

cada estágio de seu desenvolvimento estivessem no alto da proverbial cadeia alimentar. Qualquer raça que os Zergs encontrassem que fosse julgada imprestável para assimilação, era erradicada para uma maior purificação aos descendentes.

Os Xel'Naga fizeram de imediato uma descoberta alarmante. As raças originais assimiladas pelos Zergs eram mal conhecidas e após somente algumas gerações do seu começo, de algum modo, os Zergs haviam desenvolvido a habilidade de sobrecarregar e dirigir os processos evolucionários latentes dentro de suas criaturas anfitriãs. As criaturas anfitriãs caíram vítima dos efeitos graduais das mutações físicas que causaram todas as várias descendências a desenvolver espinhas blindadas pungentes, os membros (braços, pernas) afiados como uma lâmina, e carapaças ultra densas. Sobre um período de tempo surpreendentemente curto, os descendentes vieram assemelhar-se a uma raça unificada, horripilante e devoradora.

OVERMIND

Os Xel'Naga, recordando que a sua falha com os Protoss foi o resultado de insistir no senso da espécie novata rápido demais, decidiram seguir um trajeto diferente com o rebento Zerg. Tentando armar ciladas para destruir sua perigosa criação, os Xel'Naga estruturaram o senso coletivo dos Zergs 'em um Overmind unificado'. O Overmind coalesceu em um ser semi-sensível que representou as movimentações e os instintos principais de todos os descendentes de Zerg. No passar do tempo, o Overmind desenvolveu os rudimentos de personalidade e intelecto avançado.

Embora o Overmind dirigisse as ações de cada criatura dentro do Enxame, fez isso com o uso de agentes secundários. O Overmind criou uma descendência nova de Zergs que poderiam facilitar a comunicação de suas extravagâncias. Estes Cerebrates eram versões maciças dos insectóides originais dos Zergs e foram desenhados para processar e realizar os vários objetivos do Overmind. Cada Cerebrate teve

um objetivo original, como 'defender a Colméia', 'procurar descendentes potenciais', produzir mais guerreiros, ou 'erradicar todas as formas de vida'. Aos Cerebrates então foi dado o poder para construir seus próprios Aglomerados de Colméia para realizar suas agendas pretendidas. Com o tempo, desenvolveram personalidades que corresponderam a suas movimentações principais. Entretanto, os Cerebrates eram ainda geneticamente incapazes de ignorar ou de cancelar os comandos do Overmind.

A corrente de comando dos Zergs foi prolongada quando as novas raças foram incorporada dentro do Enxame. Cerebrates começaram a usar agentes secundários para comunicar também as suas ordens. Para a defesa e a produtividade imediata da Colméia, o Cerebrates criaram as Rainhas para estender mais o seu controle sobre os Enxames. As Rainhas supervisionavam a atividade do Zangão através de todas as linhas de recurso das Colméias e mantiveram uma constante vigília sobre as colônias brotando sementes coletivas. Nas épocas de batalha, Cerebrates convidaram o Overlords para transmitir diretamente seus comandos aos inumeráveis guerreiros do Enxame. Apenas porque os Cerebrates seguiram o Overmind, as Rainhas e o Overlords eram incapazes de desobedecer os comandos de seu próprios Cerebrates. Este sistema rígido do comando manteve os Enxames no pico de sua eficiência selvagem.

Com os Enxames continuando a crescer e se fortalecer, o Overmind concentrou seus pensamentos em direção ao seu próprio futuro. Concebeu que dentro de alguns curtos séculos sua raça teria assimilado toda a vida nativa de Zerus. Isso sabia que para evoluir mais o Enxame, o Zerg necessitaria deixar Zerus. O Overmind começou a alcançar os seus sentidos, procurando por alguma coisa- qualquer coisa- o qual forneceria à eles transporte deste mundo. Essa oportunidade chegou logo. Uma raça de gargantuan, formas de vida espacial, passavam através do sistema de Zerus, e o Overmind os chamou. Atraídos ao mundo

Centro de Ciências (Science Facility) (Construção Móvel)

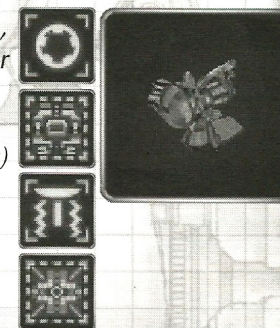
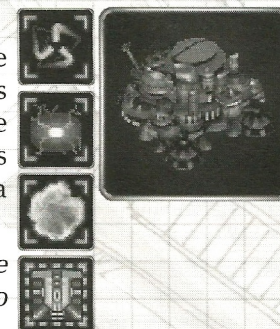
Os pesquisadores Terrans trabalham com forte vigilância no Centro de Ciências, para o radical desenvolvimento de novas armas e sistemas defensivos para o bem da Confederação. Dizem que para estudar e analisar radicalmente avançada tecnologia do Protoss, estes cientistas esforçam-se constantemente para diminuir a vasta brecha entre a ciência de Terran e o conhecimento dos alienígenas.

- **Matriz Defensiva.** A pesquisa desta tecnologia cria um tipo de campo defensivo desdobrável pela a Embarcação de Exploração Científica.
- **Ondas de Choque de EMP.** As Naves de Pesquisa são equipadas com Geradores de EMP. Podem incapacitar escudos protetores e aparelhos eletrônicos especiais que estão próximos com um pulso eletromagnético maciço de curto alcance.
- **Irradiar.** Criado como um subproduto da pesquisa na da eliminação de lixo nuclear, a geração do campo de radiação transformou-se numa área de crescimento de experiências da Nave de Pesquisa. Os efeitos de Irradiação são limitados a um raio localizado em torno do alvo especificado.
- **Reator Gigante.** Quando instalados a bordo da Nave de Pesquisa, estes reatores gigantes de fusão-alvéolo fornecem uma maior potência de saída da energia.

Laboratório de Física (Physics Lab) (Anexo do Centro de Ciências)

Adicionando um acelerador de partícula de alta-energia e um complexo equipamento diagnóstico a um centro de Pesquisa existente, os Cientistas Terrans tem o poder de facilitar o desenvolvimento de várias tecnologias.

- **Campo de Camuflagem.** A ativação de um Campo de Camuflagem dá ao Caça Wraith o poder de não detecção pela maioria das unidades inimigas.
- **Reator Apollo.** Estes reatores de urânio de rendimento elevado permitem aos Caças Wraith permanecer camuflado por um período de tempo mais longo.
- **Canhão Yamato.** Usando um campo magnético intenso para focalizar uma explosão nuclear pequena em um feixe constante de energia, o Canhão Yamato permite que os Cruzadores explodam um alvo penetrando nas mais fortes blindagens.
- **Reator Colosso.** A maior potência de saída de energia deste reator serve melhor as exigências de energia maciça requerida pelo Canhão Yamato.





Centro Secreto de Operações (Covert Ops Center) (Anexo do Centro de Ciências)

Somente os oficiais e os pesquisadores mais confiados tem acesso ao Centro Secreto de Operações, o qual conduz toda a pesquisa experimental dos Corpos de Inteligência Confederada.

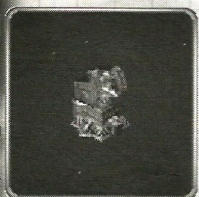
- **Lockdown.** *Projetado para o Fuzil C-10 Canister do Fantasma, Lockdown incapacita temporariamente as unidades mecanizadas apanhadas dentro da sua explosão.*
- **Implante Ocular.** *Em um esforço para melhorar sua eficácia como operadores secretos, os agentes Fantasmas podem submeter-se à cirurgia radical para substituir seus olhos por este alcance de visão que realça dispositivos cibernéticos.*
- **Camuflagem Pessoal.** *Baseado na tecnologia stealth empregada por Caças Wraith, os campos de camuflagem pessoal fornecem aos agentes Fantasmas uma incrível capacidade de infiltração.*
- **Reator Moebius.** *Equipamento exclusivo de agentes Fantasma, estes micro-reatores são desenhados para o uso com a tecnologia Lockdown e Simulação.*

Lança Mísseis (Missile Turret)

As Torres de Míssil são estruturas relativamente baratas que automaticamente detectarão e abrirão fogo contra aeronaves inimigas. Servem também como as estações de sentinela equipadas com poderosos sensores capazes de detectarem naves camufladas.

Casamata (Bunker)

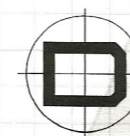
Desenhadas para proteger tropas do fogo inimigo, casamatas podem ser construídas para defender toda e qualquer posição fundamental. As tropas dentro das casamatas podem disparar contra inimigos aéreos e terrestres.



STARCRRAFT

A HISTÓRIA ZERG

A GRANDE EXPERIÊNCIA



Determinados a aperfeiçoar sua ciência da evolução proto-genética, a raça enigmática conhecida como Xel'Naga viajou para a distante orla do mundo de Aiur. As selvas vastas de Aiur haviam produzido a raça a mais avançada que o Xel'Naga já haviam visto. Acreditando que poderiam guiar a evolução da raça ao auge da perfeição física, os Xel'Naga começaram a conduzir suas experiências proto-genéticas. A raça que o Xel'Naga nomeariam futuramente de 'Protoss' avançou rapidamente e ganhou o que seus criadores denominaram 'uma forma distinta de pureza'.

Infelizmente, os Xel'Naga foram muito longe com a sua experiência. A essência e o senso dos Protoss desenvolveram-se demasiadamente rápida, conduzindo-os à luta e à separação entre eles e seus criadores. Os Xel'Naga acreditaram que a pureza da forma que procuraram criar tinha sido enlodada por um conflito da essência e decreto, assim, os Protoss eram, de fato, uma criação fracassada. Os Xel'Naga abandonaram suas crianças e lançaram-se ao vazio do espaço.

O NASCIMENTO DOS ZERGS

Viajando milhares de anos luz no núcleo ardente da galáxia, os Xel'Naga estabeleceram-se eventualmente sobre o mundo cinza e jovem de Zerus. Os Xel'Naga planejaram continuar com sua Grande Experiência da evolução, só que desta vez desistiram de sua doutrina da forma física e se focalizaram principalmente na

perseguição de uma distinta pureza da essência. Residindo em suas maciças naves acima dos céus de Zerus, os Xel'Naga começaram outra vez a desafiar a astúcia do destino.

Os Xel'Naga foram mais bem sucedidos com sua segunda aventura do que poderiam ter imaginado. Eles trabalharam para avançar a evolução da forma de vida mais insignificante em Zerus, uma raça de insectóides miniatura conhecidos como Zergs. Através das manipulações proto-genéticas feita pelos Xel'Naga, os Zergs sobreviveram à uma torrencial tempestade de fogo de seu mundo e prosperaram. Embora extremamente pequeno, assim como uma minhoca, e não possuindo nenhuma habilidade de manipular seus arredores físicos, os Zergs adaptaram-se para sobreviver. Desenvolveram a habilidade de se entoar na carne de espécies menos vulneráveis, os Zerus nativos. Alimentando-se dos nutrientes líquidos contidos dentro da espinha de seus anfitriões, os Zergs aprenderam a fundir parasiticamente com suas criaturas anfitriãs. Uma vez que se tornaram capazes de controlar os processos metabólicos e anatômicos de seus anfitriões, os Zergs usaram seus novos corpos para manipular seus arredores.

Assim que os Zergs incorporaram mais e mais criaturas anfitriãs em suas dobras, começaram a assimilar seus vários traços genéticos e processos. A Química dos Zergs começou a produzir mutações e adaptar-se de acordo com o volume do material genético novo que está sendo processado. Os Zergs eram selecionadores natos quanto às espécies que eles consumiam, assegurando-lhes de que em

星吉克四



FACÇÕES TERRAN

Os vários militares Terrans, beneficiam-se das ferragens e armamento avançado produzido pelas colônias do Setor de Koprulu. Muitas das facções são a favor de modificar seu armamento baseado nos costumes ou nas preferências específicas de seu grupo do combate. Embora a maioria dos tanques Terrans, combatentes estelares e de máquinas de guerra fossem projetados e produzidos por corporações de poder privado, os planos e os layouts técnicos foram roubados, penhorados, contrabandeados para fora, e postas nas mãos de vários cientistas da facção.

A CONFEDERAÇÃO DE TERRAN

A Confederação Terran consiste quase de uma dúzia de planetas dentro do Setor de Koprulu. Os mundos principais dentro da Confederação são Tarsonis, Tyrador IX, Brontes, Chau Sara, e Dylar IV. Os Esquadrões Militares que se esforçam em proteger os mundos Confederados têm o hábito de recrutar ex-criminosos de todo o Setor. Muitos guerreiros são forçados a submeter-se ao processo da rigorosa Re-socialização Neural. Este processo reprograma mesmo os mais duros criminosos e os converte em defensores leais e valentes da Confederação.

Esquadrão Omega "Legião da Cabeça da Morte"

Comandante: Tenente Comandante Gregory Reikson

Designação: Esquadrão Pesado de Ataque

Base das Operações: Dylar IV

Cor do Esquadrão: Preta



A Legião da Cabeça da Morte é famosa pelo o espaço Confederado inteiro pela sua selvageria impiedosa na batalha. Convidada somente em situações severas de crise, os guerreiros da Legião entram destemidamente a toda e qualquer batalha contra os inimigos da Confederação. A Legião consiste principalmente de ex-criminosos que foram re-socializados e agora de modo abnegado eles dão as suas vidas ao serviço da sociedade que uma vez ameaçaram.

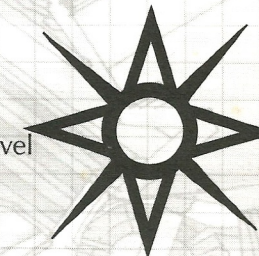
Esquadrão Nova

Comandante: Coronel Jackson Hauler

Designação: Operação Negra / Esquadrão de Espionagem Móvel

Base das Operações: Móvel

Cor do Esquadrão: Roxo



Mistério e intriga parecem sempre cercar o enigmático Esquadrão Nova. Encarregado de policiar as outras Forças Armadas Confederadas e recolher informações das Milícias Piratas, o Esquadrão Nova frequentemente encontra-se no meio de alguma conspiração nova.

Desconfiado e acautelado por seus companheiros guerreiros, o Esquadrão Nova mantém-se em movimento, procurando constantemente desfazer consideráveis sabotagens políticas e a corrupção excessiva em curso no governo da Confederação.

Esquadrão Alfa "Os Falcões de Sangue"

Comandante: General Edmund Duke

Designação: Esquadrão de Ataque de Tática Avançada

Base das Operações: Chau Sara

Cor do Esquadrão: Branco

O esquadrão Alfa orgulha-se como sendo o "primeiro grupo dentro, e primeiro fora" de toda a zona quente. Seus ataques rápidos como um relâmpago em campos inimigos, ficaram com uma reputação notória. Suas habilidades e precisão em manobras táticas e rápidas, são as principais características dos Falcões de Sangue entre as forças Confederadas. Crateras enfumaçadas, terra chamuscada, e pilhas dos corpos inimigos são sinais de sua fúria e eficiência em batalha.

AS MILÍCIAS PIRATAS

As Milícias Piratas operam fora do controle Confederado ilegalmente, destruindo fronteiras dos mundos e colônias remotas. Muitos dos grupos piratas contêm grandes e auto-suficientes exércitos, que se financiam explorando depósitos vastos em recursos sobre muitos mundos dentro do Setor. Estes piratas tem pouco respeito às colônias. Eles destróem mundos ou violam os recursos. Eles não somente competem um com o outro, mas também contra a Confederação, que ameaça constantemente fechar as suas imprudentes operações.

Os Filhos de Korhal:

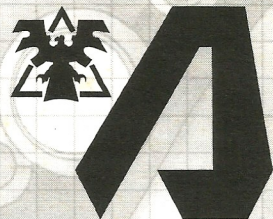
Comandante: Arcturus Mengsk

Base de Designação: Coalização Ativista de Renegados

Base de Operações: Móvel

Cor da Milícia: Vermelho

Um dos mundos fundados sobre a qual a Confederação foi construída, Korhal tem sido uma zona quente e de sentimentos anti-Confederados desde o começo. Com a violência civil que sucedeu contra às Forças Confederadas em Korhal, a Confederação decidiu fazer uma lição prática da Colônia. Uma ataque nuclear maciço destruiu Korhal, deixando os Confederados sem serem desafiados por qualquer outra Colônia. Arcturus Mengsk, foi um Prospector Confederado que fundou os filhos de Korhal a fim tombar a instituição corrupta Confederada, e construir um sistema de governo novo que beneficiasse todo o Terrans dentro do Setor. Os métodos e as táticas de Mengsk variam de áspero a abominável. Visto pelos radicais como um mensageiro visionário e um patriota, Mengsk é visto pela Confederação como um terrorista e um maluco.



O Protetorado Umojan

Comandante: Ministro Jorgensen

Designação: Protetorado Neutro

Base das Operações: Umoja

Cor Da Milícia: Aqua

O povo de Umoja foi escolhido para permanecer separado e autônomo dos mundos Confederados. Os Umojans consideram-se pessoas iluminadas, abrigando óbvio desprezo pelas suas colônias irmãs que se submetem ao fascismo da Confederação. Os Umojans mantiveram uma força militar forte conhecida como Protetorado que mantém outras facções a interferir em assuntos dos Umojans. O Protetorado procura trégua com os Protoss, acreditando que a raça mais velha pode lhe ensinar os mistérios do maior significado da vida, do universo, e de tudo.

A Liga de Kel-Morian

Comandante: Gen Mah Sakai

Designação: Coalização de Mineração / Grupo Pirata Renegado

Base das Operações: Moria

Cor da Milícia: Verde

A Liga de Kel-Morian é compreendida de duas organizações poderosas: A liga de Kelanis e o Coalização de Mineração de Morian. Estes dois grupos, ambos com laços questionáveis à Confederação, uniram-se a fim de maximizar sua habilidade de drenar os recursos dos numerosos mundos dentro do Setor. A Liga é a maior organização não Confederada operando dentro do espaço de Terran. Equipado com as milhares de tropas armadas e ferragens, a Liga reforça estritamente suas inúmeráveis operações territoriais. Espalham-se boatos que a Liga supre a Confederação com combustíveis e recursos. Com sua grande influência política, as forças Confederadas foram proibidas de processar a Liga por qualquer ação de potencial criminal.

Cabo G. Montag a caminho de uma inspeção de campo, momentos antes da vitória épica sob Tal Qirat.

