de força energético em torno do portador do aparelho durante 2 minutos, fornecendo absorção a danos +6/+6, acumulando-se com qualquer armadura. Não protege contra ataques baseados em luz ou laser. Não permite que seu usuário possa utilizar armas de dentro do campo para fora do mesmo, nem manipular objetos externos. Recarregá-lo necessita de muita energia durante 2 horas.

#### **Projektor Holográfico**

Imagine um projetor de cinema que possa projetar imagens em três dimensões no ar (muitas vezes acompanhados de som); isso é um projetor holográfico, semelhante ao poder Ilusão. É claro que antes é preciso que as imagens tenham sido gravadas em um câmera 3-D. Normalmente são empregados com fins educacionais ou recreativos, mas também podem ser utilizados para iludir um personagem mais descuidado.

O tamanho e a "nitidez" do projetor podem variar bastante. Um personagem que por acaso duvidar da imagem que está vendo deve vencer um Teste de Disputa: sua percepção contra a Habilidade de Projeção do aparelho; se for mal sucedido, ele vai acreditar que a ilusão é real.

#### **Traje de Mergulho**

É um traje de mergulho muito mais eficiente do que o existente em dias atuais. Melhor isolamento térmico, visão noturna calibrada para lentes subaquáticas (visão normal sob as águas, mas lanternas ainda são necessárias à noite ou em águas muito profundas), tanques de mistura (oxigênio, hidrogênio e hélio) controlados eletronicamente para diminuir a necessidade de descompressão.

Isso permite que se atinjam profundidades até 70 metros em mergulho autônomo simples, o tempo padrão de mergulho foi estendido para 1 hora e meia, a tabela de descompressão deve ser reduzida pela metade. Máscaras de face inteira e um circuito de radio-comunicação permitem que o usuário se comunique facilmente com a superfície ou outros mergulhadores (normalmente o hélio faz com que a voz do mergulhador fique parecida com a do Pato Donald).

#### **Visores**

Estes visores podem desempenhar um grande número de funções: Visão Telescópica, Visão Térmica, Visão Noturna, e Visão Microscópica; tudo isso em um único aparelho. O visor ainda conta com dispositivos de polarização que impedem que o usuário fique ofuscado por clarões súbitos. Um simples toque em um botão muda o módulo de uso. Além disso os visores fornecem proteção aos olhos, com Absorção de Dano(4).

## **Drogas**

### **Crânio (Ativador Cortex 116-B)**

Esta é uma droga utilizada principalmente por estudantes e intelectuais. Ingerida por via oral, ela afeta diretamente o cérebro do usuário, leva cerca de 5 minutos para fazer efeito e é capaz de tornar uma pessoa equilibrada em um maníaco depressivo. Ao ingerir uma dose o usuário acrescenta +1 na sua inteligência, e o personagem fica "elétrico", cheio de energia e disposição (elimine qualquer penalidade devida a cansaço).

O efeito duro cerca de 3D6 horas; após isso o personagem experimenta um período igual de depressão e Preguiça (a Característica se manifesta automaticamente, se o personagem já possuir essa característica o tempo de crise deve ser dobrado). É possível ingerir mais de uma dose ao mesmo tempo, mas o bônus na Inteligência nunca será superior a +4, o tempo de hiper-atividade é acrescido de 1D6 para cada dose além da primeira, já o tempo da crise depressiva é acrescida de 2D6 a cada dose extra além da primeira.

### **Fogo Psíquico**

Uma droga que só pode ser utilizada por indivíduos com poderes psíquicos (mesmo que sejam latentes). Ao ingerir uma dose o personagem sofre imediatamente 1 ponto de dano se não for bem sucedido em um teste de Físico. Um de seus poderes psíquicos (normalmente o mais forte, mas pode ser uma escolha aleatória ou mesmo direcionada pelo personagem, o Observador decide) aumenta 4 níveis, mas sua habilidade com este poder cai em 2 por 5D6 minutos.

O indivíduo também passa a se comportar de maneira agressiva e impaciente (como se tivesse a Característica Fúria (grave)). É possível tomar mais de uma dose ao mesmo tempo, mas o teste de Físico é feito com a penalidade de -1 a cada dose além da primeira, e se o teste for mal sucedido o personagem sofre um ponto de dano por dose ingerida.

### **Stamina**

Desenvolvida para uso militar, posteriormente se disseminou entre a população civil. Uma única dose dobra o valor do Físico do personagem para propósitos de resistir a cansaço, fome, sede; ignora necessidades fisiológicas, resiste a doenças, etc.

O personagem também ganha as Características Imunidade a Doenças, Recuperação Rápida, Imunidade a Dor, e Resistência (caso o personagem já tenha alguma dessas vantagens todos os bônus são duplicados). O efeito dura 12 horas, durante este período o personagem tem sua iniciativa tolhida (o Observador pode exigir um teste de Inteligência para permitir idéias criativas), após este período, todos os atributos do personagem caem em um por outras 12 horas, ou até o personagem conseguir dormir 8 horas ininterruptamente.

### **Stin Pack**

Desenvolvida para ser utilizada em situações de combate nossas guerras mais hediondas. Esta droga de injeção na corrente sanguínea é uma poderosa mistura química de adrenalina sintética e de endorphans acoplados com um poderoso psicotrópico ampliado.

Após sua aplicação o personagem deve fazer um teste de Físico-1; se for bem sucedido, seu Físico aumenta em

+2, sua Destreza aumenta +1, sua Esquiva aumenta em +1 e ele recebe Destreza Ampliada (x2).

Ao mesmo tempo que suas capacidades físicas aumentam, o personagem experimenta um surto de coragem (+3 para resistir a medo ou intimidação) e autoconfiança (ganha a Característica Excesso de Confiança em nível gravíssimo), com perda de autocontrole. Durante a guerra era comum soldados se lançarem em ataques suicidas após utilizarem a droga (daí veio o apelido Samurai).

O personagem tem dificuldades de se controlar (embora continue de posse de todas as suas capacidades mentais), todas as suas Características Psíquicas negativas se manifestam e ele tem um redutor de -2 para resistir a elas. A duração do efeito físico é de 30 min, já para as desvantagens mentais é de 1 D3 horas. Caso o personagem falhe por até 1 no teste de Físico nada acontece, falha por 2 acarreta os problemas psicológicos sem as Características Físicas Favoráveis e falhas por 3 ou mais causam 3D3 pontos de dano automático.

Mais de uma ampola pode ser usada ao mesmo tempo, os efeitos são cumulativos e isso inclui a penalidade no Teste de Físico, o aumento e capacidades físicas, a duração, as penalidades para resistir aos anseios psicológicos e o dano causado por falha no Teste de Físico. Esta droga é altamente viciante, após usar vinte ou trinta vezes (decisão do Observador) o personagem vai ficar viciado (nível normal no início, podendo piorar).

Todos os efeitos colaterais incluindo insônia, perda de peso, hipotermia, alucinações paranóicas, severa hemorragia interna e deterioração cerebral, têm sido nominalmente declarados e bem dentro das margens de segurança aceitáveis pelos Confiados.

## Wolver

O nome desta droga faz referência ao animal que habita o norte da América conhecido por sua ferocidade e resistência.

Esta droga deve ser injetada e faz efeito em menos de seis segundos, a forma tradicional é uma pequena bolsa plástica com uma agulha (apertando a bolsa a droga é injetada). Mas existe um implante bastante popular que se constitui na substituição de um dente canino por um reservatório recarregável (uma dose de cada vez) de Wolverine, o usuário morde o lábio e se injeta a droga.

Uma vez no organismo a droga estimula a produção de adrenalina e outros hormônios, o Físico do personagem aumenta em um fator (Físico Ampliado(2) ), sua Inteligência cai em 2 pontos; o personagem também adquire a característica Fúria e deve fazer um Teste com penalidade de -2 para resistir a um acesso de fúria. Personagens que já possuem esta Característica fazem o teste com um redutor de -4. O efeito da droga dura 2D6 minutos; após o efeito passar, o personagem sofre 2 pontos de dano automático.



# ARMAS E ARMADURAS

“I love the smell of napalm.”

- Mjr. Montag, Omega Squadron 28<sup>th</sup>, Firebat Armored Assault Trooper

Este capítulo tratará dos armamentos Terran. Alguns modelos de armas foram acrescentados para melhor caracterizar o cenário.

## Armas Brancas

Armas brancas e escudos não são muito eficientes num ambiente onde uma arma de fogo faz a diferença. Mas elas existem, e sempre existirão, não importa o quanto High-Tech seja o cenário, e por isso, merecem este breve tópico.

Muitas colônias possuem leis contra o porte de armas brancas em público (principalmente espadas). Entretanto, espadas são muito usadas na periferia e nas Badlands do Koprulu Sector, onde munições são muito escassas, e armas de fogo quase inexistentes.

Uma espada significa sinal de Status entre as forças militares, principalmente entre os Generais e Almirantes, e nesses casos, são feitas de materiais mais resistentes e recebem um acabamento digno do seu proprietário.

Serão tratados apenas alguns tipos de armas, uma vez que no cenário o que manda são as armas de fogo mesmo.

OBS.: escudos além de servirem para bloqueio, podem adicionar uma absorção à área que proteger. Essa absorção é sempre +2/+1.

No caso do Escudo Torre PAS, o bônus é de +5/+3 (material de primeira), porém, pelo seu tamanho, ele impossibilita utilizar armamento grande, sendo permitido a Flak Gun e a Shotgun. Esse escudo pode ser utilizado para proteger completamente um flanco do usuário.

## Armas de Fogo

Existem diversos tipos e modelos de armas de fogo, e alguns modelos são exclusivos somente para uso de forças especiais militares (leia-se: Confederados), como as armas C-10 Canister Rifle e C-14 Impaler Gauss Rifle. Isso não quer dizer que nenhuma delas possa ser encontrada no submundo a altos preços, ou com os piratas espaciais.

As demais armas podem ser encontradas em qualquer lugar, pois a sobrevivência de muitos Terrans depende delas. Mesmo proibidas para os não-militares, estas armas foram difundidas entre a maioria dos planetas do Koprulu Sector, especialmente na periferia, onde são deveras escassas, e disputadas ferozmente entre os mercenários.

Cadência:	1	2	3	4	5	6
Tiros/round:	1	3	6	15	30	60

Arma Branca	Golpe	Aparo	Dano	Habilidade
Bastão / Cajado	+1	+1	1	Bastão/Lança
Escudo Médio	+0	+3	1	Escudo
Escudo Grande	+1	+4	D2	Escudo
Escudo PAS	+2	+5	D3	Escudo
Espada Média	+2	+2	D3	Espada
Espada Grande	+3	+2	D4	Espada
Estilete	+1	+1	1	Faca
Faca Típica	+1	+1	1	Faca
Faca Militar	+2	+2	D2	Faca
Lança	+2	+2	D2	Bastão/Lança
Maça/Martelo	+2	+2	D2	Maça/Martelo
Machado	+3	+1	D3	Machado

Arma	TR	TM	Dano	Cad	Carga	Recarga	Alcance	NC
<b>Pistola</b>								
Flak Gun	+1	+4	D3+2	2	25 x 9mm	penete	160m	10
<b>Metralhadora</b>								
Automatic Chaingun	+0	+3	D3+5	3/5	300 x .30	correia	750m	10
<b>Rifle / Fuzil</b>								
8mm C-14 “Impaler” Gauss Rifle	+1	+4	D3+6	2/4/6	120 x 8mm	caixa	1000m	11
25mm C-10 Canister Rifle (Rifle)	+1	+4	D2+8	2/5	45 x 10mm	penete	750m	11
(Lança-Granadas)	+0	+3	D6+5i D6+2i [APDF]	2	5 x 25mm	penete	600m	
<b>Rifle de Alta Precisão</b>								
BOSUN FN92 Sniper Rifle	+0	+5	D2+10	2	15 x 10mm[FL]	penete	1800m	10
<b>Espingarda</b>								
Torrent SR8 Shotgun	+0	+3/4*	D4+4	2/[1*]	12 x .12 [*AS]	penete	100m	10
<b>Lança-Chamas</b>								
Plasma-Based Perdition Flame Thrower	+3	+4	D4+8	1(spray)	15min plasma	tanque	25m	11

## Tipos de Munição:

### Caseless

Todas as munições abaixo possuem cápsulas feitas com pólvora embutida, que se desintegra ao entrar em combustão ao disparar, não precisando ejetar as cápsulas.

### Adamantine Slug (AS)

Munição expansiva revestida de irídio que se fragmenta ao atingir o alvo.

Exclusivo do Torrent SR8 Shotgun.

Dano fixo: +1. Absorção de armaduras: x 0,75 (reduz-se por 1/4).

### Armor Piercing (AP)

Tipo de munição pesada especial, com um formato que aumenta o poder de penetração e revestimento de irídio.

Não pode ser utilizada no Torrent SR8 Shotgun.

Absorção de armaduras: x 0,5 (reduz-se pela metade).

### Armor Piercing Incendiary (API)

Munição revestida de titânio com núcleo incendiário de magnésio. Incendeia-se em contato com o ar ou os fluidos internos de alvos biológicos.

Devido ao tamanho do projétil (por causa do recheio), somente pode ser utilizada no Automatic Chaingun.

Dano fixo: +1 (usar regras de dano prolongado por queimaduras). Absorção de armaduras: x 0,5.

### Armor Piercing High Explosive Delayed Fuse (APHEDF)

Munição revestida de titânio com núcleo explosivo com espoleta de efeito retardado, projetada para penetrar alvos blindados e “explodí-los por dentro”

Munição exclusiva do C-10 Canister Rifle, modo Grenade Launcher.

Absorção de armaduras: x 0,5.

### Explosive (EX)

Utiliza pequenas cargas explosivas de efeito por impacto dentro dos projéteis.

Não pode ser utilizada no 8 mm C-14 “Impaler” Gauss Rifle e no Torrent SR8 Shotgun.

Dano fixo: +2.

### Plasma

Dano por fogo extremo (quase 3000°C), causando uma grande quantidade de dano durante apenas a exposição, mas não “gruda” no alvo para causar dano prolongado.

Utilize absorção por armas brancas ao invés por armas de fogo para reduzir os efeitos do dano. Utilize a absorção da área menos protegida.

### U-238 Shells

Munição especial desenvolvida especialmente para o C-14 Impaler Gauss Rifle, feita de urânio extinto. Apesar de ser extinto, esse material é um metal pesado e muito tóxico, podendo causar câncer e demência em quem o manuseia prolongadamente.

Dano fixo: +1.

Absorção de armaduras: x 0,5.

Alcance: +25% (neste caso, vai para 1250m).

## Descrição das Armas:

### Flak Gun

Pistola padrão Terran. Utilizada como arma secundária. Possui um bom poder de fogo e munição, mas nada eficiente contra armaduras pesadas.

### Automatic Chaingun

Metralhadora pesada de alta cadência. Normalmente armada em tripés ou veículos pode ser usada por Terrans com grande força (Físico 8+). Possui uma correia de munição.

### 8mm C-14 “Impaler” Gauss Rifle

Arma padrão dos fuzileiros Terran possuindo um bom alcance e cadência de fogo. Excelente arma que emprega munição 8mm disparada por um sistema de impulso eletromagnético fazendo a munição atingir altas velocidades, resultando em uma alta cadência, o que faz necessário o emprego de carregadores de grande capacidade, capazes de armazenar 120 cartuchos (pouco se comparado à alta cadência). Possui um visor que indica quanto de munição ainda resta.



É dotada de dispositivos que amenizam o violento contra-recuo, embora sejam operadas com cadência rebaixada. Por isso, apenas em modo de disparo single, possui TM+5 ao invés do +4 normal.

### 25mm C-10 Canister Rifle

Arma multi-tarefas padrão dos Ghosts, é um Rifle e ao mesmo tempo um Lança-Granadas leve automático de longo alcance, destinado a neutralizar alvos capitais a longas distancias, empregando a devastadora granada de fragmentação de 25mm com um ótimo alcance e grande dano (a vários alvos num raio de até 10 metros), tornando-a mesmo efetiva contra veículos leves ou mesmo espaçonaves maiores desprovidas de blindagem.



Possui 2 modos de configuração, levando 1 round para alterar de um modo para outro.

Assalt Rifle: utilize as estatísticas normais da arma. Ele funciona como um Rifle de Assalto de 10mm.

Grenade Launcher: capaz de lançar mini-granadas de 25mm em 2 tipos (fragmentação e APHEDF). Possui alcance de 600m.

### BOSUN FN92 Sniper Rifle

Uma arma letal nas mãos de um bom atirador (conhecido como sniper). Apesar de ser longa e pesada, possui um alcance incrível e preciso. Vem com mira telescópica acoplada (diminui em +3 penalidades por distância) e mira laser (bônus de +2 no disparo se puder ver o laser). Utiliza munição 10mm Flechette [FL], de alto dano, precisão, e também longo alcance



### Torrent SR8 Shotgun

É uma espingarda semi-automática, a arma ideal para combates de curta-distância, pois dispara projéteis de alto impacto em forma de cone, imediatamente à frente do atirador. A dispersão dos projéteis é ineficiente contra alvos a muita distância, mas muito poderosa contra alvos próximos demais.



Em termos de jogo, atinge os três alvos mais próximos que estejam dentro do arco do disparo. Paredes e outros obstáculos diminuem a quantidade de alvos possíveis.

Ao se usar a munição AS, o fator reduz-se a 1 (regime semi-auto pode emperrá-la com esta munição especial)

### Plasma-Based Perdition Flame Thrower

Um lança-chamas de melhor potência e eficiência. Seu tanque de combustível é protegido com absorção 4/5.



A versão utilizada na armadura CMC-600 Firebat Suit permite a mesma absorção da armadura para o tanque de combustível (ou seja, 6/8).

### Tipos de Recargas:

**Pente:** pressionando a alavanca, o pente vazio cai sozinho, o atirador encaixa o pente novo e destrava a arma. Tempo de recarga: 1 round.

**Correia:** fita de munição que é encaixada em um trilho interno da arma, precisando de operações complexas para inserir a nova fita. Tempo de recarga: 3 rounds.

**Caixa/Box:** funciona como um pente, porém, em formato de caixa, mantém sua munição em uma correia interna, já preparada pro trilho, não deixando a correia visível. Tempo de recarga: 1 round.

**Tanque de Combustível:** existem dois modos de recarga, trocar o tanque inteiro ou recarregar o tanque com o combustível, através uma bomba. Tempo de recarga (troca de tanque): 4 rounds. Tempo de recarga (recarga do tanque): 12 rounds.

### Acessórios para Armas de Fogo:

**Mira Laser:** bônus de +2 para TR e +0 para TM quando o laser no alvo for visível.

**Mira "TOP" (Telemetria Ótica Pessoal):** semelhante à mira laser, porém, apenas o atirador com óculos especiais vê o ponto vermelho, recebendo bônus de +2 para TR e +1 para TM no disparo, sem chamar a atenção do alvo.

**Silenciador para Pistolas:** silencia o disparo, mas reduz o alcance em 15%.

**Supressor de Gases para Fuzis e Espingardas:** silencia o disparo, mas diminui o alcance em 25%.

**Dispersor de Chamas para Fuzis e Espingardas:** diminui o brilho do disparo e dificulta a localização do atirador.

**Extensor de Cano:** transforma pistolas em rifles, mudando seus bônus de acerto para TR +0 e TM +4, e aumenta o alcance em 25%.

**Mira Telescópica:** com vários tipos de zoom (de x4 a x20), algumas com iluminação especial, exigem encaixes diferentes para cada tipo de arma, e fornecem bônus de +3 para tiro mirado.

**Lanterna Ultra-Violeta ou Convencional:** acopláveis em qualquer arma para facilitar a visão em ambientes de baixa iluminação.

### Armaduras

Como um Terran espera sobreviver a esse monte de armas aí de cima? Com uma boa armadura, oras! Existem diversos tipos de armaduras, divididas em dois grupos: as normais e os Trajes de Combate. As maiorias das armaduras normais são comuns o suficiente para serem encontradas em qualquer lugar. Porém, os Trajes de Combate são de uso exclusivo militar.

### Traje Militar Padrão

- **Capacete (A):** 3/3 (0) 4,5kg
- **Colete e Luvas (B, C, E, F):** 4/4 (-1) 12kg
- **Calças (D, G, H):** 3/4 (0) 5kg

Este colete é composto de camadas de Kevlar, placas de aço e de cerâmica, tornando seu possuidor praticamente imune a armas brancas e bem protegido contra armas de fogo leves.

Muito utilizado pelas milícias coloniais e piratas espaciais, bem como pelos militares de pequenas instalações e guarda interna em tempos de calmaria.

### Traje Espacial

- **Vac Suit (corpo todo):** 4/5 (-3) 130kg
- **Flight Vac-Suit (corpo todo):** 4/5 (-3) 150kg
- **Suporte de Vida:** 6 horas não estendível

A diferença de um pro outro é que o Flight Vac-Suit possui propulsores para auxiliá-lo no espaço (Parâmetros: Controle: 0, Físico: 4 x2, Velocidade: 40 m/s, Efeito: Vôo(2) (apenas no espaço)). A penalidade do traje é dobrada fora do espaço. São os trajes espaciais, de fácil acesso. Não podem ser utilizados enquanto se pilota qualquer veículo, com exceção de unidades SCV.

**Nota:** os Trajes Espaciais e Trajes de Combate garantem uma boa proteção, porém, no espaço, basta um furo para matar o usuário. Muito cuidado com combates espaciais!

### Trajes de Combate

Os Trajes de Combate foram projetados para cobrirem o corpo todo do usuário e utilizados tanto dentro da atmosfera, quanto no espaço.

São construídos com sistemas eletrônicos e hidráulicos que melhoram o desempenho físico de seu usuário, e não geram penalidades para Destreza e movimentação.

Cada traje possui um tempo de vida útil de uma semana, antes de precisar recarregar sua bateria de energia.

### Hostile Environmental Suit (HES)

- **Corpo Todo:** 2/4
- **Suporte de Vida:** 2 horas não estendível

Traje feito de material e componentes especiais que ampliam as habilidades de um Ghost. Também utilizado por agentes de infiltração e tropas de reconhecimento.

Fornece bônus de +4 em Força.



Este traje possui um dispositivo de camuflagem ótica com bônus de +3 diurno e +6 noturno. Utilizando o poder psíquico Camuflagem, apenas metade dos bônus de camuflagem do traje se acumula.

Vem acoplado com um sistema de comunicadores seguro e um visor de visão noturna.

Desenvolvido pelos Confedrados, este traje é permitido apenas a Ghosts Confedrados, e mesmo assim, seu uso é restrito.

## Powered Personal Armor (PPA)

- Corpo Todo: 3/5

Armadura utilizada pela segurança e unidades de guarda. Ela deve ser ajustada ao corpo do usuário (leva 2d6 minutos para o ajuste), e caso não esteja ajustada, fornece uma penalidade de -1 na destreza.

Fornecer bônus de +4 em Força.

Este é um modelo de traje de combate obsoleto, mas ainda encontrado nas periferias e na segurança interna de pequenas instalações. Diferente dos demais trajes, possui tempo de vida útil de apenas 4 dias não estendíveis.



## Civilian Powered Armor (CPA)

- Corpo Todo: 4/6

- Suporte de Vida: 8 horas estendível

Modelo padrão utilizado pelos cientistas, pilotos, tripulantes e civis nas instalações Terrans fora da atmosfera. Substituto do Flight Vac Suit.

Fornecer Força Ampliada x2.

Vem acoplado com um sistema de comunicadores padrão, um visor de visão noturna e um microcomputador (CPU 5 / Chassi 3 / Defesa 5 / Isolamento 3 / Armadura 2).

## Civilian Powered Armor - Fighter Pilot (CPA-FP)

- Corpo Todo: 4/6

- Suporte de Vida: 8 horas estendível

Uma variação do CPA convencional destinada aos pilotos de caças Wraith, com a adição de dispositivos anti-G (bolsas infláveis nas áreas C/G/H) que impedem que o sangue se concentre nas pernas durante manobras de combate na atmosfera. Também são dotadas de pára-quedas e uma bóia inflável quando o piloto tiver de abandonar seu caça dentro da atmosfera (a bóia para o caso de queda no mar).

Fornecer Força Ampliada x2.

Embora sejam mais comuns entre pilotos de caças, alguns pilotos de dropships e Valkyries costumam utilizá-los. Vem acoplado com um sistema de comunicadores padrão e um visor de visão noturna.

## CMC-300/400 Powered Combat Suit (PCS)

- Corpo Todo: 6/8

- Suporte de Vida: 14 horas estendível

Este é o modelo padrão de assalto militar. É um traje de 2,10m de altura, e com peso de 130kg. Quando utilizado por um Terran, esse peso é ignorado pelo mesmo,

e este traje ainda amplia algumas características físicas do Terran:

- Força Ampliada x4.

- bônus de +2 em testes de salto.

Vem acoplado com um sistema de comunicadores padrão, um visor de visão noturna e um farolete externo.

Não podem ser utilizados enquanto pilota qualquer veículo.



## CMC-600 Firebat Suit (Firebat)

- Corpo Todo: 6/8 (+2 contra calor/fogo/laser)

- Suporte de Vida: 14 horas estendível

Idêntico ao modelo CMC-300/400, porém, foi projetado para suportar enormes quantidades de calor, fornecendo bônus de +2 contra qualquer dano por calor/fogo (incluindo lasers) que venha a sofrer, antes de descontar a absorção a danos.

Possui as seguintes características:

- Força Ampliada x4.

- bônus de +2 em testes de salto.

Vem acoplado com um sistema de comunicadores padrão, um farolete externo e um par de Plasma-Based Perdicion Flame Thrower (um em cada braço), com 2 tanques de combustível (um para cada disparador).

Devido a essa configuração exclusiva de armas, para utilizar qualquer outra arma de fogo sofre uma penalidade de -2 nos testes de Habilidades das mesmas (não sofre essa penalidade se utilizar pistolas).

Não podem ser utilizados enquanto pilota qualquer veículo.



## CMC-500 Pauling Armored Suit (PAS)

- Corpo Todo: 5/7

- Suporte de Vida: 14 horas estendível

Este é o modelo utilizado pelo corpo médico Terran.

Este traje ainda amplia algumas características físicas do Terran:

- Força Ampliada x3.

- bônus de +2 em testes de salto.

Vem acoplado com um sistema de comunicadores padrão, um visor de visão noturna e um farolete externo. Não pode ser utilizada enquanto pilota qualquer veículo.

Possui acoplada um par de seringas pneumáticas que podem ser utilizadas durante os combates para auxiliar os soldados Terran. Os trajes Terran possuem orifícios que permitem a inserção dessas seringas mesmo no vácuo. Pode-se transportar num kit médico acoplado até 20 ampolas de efeitos diferentes (escolher as ampolas no capítulo Tecnologia – sessão medicina) ou equipamentos médicos pequenos. Leva-se uma rodada para trocar e aplicar uma ampola.





Em adição, pode levar acoplado um grande escudo torre PAS. Esse escudo possui na sua parte interna, diversas bolsas que podem carregar mais equipamentos médicos (até 20 ampolas e/ou equipamentos em adição), bem como se estender e servir de maca.

Pela tradição médica Terran, médicos são proibidos de portarem grandes armamentos, devendo se dedicar a salvar a vida dos soldados, e não ganhar a batalha. Por isso, estão restritos a armamentos leves e sinalizadores.

**Nota:** com a tecnologia de colonização espacial Terran, os trajes de combate espaciais possuem um sistema de reciclagem de CO<sup>2</sup> para gerar O<sup>2</sup>, aumentando a autonomia do mesmo em relação ao seu precursor (Vac-Suit), podendo ser estendíveis a até 5 dias adicionais para cada hora de suporte de vida restante do traje (vida latente-criogenia, para pilotos de naves que ejetassem no vácuo e pudessem ser resgatados algumas semanas depois), onde o usuário do traje deve permanecer em estado de repouso absoluto.

Em adição ao suporte de vida: Imunidade a Calor e Frio (3), Sistemas Selados, Absorção de Dano (8) (limitação: Anti-Radiação).

## Tentando Sobreviver no Vácuo

Observação: As leis físicas são claras: se um ser humano normal for exposto ao vácuo ele morre em segundos. Mas em filmes e romances de ficção científica são comuns personagens que sobrevivem sem maiores problemas a curtas exposições ao vácuo do espaço. As regras abaixo cobrem o segundo caso.

A cada turno exposto ao vácuo o personagem sofre 2 pontos de dano automático e deve fazer um teste de Físico (modificado por um adicional de -2 para cada turno além do primeiro), uma falha implica em +2 pontos de dano.

Além dos 2 pontos extras de dano se falhar no teste, o personagem sofre um dano adicional, delimitado na tabela abaixo. A tabela abaixo assume que os personagens estão com os olhos fechados e ouvidos tampados, caso o personagem não queira, ou não possa se proteger corretamente piore as consequências em um nível.

Rodadas	Dano Adicional
1	+ 2 Pontos de dano
2	Idem acima + dano nos tímpanos (causa Surdez Parcial)
3	2 pontos de dano. Tímpanos estouram (Surdez permanente), globo ocular começa a congelar (visão -2 por 4D6 dias)
4	2 pontos de dano + Surdez, Cegueira por 3D6 dias mais visão -2 permanente
5	2 pontos de dano + perda permanente de 40% da capacidade pulmonar, aparecimento de hemorragias internas (a menos que o personagem receba um teste bem sucedido de medicina -4 ele irá morrer em 2D6 minutos)
6	Morte

Pense duas vezes antes de sair de uma espaçonave sem seu traje espacial que isso aqui não é Star Wars.

## Outros Equipamentos Bélicos

### Explosivos

Granada Padrão: Poder de Dano 12, -1 dano para cada 0,5m do centro da explosão.

Explosivos Plásticos: Poder de Dano 20 a 50, necessita de um detonador, -1 dano a cada 0,5m do centro da explosão.

Spider Mines: Poder de Dano 35, -2 danos a cada 0,5m do centro da explosão.

Geralmente são empregadas pelas Motos “Vulture” como um importante recurso na montagem de emboscadas ou mesmo na defesa das instalações Terrans. Seu nome vem de suas “pernas” responsáveis pela sua movimentação, tomando-as minas ativas de proximidade, capazes de detectarem a presença de unidades próximas (20m de sua posição) e literalmente correrem atrás de suas vítimas, sendo impraticável o desarme delas. Uma vez ativada a unidade maneira de deter tal arma será um tiro certeiro nela (elas possuem fator de absorção 1/4 e 6 pontos de resistência). Possuem um sensor que diferencia unidades aliadas de inimigas na área através de codificação de rádio emitido pelos aliados.

### Equipamentos Especiais

Dispositivo Lockdown: dotada de um gerador de pulsos eletromagnéticos que gera um campo magnético capaz de colocar fora de funcionamento qualquer equipamento eletrônico que esteja em contato (semelhante ao poder psíquico de mesmo nome), usado para neutralizar em caráter temporário sistemas defensivos inimigos. O dispositivo não causa danos (redução da blindagem ou chassi). Este dispositivo deve ser fixado ao alvo.

Seus efeitos duram por 1 minuto.

No caso de Cibernéticos, um teste de Físico (fator isolamento) deve ser feito para resistir a este pulso a cada rodada, até falhar no teste ou se passarem 1 minuto.

A fêta no máximo um veículo de tamanho 5, podendo desativar parcialmente veículos maiores (por exemplo, o sistema de radares de uma Dropship pode ser desativado, mas o sistema de locomoção, não).

Granada Optical Flare: desenvolvida para causar um grande clarão numa área de 10m de raio, ofuscando e cegando por um determinado tempo todas as unidades biológicas na área de efeito.

Um teste de Destreza + Reflexos Rápidos é necessário para proteger os olhos a tempo (caso seja avisado com antecedência, se protege automaticamente, sem testes).

Todos os que forem afetados tem direito a um teste de Físico. Caso falhe, ficará um número de rodadas iguais ao valor tirado no teste de Físico parcialmente cego, recebendo -4 em combate corpo-a-corpo e -6 em combate à distância.

### Lasers

Os cientistas Terrans não conseguiram desenvolver um laser portátil. Apenas alguns de seus veículos possuem lasers como armas. O Fusion Cutter do SCV foi o mais próximo que conseguiram de um laser portátil.

Os Lasers de veículos e estruturas são considerados perfurantes de armadura e seus danos ignoram metade da absorção do alvo.

# VEÍCULOS

“Keep your arms and legs inside until this ride comes to a full and complete stop.”  
 - Cpt. Morrow, Alpha Squadron 33<sup>th</sup>, Dropship Pilot/Co-Pilot

Este capítulo tratará dos veículos utilizados pelos Terrans. Serão acrescentados alguns tipos de veículos, para melhor caracterização do cenário.

## Termos Utilizados:

**Controle:** é uma média da estabilidade com a aceleração do veículo, que refletem em sua dirigibilidade. É como se fosse o atributo Destreza do veículo, e este valor modifica as jogadas de pilotagem. Para veículos espaciais, o valor entre parênteses representa o controle dentro da atmosfera.

**Chassi:** o primeiro valor representa a chassi para potencial de impacto e resistência do veículo contra pulsos-eletromagnéticos. O segundo valor (chassi base x8), representa a quantidade de dano que o veículo suporta antes de ser inutilizado.

**Potência:** é a velocidade máxima que o veículo pode atingir. Considere 2/3 desse valor à velocidade de passeio. Para veículos espaciais, o valor entre parênteses representa a potência dentro da atmosfera, e o valor entre colchetes equivale à velocidade espacial (VE) (essa velocidade serve apenas para cruzar grandes distâncias no espaço, não podendo ser utilizada durante manobras ou combates).

**Tração:** este parâmetro, que também compreende elementos como suspensão e flexibilidade do chassi, mede o quão bem o veículo trafega em condições “offroad” (fora da estrada). Aplicável apenas a veículos terrestres.

**Blindagem:** é a capacidade de absorção a danos do veículo, impedindo que seu valor Chassi seja reduzido (este valor também protege os ocupantes do veículo e o dano não for direcionado pelo vidro do veículo).

**Peso Médio:** é o peso do veículo.

**Sensores:** bônus para detecção, normalmente possui radar. O valor em Km é a distância do alcance do radar.

**Tripulantes:** quantidade necessária para pilotar o veículo acrescido, se necessário, da quantidade de passageiros que possa levar.

**Células Vesperne:** o gás Vesperne é o combustível dos veículos Terran. Cada hora de autonomia em velocidade de passeio de um veículo consome uma célula, e cada hora de autonomia acima da velocidade de passeio, consome duas células. Velocidade de passeio = 75% da velocidade máxima. Para veículos espaciais, viajando na velocidade da luz, o consumo de gás Vesperne é de 1 célula Vesperne para cada ano-luz percorrido.

**Tamanho:** para efeito de transporte, o tamanho indica o espaço que um veículo pode ocupar dentro de um local ou veículo de transporte.

**Carga:** alguns veículos podem carregar algo, seja outros veículos, equipamentos ou pessoas. Considere que 4 pessoas equivalem a 1 ponto de carga, e no caso de soldados utilizando Trajes de Combate, considere 3 soldados 1 ponto de carga (6 soldados valem um pelotão). Essa carga não é por peso, e sim, por espaço ocupado.

**Modificador de Precisão da Arma (Mod):** Cada arma possui características diferentes quando disparadas, devido a seu projeto, tecnologia e sensores/sistema de

guiagem. Estes modificadores de precisão fazem com que seja mais fácil de se acertar um oponente com certo tipo de arma que com outro.

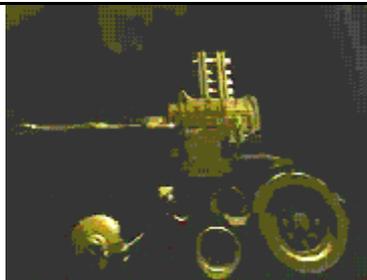
## Veículos Terrestres

Jeep					
					
<b>Controle</b>	5	<b>Peso</b>	1,6 T		
<b>Chassi</b>	6 (x8) = 48	<b>Blindagem</b>	4 / 1		
<b>Potência</b>	120 Km/ h	<b>Tração</b>	+3		
<b>Sensores</b>	Não	<b>Tripulantes</b>	1 + 4		
<b>Vesperne</b>	15	<b>Tamanho</b>	2		
<b>Armamento</b>	<b>Cdt</b>	<b>Mod</b>	<b>Dano</b>	<b>Carga</b>	<b>Alc.</b>
Metrilhadora Automatic Chaingun .30	3 / 5	+0	D3 + 5	300	750 m

São os veículos de mais comuns Terran, utilizados em postos avançados como transporte e reconhecimento. Podem ser péssimos veículos de combate, mas podem providenciar um pouco de conforto aos passageiros.

Muitos são utilizados em passeatas militares, promovendo os mais graduados. Nesse caso, o veículo recebe um tratamento à altura do desfile.

Podem possuir armas ou não. O exemplo acima é o modelo mais comum de armas montadas nestes veículos.

Mobile Cannon					
					
<b>Controle</b>	2	<b>Peso</b>	2 T		
<b>Chassi</b>	7 (x8) = 56	<b>Blindagem</b>	6 / 4		
<b>Potência</b>	30 Km/ h	<b>Tração</b>	+2		
<b>Sensores</b>	Não	<b>Tripulantes</b>	1		
<b>Vesperne</b>	5	<b>Tamanho</b>	2		
<b>Armamento</b>	<b>Cdt</b>	<b>Mod</b>	<b>Dano</b>	<b>Carga</b>	<b>Alc.</b>
Cannon	1	+1	D6+15	8	1200 m

São canhões de baixo custo e baixa mobilidade. Servem para defesa de acampamentos Terran, não sendo utilizados em campanhas militares de ataque.

Vulture Hover Cycle					
					
<b>Controle</b>	7		<b>Peso</b>	0,9 T	
<b>Chassi</b>	10 (x8) = 80		<b>Blindagem</b>	5 / 4	
<b>Potência</b>	300 Km/h		<b>Tração</b>	Inaplicável	
<b>Sensores</b>	Não		<b>Tripulantes</b>	1	
<b>Vesperne</b>	10		<b>Tamanho</b>	1	
<b>Armamento</b>	<b>Cdt</b>	<b>Mod</b>	<b>Dano</b>	<b>Carga</b>	<b>Alc.</b>
Mounted Fragmentation Grenade Launcher	1	+1	Poder D6 + 8	15	50 m
Spider Mines	-	-	-	3	-

Motos Hover são usadas para patrulha, sendo projetadas para velocidade e confiança. A tecnologia de gravidade limitada Hover permite que se viaje sobre terreno áspero sem perda da tração ou da velocidade (tem rendimento reduzido sobre água ou outros líquidos: velocidade cai para 1/4 da velocidade normal).

Embora mal revestidos para combate pesado, eles são excelentes penetradores, e o lançador de granada montado é extremamente eficaz contra alvos levemente armados.

Sua configuração permite levar até 3 Spider Mines, e devido à sua velocidade, são rapidamente alocadas nos fronts de combate. Como Spider Mines são de uso restrito, apenas uma pequena quantidade de Vultures as carrega.

Ion Thrusters: uma nova tecnologia foi desenvolvida através de um protótipo de acelerador à base de íons para melhorar a velocidade do Vulture. Este modelo possui Potência é 400Km/h ao invés de 300.

Possui comunicadores padrão.

Goliath Combat Walker					
					
<b>Controle</b>	6		<b>Peso</b>	8 T	
<b>Chassi</b>	16 (x8) = 128		<b>Blindagem</b>	15 / 12	
<b>Potência</b>	70 Km/h		<b>Tração</b>	+5	
<b>Sensores</b>	+2 (200Km)		<b>Tripulantes</b>	1	
<b>Vesperne</b>	25		<b>Tamanho</b>	3	
<b>Armamento</b>	<b>Cdt</b>	<b>Mod</b>	<b>Dano</b>	<b>Carga</b>	<b>Alc.</b>
Twin Fire-Linked .30mm Autocannon	2/4/6	+2	D3 + 12	900	950 m
Twin Fire-Linked Hellfire-AA Scather Missiles	2	+6	3D4 + 20	20	2000 m

Os Goliaths, produzidos pela LarsCorp Tecnologia, foram construídos originalmente para o Combinado Kel-Morian para servir de apoio à infantaria. Espiões industriais roubaram as plantas e as venderam para os Confederados e hoje o Goliath é bem conhecido ao longo da Orla.

Caracterizando a maneabilidade de todos terrenos e os sistemas de computadores baseados em armas pesadas, o Goliath é igualmente perito em fornecer apoio contra inimigos em terra ou ar. O uso de Goliaths nas inflamadas Revoltas da Mineração Kel-Morian mostrou que mesmo um pequeno número destes versáteis Combat Walkers, podem ser eficazes quando acoplados em uma intensiva guerra urbana.

Possuem comunicadores padrão via satélite, radar de curta distância, visor infravermelho, visor telescópico x8 e faroletes externos.

A arma .30mm Autocannon pode utilizar os tipos de munição AP, API e Explosive (maiores detalhes no capítulo de Armas e Armaduras).

Arclite Siege Tank					
					
<b>Controle</b>	3		<b>Peso</b>	35 T	
<b>Chassi</b>	19 (x8) = 152		<b>Blindagem</b>	19 / 16	
<b>Potência</b>	60 Km/h		<b>Tração</b>	+6	
<b>Sensores</b>	+2 (200Km)		<b>Tripulantes</b>	3	
<b>Vesperne</b>	40		<b>Tamanho</b>	5	
<b>Armamento</b>	<b>Cdt</b>	<b>Mod</b>	<b>Dano</b>	<b>Carga</b>	<b>Alc.</b>
Standard Mode: Mjolnir Artillery Cannon	2	+3	3D3 + 30	100	650 m
Siege Mode: 120mm Shock Cannon	1	+3	Poder 3D5 + 70	15	1300 m

O Arclite Siege Tank é famoso através de toda a Confederação pelo seu poder de ataque devastador. Projetado originalmente para servir como um canhão de segurança fixo, sua versatilidade mostrou que a mobilidade era crucial para manter forças armadas eficazes. Em sua forma final, o Tank Siege é intencionado a operar como um veículo de dois estágios, embora as primeiras séries dos tanques produzidos sejam veículos de um estágio que são aprimorados mais tarde.

Mode Siege: a forma preliminar do Arclite Siege Tank é extremamente eficaz, mas ataques em cidade e defesas de bases, requerem mais poder de fogo do que estas máquinas poderiam eficazmente fornecer. A solução foi fornecer uma modalidade secundária, artilharia base para o tanque. Uma vez transformado no Siege Mode, o tanque sacrifica a mobilidade para desdobrar seu Shock Cannon.

Sua tripulação é composta por um Comandante-Navegador, um Piloto e um Artilheiro. É preciso que todos trabalhem em conjunto para tirar o melhor proveito do Arclite siege Tank.

Possuem comunicadores padrão via satélite, radar de curta distância, visor infravermelho, visor telescópico x8 e faroletes externos.

**T-280 Space Construction Vehicle (SCV)**



<b>Controle</b>	4	<b>Peso</b>	2 T		
<b>Chassi</b>	8 (x8) = 64	<b>Blindagem</b>	6 / 4		
<b>Potência</b>	60 Km/h	<b>Tração</b>	+3		
<b>Sensores</b>	+1 (100m)	<b>Tripulantes</b>	1		
<b>Vesperne</b>	10	<b>Tamanho</b>	1		
<b>Armamento</b>	<b>Cdt</b>	<b>Mod</b>	<b>Dano</b>	<b>Carga</b>	<b>Alc.</b>
Fusion Cutter	1	+0	8 (laser)	4 hrs	2 m

Parte armadura e parte veículos, usados inicialmente durante a reconstrução das Plataformas Orbitais de Tarsonian, o T-280 SCV se transformou em uma ferramenta de primeira necessidade na construção intra-Colonial e na engenharia devido a sua habilidade de executar tarefas múltiplas, incluindo a construção de estruturas e o transporte de matérias primas. É esta versatilidade, e uma incomparável confiabilidade, que faz do VCE uma preciosa ferramenta.

O braço esquerdo fornece Força Ampliada x7 e em uma garra mecânica (+3 bônus para agarrar e segurar).

Para o braço direito, seu usuário possui Força Ampliada x3, e vem acoplado com um Fusion Cutter, que nada mais é que um aparelho de solda muito preciso.

Além disso, vem acoplado com comunicadores padrão, farolete externo, plugues para computadores, lentes de visão microscópica x8, e um computador de bordo (CPU 5 / Chassi 3 / Defesa 5 / Isolamento 3 / Armadura 2).

O SCV protege apenas a cabeça e a parte traseira do piloto. Não servem para portar armas.

**Veículos Espaciais**

**CF/A-17 Wraith Fighter**



<b>Controle</b>	8 (5)	<b>Peso</b>	7 T		
<b>Chassi</b>	15 (x8) = 120	<b>Blindagem</b>	7 / 5		
<b>Potência</b>	300.000 Km/h (8400 km/h) [ 1 VE ]	<b>Tripulantes</b>	1		
<b>Sensores</b>	+3 (700Km)	<b>Tamanho</b>	5		
<b>Vesperne</b>	50	<b>Camuflagem Ótica</b>	+6	<b>Camuflagem Eletrônica</b>	+3
<b>Armamento</b>	<b>Cdt</b>	<b>Mod</b>	<b>Dano</b>	<b>Carga</b>	<b>Alc.</b>
Burster Laser	3	+2	10 (laser)	Inf	450 m
Twin Fire-Linked Gemini Air-to-Air Missile Launcher	2	+6	3D4 + 20	40	1500 m

Versátil, o Wraith foi uma nova adição a forças espaciais coloniais. Tradicionalmente, a maioria das batalhas espaciais era sempre com enormes naus-capitâneas e médias naves de combate, mas os engenheiros

de Tarsoris criaram essa pequena nave com boa velocidade, capaz de causar danos repetidamente nessas enormes naves e evadir de qualquer contra-ataque de suas baterias defensivas.

Em adição, possuem uma tecnologia de camuflagem, dificultando sua detecção. Ao utilizar sua camuflagem, consome-se 1 Célula Vesperne e a camuflagem fica ativada por 10 minutos. A Camuflagem serve como redutor para inimigos que disparem contra o Wraith.

Apollo Reactor: nova tecnologia de reatores para o Wraith. Aumenta sua Potência para 375.000 (10.500 dentro da atmosfera) e aumenta a duração da camuflagem para 15 minutos por Célula Vesperne. Por ser de alto custo, são poucas as unidades Wraith que podem se dar ao luxo de possuir esse sistema.

**Valkyrie Missile Frigate**



<b>Controle</b>	4 ( 2 )	<b>Peso</b>	60 T		
<b>Chassi</b>	25 (x8) = 200	<b>Blindagem</b>	12 / 14		
<b>Potência</b>	150.000 Km/h ( 3.000 Km/h ) [ 1 VE ]	<b>Tripulantes</b>	2		
<b>Sensores</b>	+2 (1200Km)	<b>Tamanho</b>	20		
<b>Vesperne</b>	125	<b>Armamento</b>	<b>Cdt</b>	<b>Mod</b>	<b>Dano</b>
		H.A.L.O. Missile Air-to-Air	8	+6	D3 + 12
				<b>Carga</b>	<b>Alc.</b>
				800	1200 m

Essas fragatas espaciais são uma poderosa parte da Frota Expedicionária da UED. Seus mísseis são disparados em grupos de oito, e o impacto é sentido numa grande área de efeito (essa área equivale a um cubo de 150m de lado). O sistema de mira de dispersão dos mísseis H.A.L.O. (High Altitude-Low Opening) permitem um dano máximo não somente no alvo original, mas também em todos os alvos da área de efeito. Altamente blindadas, podem sofrer grandes castigos de seus inimigos antes de sofrer qualquer falha em seus sistemas.

Considerando que o dano é causado em toda a extensão da área de efeito, considere que o dano é causado na parte mais frágil do alvo (normalmente, asas, motores ou cabine/ponte).

**Dropship**



<b>Controle</b>	3 (0)	<b>Peso</b>	45 T		
<b>Chassi</b>	19 (x8) = 152	<b>Blindagem</b>	17 / 15		
<b>Potência</b>	150.000 Km/h (2500 Km/h) [ 2 VE ]	<b>Tripulantes</b>	2		
<b>Sensores</b>	+1 (1500Km)	<b>Tamanho</b>	25		
<b>Vesperne</b>	750	<b>Carga</b>	12 unidades para equipamentos / soldados / veículos		

Com uma alta blindagem, Dropships são vitais na defesa colonial, e eficiente tanto na atmosfera quanto no espaço. Os destemidos pilotos destes transportes levam fuzileiros e veículos para dentro das zonas de conflito, sendo a melhor opção para um rápido reforço.

Orbital Satelit			
			
<b>Controle</b>	0 ( X )	<b>Peso</b>	800 T
<b>Chassi</b>	10 (x8) = 200	<b>Blindagem</b>	12 / 10
<b>Potência</b>	200.000 Km/h ( X ) [ 0 VE ]		
<b>Sensores</b>	+4 (7000Km)	<b>Tripulantes</b>	6
<b>Vesperne</b>	3.000	<b>Tamanho</b>	200
<b>Carga</b>	0 unidades de espaço		

Satélites orbitais são construídos no espaço e permanecem na órbita baixa dos planetas. Servem como centro de pesquisas e base militar avançada.

Usado principalmente para expandir comunicações planetárias e espaciais, o satélite orbital precisa estar sobre o sistema de comunicações para ter efeito.

Outra de suas funções é rastrear a superfície dos planetas, registrando alterações climáticas, procurando movimentações inimigas e rastreando alvos. Essa especialidade é de vital importância para as campanhas militares.

Satélites possuem duas baias para acoplarem Droopships para troca de tripulantes e abastecimento de mantimentos.

Science Vessel					
					
<b>Controle</b>	1 (-3)	<b>Peso</b>	1.000 T		
<b>Chassi</b>	25 (x8) = 200	<b>Blindagem</b>	14 / 12		
<b>Potência</b>	150.000 Km/h (2.500 Km/h) [ 1 VE ]				
<b>Sensores</b>	+6 (5000Km)	<b>Tripulantes</b>	16		
<b>Vesperne</b>	4.500	<b>Tamanho</b>	200		
<b>Carga</b>	20 unidades de espaço para espécies e minérios. Não pode transportar pessoas ou equipamentos nestes compartimentos de carga.				
<b>Armamento</b>	<b>Cdt</b>	<b>Mod</b>	<b>Dano</b>	<b>Carga</b>	<b>Alc.</b>
EMP Shockwave	1	+2	-	10	1000 m

armamentos, criando um novo cenário de batalha: a batalha biológica.

O Science Vessel proporciona três principais auxílios aos Terrans, desenvolvidos especialmente para serem utilizados através destas plataformas.

**PMP Shockwave:** trata-se de um míssil que causa um pulso psicomagnético numa área de 250m<sup>2</sup>, anulando qualquer efeito psíquico na área de efeito e impossibilitando que poderes psíquicos sejam utilizados na área por até 5 minutos.

Todos os personagens Psis que estiverem na área de efeito desta arma estarão sujeitos a uma penalidade de -4 pontos em suas rolagens que envolvam o uso de seus poderes durante os dois primeiros minutos, valor o qual será reduzido em um ponto a cada minuto, até que cesse o efeito.

**Defensive Matrix:** a exemplo do PMP shockwave é um míssil, o qual deve ser disparado próximo as tropas aliadas, gerando um campo de força que tem a capacidade de reduzir os danos que seriam gerados por ataques inimigos, conferindo uma absorção de 10 / 10 em todas as rolagens de danos. O efeito dura por cerca de 10 minutos, tendo efeito sobre uma área de 25m de raio (capaz de proteger até um Battlecruiser), protegendo todas as unidades que estiverem dentro desse raio de alcance.

Embora ataques externos ainda sejam efetivos, quem estiver dentro da Matrix também deve ultrapassar a absorção do campo de força para atingirem seus inimigos fora dele, e mesmo assim, nada poderá mover-se quer seja para fora, ou dentro do campo de força.

**Irradiate:** desenvolvido para enfrentar ameaças biológicas, este míssil (que atua como uma bomba de neutrons) cria uma nuvem radioativa numa área de 50m<sup>2</sup>, causando dano de 12 (sem direito à absorção) por turno de exposição a todas as unidades biológicas na área de efeito.

Essa radiação é concentrada e se dissipa em 30s (fator determinante para que a mesma não se espalhe e cause danos além do local onde se deseja).

Utilizada principalmente contra os Zergs.

**Titan Reactor:** novo reator especialmente desenvolvido para o Science Vessel, possibilita viajar pelo espaço com 1 VE de velocidade. Science Vessels originais permanecem em seus locais de origem, enquanto que os especialmente reconfigurados para auxílio das tropas Terran são adaptados para receberem este reator.

Behemot-Class Battlecruiser					
					
<b>Controle</b>	1 ( X [-3] )	<b>Peso</b>	10.000 T		
<b>Chassi</b>	63 (x8) = 504	<b>Blindagem</b>	23 / 18		
<b>Potência</b>	100.000 Km/h ( X ) [ 3 (5) VE ]				
<b>Sensores</b>	+4 (5000Km)	<b>Tripulantes</b>	10 + 50		
<b>Vesperne</b>	15.000	<b>Tamanho</b>	600		
<b>Carga</b>	150 unidades para equipamentos / soldados / veículos				
<b>Armamento</b>	<b>Cdt</b>	<b>Mod</b>	<b>Dano</b>	<b>Carga</b>	<b>Alc.</b>
Laser Batteries x7	1	+3	25 (laser)	Inf	2500 m
Yamato Cannon	1	+5	260	Inf	5000 m

São as Naus-Capitânicas das forças espaciais Terran. São fortalezas voadoras altamente armadas e blindadas, capazes de transportar muitos soldados e equipamentos para qualquer lugar do espaço. Um Battlecruiser padrão tem um impressionante poder de destruição.

O Yamato Cannon é a arma final do poderio Terran. Capaz de causar enormes danos, mas consome muita energia, e sua utilização impossibilita do Battlecruiser utilizar qualquer sistema defensivo, de navegação, radar ou armas. Quando utiliza essa arma, o Battlecruiser deve cessar o funcionamento de todos seus equipamentos e armas, pois ele necessita de uma enorme quantidade de energia para ser disparado. Leva 1 minuto para carregar e disparar o Yamato Cannon, e mais uma hora para prepará-lo para o próximo disparo.

Colossus Reactor: nova tecnologia de reatores para o Battlecruiser. Apenas sua velocidade em anos-luz é alterada, aumentando-se em +2. Além disso, permite que faça ações dentro da atmosfera, com potência de 1.000 e Controle de -3. Apenas os novos modelos são construídos com essa tecnologia. Battlecruisers antigos não tem condições de serem atualizados para este modelo, pois sua estrutura é diferente dos modelos antigos.

Dentro da atmosfera apenas duas de suas Laser Batteries pode ser utilizada para bombardear alvos em solo.

<b>C-80 Interstellar Cargoship</b>			
			
<b>Controle</b>	2 (-1)	<b>Peso</b>	2.000 T
<b>Chassi</b>	19 (x8) = 152	<b>Blindagem</b>	14 / 12
<b>Potência</b>	100.000 Km/h (1.000 Km/h) [ 3 VE ]		
<b>Sensores</b>	+0 (1200Km)	<b>Tripulantes</b>	4
<b>Vesperne</b>	6.000	<b>Tamanho</b>	250
<b>Carga</b>	150 unidades para equipamentos / soldados / veículos		

São as naves responsáveis pelo transporte de recursos e colonos pelo Koprulu Sector. Não são de uso militar, e por isso, não possuem meios de defesa.

Não podem lançar naves espaciais de seus depósitos, mas podem enviar SCVs para manutenção no espaço.



## CRIATURAS

“Watch your backs; this place must be crawling with xenomorphs.”  
- Cerberus Commander, Commander of Cerberus Unit

Diferente do Planeta Terra, o Koprulu Sector possui sua própria flora e fauna. Descreveremos os animais mais interessantes que são encontrados.

Os animais aqui apresentados são os critters (criaturas) que aparecem nos cenários do jogo. São inofensivos no jogo, mas possuem vida no Mundo Starcraft e podem se tornar bons oponentes ou montarias. Esta é a versão que consideramos deles, e eles serão tratados com mais mortalidade que aqueles pixels inofensivos no jogo.

Acrescentaremos alguns Zergs no final do capítulo, para dar um gostinho dessa raça e mostrarmos os primeiros Zergs que apareceram no Koprulu Sector há quase 1 ano, quando eram conhecidos como Xenomorphs.

### Critters

A seguir veremos os 6 tipos de critters que aparecem no jogo StarCraft.



#### Bengalaas

Naturais do planeta Aiur (que será descrito no Netbook III: Protoss), pode-se imaginar seu habitat rico em flora e selvas, onde se sentem confortáveis.

De acordo com Benjamin Slater, Doutor em Zoologia: “Os Bengalaas não são somente uma das mais coloridas criaturas do universo, mas são considerados uns dos maiores e mais temerosos predadores. Esses gatos das selvas adoram brincar com sua presa e podem ser vistas dando tapas em pequenas criaturas de modo sádico por vários minutos antes que finalmente se cansam e a matam com uma rápida mordida na nuca. O habitat territorial dos Bengalaas não é limitado a pequenos ou indefesos animais, entretanto. Exibindo uma penetrante astúcia e táticas de caça, um grupo de Bengalaas pode derrubar uma agressiva e perigosa presa várias vezes maiores que eles. Esses nobres gatos são verdadeiramente as mais magníficas e mortais criações da natureza.”

Mesmo tendo se originado no distante planeta Aiur foram encontrados diversos Bengalaas nos diversos planetas selvas do Koprulu Sector.

Vários Safárilands foram criados nesses planetas, onde pessoas se divertem praticando a caça desses gatos. É um hobby perigoso, onde não é incomum ver um caçador virando caça.



#### Kakaru

O Kakaru é uma grande criatura reptiliana alada púrpura com asas laranja. Ele pode ser reconhecido pelo rígido osso protuberante elevando-se por trás de seu crânio. Os gritos do Kakaru podem ser ouvidos ecoando através da noite até o crepúsculo.

A maior concentração dessas criaturas é encontrada no planeta Shakuras (que será descrito no Netbook III: Protoss). Não é raro encontrá-los em planetas montanhosos e com noites mais longas que o dia

Bengalass					
<b>Físico</b>	9	<b>Destreza</b>	9 (x2)		
<b>Inteligência</b>	4	<b>Percepção</b>	8		
<b>Vontade</b>	6	<b>Mente</b>	8		
Características		Habilidades		Tes	
Contorcionismo 1		Acrobacia 2		12	
Destreza Ampliada 2		(+1 Cont.= Esq +1)			
Instinto 2		Camuflagem 1 (+2 Inst)		7	
Garras Pequenas +1/+0/1		Caça 3 (+2 Instinto)		9	
Mandíbula Média +1/+0/D2		Corrida 2		11	
Reflexos Rápidos 2		Escarar 2		11	
Sadismo Leve		Estratégia (emboscada) 2		8	
Sentidos Ampliados 2		(+2 Instinto)			
Super Salto 1 (2,5m – 5m)		Furtividade 3		12	
Tamanho:		Garras 2 (+1 dano)		-	
- 2m compr. x 1,20m altura		- Golpe: Bote		-	
Velocidade: 40km/h		Mandíbulas 2 (+1 dano)		-	
Visão Noturna		Rastreamento 4		12	
		Sobrevivência 2 (+2 inst)		8	
Arma	Golpe	Aparo	Dano		
Garras	+12	-	3		
Golpe: Bote	+12	-	6		
Mandíbula	+12	-	D2+2		
Ações	3	Esquiva	+12	Iniciativa	+11
Pontos de Atributos	22	Pontos de Criação	110		

Kakaru					
<b>Físico</b>	7 (x2) 14	<b>Destreza</b>	7		
<b>Inteligência</b>	3	<b>Percepção</b>	6 (10 visão)		
<b>Vontade</b>	6	<b>Mente</b>	8		
Características		Habilidades		Tes	
Absorção Cabeça +3/+3		Bico 3 (+1 dano)		-	
Atividade Noturna		Caça 2 (+2 Instinto)		7	
Bico Grande +2/+0/D3		Furtividade 3		10	
Escamas (Absorção 2/2)		Garras 0		-	
Físico Ampliado 2		Vôo 2		9	
Garras Médias +2/+1/D2		Sobrevivência 2			
Instinto 2		(+2 instinto)		7	
Ossos Ocos (+50% dano)					
Tamanho:					
-3m comp. x 1,5m altura					
Velocidade:					
- Andando: 10km/h					
- Voando: 60km/h					
Visão Ampliada 4					
Vôo com Asas					
Arma	Golpe	Aparo	Dano		
Bico	+12	+10	D3+2		
Garras	+9	-	D2+1		
Ações	2	Esquiva	+7/+6	Iniciativa	+7
Pontos de Atributos	17	Pontos de Criação	91		



### Ragnasaur

O Ragnasaur é uma criatura de mundos de cinzas vulcânicas com uma grossa



armadura natural que o possibilitam sobreviver nesse tipo de ambiente.

Seu planeta natal é o cinzento Char (que será descrito no Netbook II: Zerg), mas pode ser encontrado em qualquer mundo vulcânico.

Sua cabeça é grande, com ardentes olhos amarelos, com um bigode e uma tromba. Suas garras permanecem no chão e são usadas como duas pernas para auxiliar na locomoção devido à sua achatada cauda de lagosta.

Ragnasaur são enormes e podem vir a serem utilizados como montaria, porém, não conseguem viver fora de seu habitat incandescente. Alimentam-se de pedras e minerais.

Apenas atacam se forem incomodados.

Ragnasaur					
<b>Físico</b>	8 (x2) 16	<b>Destreza</b>	4		
<b>Inteligência</b>	3	<b>Percepção</b>	4		
<b>Vontade</b>	6	<b>Mente</b>	8		
Características		Habilidades		Tes	
Carapaça Orgânica Reforçada		Caudas 0		-	
- Absorção Parcial +4/+2		Escalar 4		8	
Cauda de Lagosta +1/+0/1		Garras 2 (+1 dano)		-	
Cavar 4 (máximo até rocha)		Mandíbulas 2 (+1 dano)		-	
Como Pedregoso Permanente		Sobrevivência 1		4	
- Absorção +3/+2					
- Golpe +1					
Digestão Especial (Minerais)					
Físico Ampliado 2					
Garras Grandes +2/+2/D3					
Imunidade a Fogo/Calor 3					
Mandíbulas Médias +1/+0/D2					
Sentidos Reduzidos 2					
Tamanho:					
-3m comp. x 1,5m altura					
Visão Térmica					
Vulnerabilidade a Frio/Gelo					
- dobro do dano					
Arma	Golpe	Aparo	Dano		
Cauda	+5	-	3		
Garras	+9	8	D3+3		
Mandíbula	+7	-	D2+3		
<b>Ações</b>	2	<b>Esquiva</b>	+4	<b>Iniciativa</b>	+4
<b>Pontos de Atributos</b>	15	<b>Pontos de Criação</b>	82		



### Rhynadon

O Rhynadon é uma criatura gigante que lembra os



rinocerontes do planeta Terra. Podem ser vistos vagando pelas planícies das terras devastadas. Ele é coberto com grossas placas naturais, e possui um grande chifre protuberante na cabeça.

Podem ser encontrados em qualquer planeta que possua regiões rochosas e com mínima vida vegetal (no máximo com uma espécie de cactus nativo).

Possui um temperamento explosivo, e dificilmente pode ser domesticado a vir a se tornar uma montaria.

Rhynadon					
<b>Físico</b>	9 (x3) 27	<b>Destreza</b>	6		
<b>Inteligência</b>	4	<b>Percepção</b>	7		
<b>Vontade</b>	7	<b>Mente</b>	8		
Características		Habilidades		Tes	
Carapaça Orgânica Reforçada		Chife 4 (+1 dano)		-	
- Absorção Parcial +6/+3		- Golpe Atropelar		-	
Chife Grande +1/+0/D3+1		Corrida 3		9	
Físico Ampliado 3		Mandíbulas 0		-	
Fúria Grave		Sobrevivência 2		8	
Instinto 2		(+2 Instinto)			
Mandíbula Grande +1/+0/D3					
Mau Humor Grave					
Sentidos Ampliados 1					
Tamanho:					
-3m comp. x 2,5m altura					
Velocidade Ampliada 2					
- velocidade: 80 km/h					
Vontade Forte 1					
Arma	Golpe	Aparo	Dano		
Chife	+11	-	D3+5		
Golpe Atropelar	+11	-	D3+10		
Mandíbula	+7	-	D3+3		
<b>Ações</b>	2	<b>Esquiva</b>	+6	<b>Iniciativa</b>	+6
<b>Pontos de Atributos</b>	18	<b>Pontos de Criação</b>	91		



### Scantid

Os escorpiões originais parecidos com o Scantid não



eram maiores que 15cm e eram comumente encontrados nas regiões desertas de Korhal IV. Esse inseto possui um leve veneno usado para repelir outros animais predadores, causando não mais que uma leve irritação na pele e irritante comichão que a fastava esses animais.

Após a selvagem devastação nuclear causado pelo ataque surpresa dos Confederados ao planeta, nenhuma vida nativa ou Terran podia sobreviver na superfície do planeta. Entretanto, o rasteiro Scantid sobreviveu nos seus poço e subterrâneos escavados por eles, e a exposição à massiva radiação causou uma mudança nessas criaturas.

Há somente uma nota sobre os Scantid numa nota em uma revista de entomologia. Os Scantid são agora bestas monstruosas com garras capazes de rasgar um homem ao meio e seu ferrão possui um veneno extremamente letal.

Não mais aquelas criaturas com falta de agressividade e que instintivamente fugiam quando ameaçadas ou feridas, o Scantid agora percorre o planeta Korhal, virtualmente inabitável. Seu instinto de sobrevivência em grupo fez com que um grande número deles se reunisse na área conhecida como Scorpion Ravine e a fizessem seu lar. Mesmo sendo altamente perigosos, lembre-se que o Scantid possui mais medo de você do que você dele.

Sendo a única criatura sobrevivente de Korhal IV, desenvolveram um meio de diminuir sua capacidade de alimentação. E mesmo assim, tornaram-se canibais e devoram seus semelhantes quando não aparecem Zergs ou Terrans incautos nos desertos do planeta.

Scantid					
<b>Físico</b>	7 (x3) 21	<b>Destreza</b>	8 (x2)		
<b>Inteligência</b>	3	<b>Percepção</b>	6 (8)		
<b>Vontade</b>	4	<b>Mente</b>	8		
Características		Habilidades		Tes	
Ambidestria		Caça 4 (+1 Instinto)		8	
Atividade Noturna		(animais pequenos)			
Cauda com Ferrão +2/+0/D3		Escalar 2		10	
Covardia Grave (auto defesa)		Furtividade 2		10	
Físico Ampliado 3		Sobrevivência 2		6	
Garras Médias +2/+1/D2					
Imunidade Radiação 3		(+1 Instinto)			
Imunidade Venenos 3		Cauda Ferrão 3		-	
Instinto 1		(+1 dano)			
Mandíbula Média +1/+0/D2		Garras 3 (+1 dano)		-	
Prontidão 2		Mandíbulas 0			
Reflexos em Emergências					
Reflexos Rápidos 1					
Resistência Frio/Calor 2					
- absorção +1/+0					
Tamanho:					
- 2,5m comp. x 1m altura					
- velocidade: 20Km/h					
Visão Noturna					
Veneno (D2+2 danos)(65 PC)					
- ação imediata					
- resistível por Físico -4					
- Dano Contínuo					
Vontade Fraca 2					
Arma	Golpe	Aparo	Dano		
Cauda Ferrão	+13	-	D3+3+ Veneno		
Garras	+13	11	D2+3		
Mandíbula	+9	-	D2+2		
Ações	2 (3)	Esquiva	+8	Iniciativa	+9
Pontos de Atributos	18	Pontos de Criação	180		



### Ursadon

As áridas e congeladas terras de Braxis são os locais mais inexoráveis do Koprulu Sector. Uma densa camada permanente de gelo cobre o planeta, e uma pequena quantidade de plantas nativas sobrevivem às constantes tempestades de neve que cortam as planícies geladas. Mesmo nessas severas condições, o Ursadon sobrevive.



Ursadon são encontrados em todos os planetas glaciais, entretanto, sua terra nativa foi declarada como sendo Braxis, onde foram encontrados os fósseis mais antigos dessa criatura. Eles lembram os ursos polares do planeta Terra.

Estas bestas magníficas são sem sombra de dúvida os senhores da tundra, não possuindo inimigos naturais. Encontrados próximos de grandes massas de gelo flutuantes, Ursadons são criaturas carnívoras que caçam na água gelada por comida. Ataques contra Terrans são raros, mas relatos desses ataques terminam em tragédia. Não para o Ursadon.

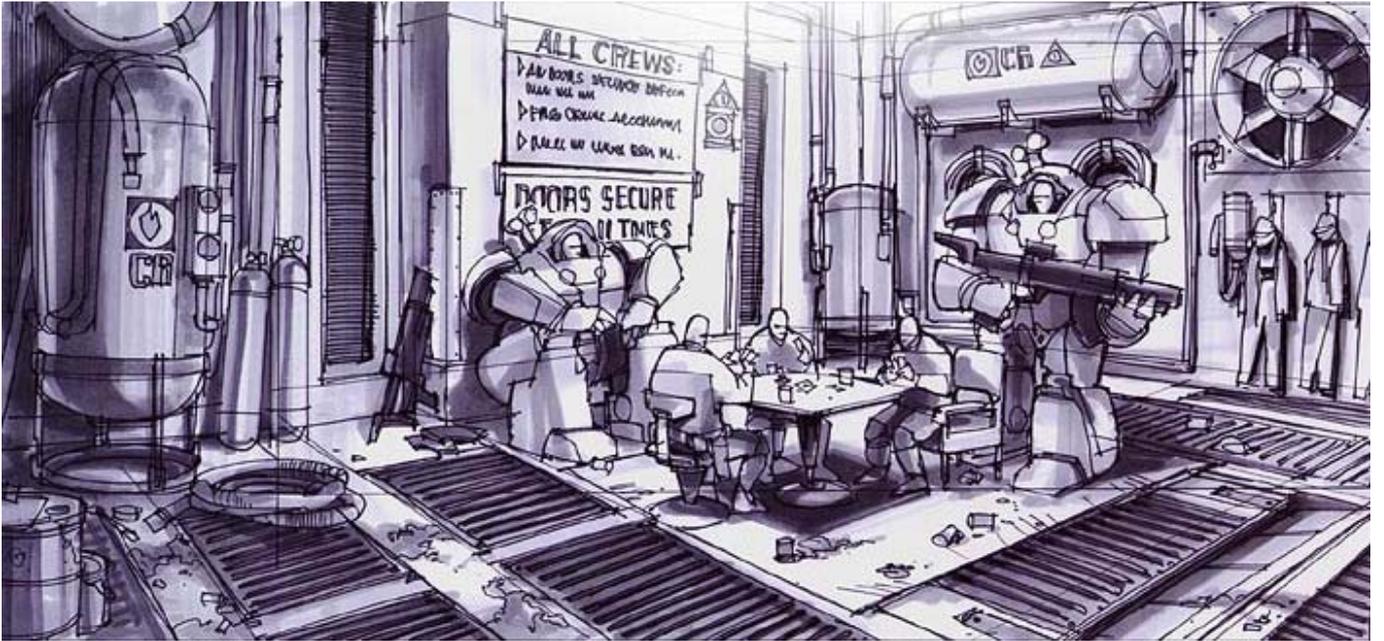
Recomenda-se manter uma distância segura dessas nobres criaturas.

Criados em cativeiro desde pequenos, podem ser utilizados como montaria pelos Terrans. Esse processo é perigoso, pois uma vez que esteja furioso, o Ursadon pode se rebelar contra seu domador. Arreios especiais são utilizados nessas criaturas.

Ursadon					
<b>Físico</b>	10 (x3) 30	<b>Destreza</b>	8 (x2)		
<b>Inteligência</b>	4	<b>Percepção</b>	7		
<b>Vontade</b>	6	<b>Mente</b>	8		
Características		Habilidades		Tes	
Físico Ampliado 3		Caça 4 (+2 Instinto)		10	
Fúria Grave		Corrida 2		10	
Garras Médias +2/+1/D2		Escalar 2		10	
Imunidade Frio/Gelo 3		Furtividade 2		10	
Instinto 2		Sobrevivência 3		9	
Mandíbula Média +1/+0/D2		(+2 Instinto)			
Segurar Fôlego 4		Garras 3 (+1 dano)		-	
Sentidos Ampliados 1		Mandíbula 2 (+1 Dano)		-	
Tamanho:		Natação 3		11	
- 1,5m comp. x 3m altura					
- velocidade: 30Km/h					
Arma	Golpe	Aparo	Dano		
Garras	+13	-	D2+4		
Mandíbula	+11	-	D2+4		
Ações	2 (3)	Esquiva	+7	Iniciativa	+8
Pontos de Atributos	22	Pontos de Criação	115		



# OPERA STARCRAFT: TERRAN



Uma partida típica de RPG no universo de **STARCRAFT**...

