

# PLANETAS



população da terra, fracassando somente em trazer a ordem para poucos estados independentes da América do Sul. A LPU começou a planejar uma rígida agenda que iria unificar várias culturas da humanidade para sempre. Muitos esforços foram feitos para erradicar os últimos vestígios de separação racial e as Comissões Unitarianas, banindo muitas religiões antigas do mundo. O Inglês foi designado como a língua oficial do planeta, substituindo muitas línguas antigas que sucessivamente foram banidas em seus países nativos.

Embora a religião fosse proibida oficialmente pela LPU, a organização manteve quase que uma zelosa convicção na suposta 'divindade humana.' Esse dogma quase que religioso, chamou para a imediata erradicação de qualquer implante cibernético ou mutações entre os humanos de linhagem pura. Os Conservadores da LPU proponentes e letrados decidiram que alterações genéticas, tecnologia ciber, e o uso de drogas psicoativas levariam a todos a uma eventual degradação da espécie humana. Os líderes da LPU formularam um plano ousado que asseguraria que a humanidade iria se perseverar ileso da tentação da corrupção da tecnologia radical.

## A GRANDE PURIFICAÇÃO

Como a sangrenta Inquisição que devastou a Europa oitocentos anos atrás, a LPU iniciou um dos mais ríspidos movimentos jamais concebidos pela humanidade. Projeto Purificação. Essa cruzada genocidal foi a solução final do Governo, para as questões de purificação da humanidade de suas mais degeneradas facetas. Tropas LPU invadiram todas as nações da terra, recolhendo dissidentes, hackers, sintéticos, os ciberneticamente intensificados, piratas técnicos e criminosos de qualquer tipo. Esta "colheta" espalhada pelo planeta resultou em uma erradicação de quase 400,000,000 pessoas. A mídia mundial, que está agora sob controle restrito da LPU, minimizou a terrível violência que aconteceu e deixou a

maioria da população da Terra inconsciente da brutalidade que estava sendo cometida.

Apesar de seus atos hediondos, a LPU teve sucesso com o avanço de muitas tecnologias. Os campos de pesquisa que estiveram dormentes por décadas foram abertos outra vez sob o controle da LPU. Os programas de Exploração do Espaço ao meio do vigésimo século, abandonados pelos governos americano e russo devido a uma redução drástica no orçamento e a sabotagem política incessante, transformaram-se na base para uma nova era de exploração para o humanidade. O acoplamento da hibernação criogênica com tecnologia hiperespacial resultou na habilidade de viajar entre as estrelas. Dentro da extensão de quarenta anos, o LPU fundou colônias sobre a lua e muitos dos outros planetas dentro do sistema solar.

Durante este período, um cientista jovem e brilhante chamado Doran Routhe fez planos em consolidar seus poderes dentro da LPU. Sem estar envolvido com as vulgaridades do projeto Purificação, Routhe estava obcecado em fundar colônias sobre os mundos encontrados além do Setor de Terran. Routhe estava convencido que a descoberta de minerais novos e de fontes alternativas do combustível nos mundos afora, lhe tornaria um dos homens mais influentes da Terra. Através de suas conexões políticas e fortuna pessoal, Routhe pode obter milhares de prisioneiros feitos pela LPU para usá-los como cobaias para seus planos secretos.

Os prisioneiros alistados para a execução maciça sob o decreto do Projeto de Purificação, foram transportados aos laboratórios confidenciais de Routhe, para que fossem designados para a colonização de mundos remotos. Seu grupo de ciência preparou quase 56.000 pessoas para o hibernação criogênica a longo prazo. Catalogando as várias mutações e realces cibernéticos dos prisioneiros, Routhe deu entrada de todos os dados em um revolucionário super computador. Este sistema artificial de Tele-empatia de Análise do Sistema Logístico, conhecido como o ATLAS, processou



esta informação genética e pode prever qual dos prisioneiros poderia sobreviver aos experimentos. Somente 40.000 dos prisioneiros foram julgados viáveis para sobreviver à circunstâncias rigorosas. Aqueles 40.000 foram carregados para quatro Gargantuan, um super transportador automatizado para jornadas espaciais. Enquanto os prisioneiros foram preparados para o criogênico 'sono frio', as naves foram bem abastecidas com rações e ferramentas para ajudá-los uma vez que chegassem em seu destino programado. O computador de navegação foi programado então com as coordenadas do planeta Gantris VI. Toda a preparação parecia perfeita, mas nem Routhé poderia ter imaginado que os prisioneiros estariam sendo lançados para a morte nos confins da galáxia.

## O EXILO DO LONGO SONO

O ATLAS foi instalado no primeiro dos super transportadores, o Nagglfar. Os Outros três Transportadores - o Argo, o Sarengo, e o Reagan foram programados a seguir o Nagglfar enquanto foi lançado no vácuo do espaço em direção a Gantris VI. Durante o curso desta jornada, a qual umas gerações mais tarde chamariam de 'O Longo Sono', ATLAS continuou a monitorar os seres humanos mantidos no sono criogênico. Avaliando as mutações e os realces numerosos encontrados na genealogia dos prisioneiros, ATLAS tornou-se ciente de uma tensão mutagênica poderosa que existia em alguns DNA. Quando esta mutação foi encontrada em menos de um por cento dos prisioneiros, parecia aumentar o potencial sônico latente no cérebro humano. O ATLAS calculou que, se os prisioneiros sobrevivessem em seu ambiente novo, muitos deles poderiam se beneficiar desta mutação sônica dentro de algumas gerações. Estes achados foram gravados e retransmitidos de volta à terra, diretamente para os registros de Doran Routhé.

Programado originalmente para uma viagem de duração de um ano, sua jornada deu uma

virada para o pior. Em algum ponto durante a jornada, os sistemas de navegação ligaram-se ao centro de paralisação do ATLAS, apagando não somente as coordenadas de Gantris VI, mas também as da terra. As quatro naves, carregando sua carga sonolenta, vagaram cegamente através do espaço em velocidade hiperespacial por quase trinta anos.

Eventualmente, os motores de hiperespaço dos quatro super transportadores alcançaram o crítico ponto de fundição. Após vinte oito anos de viagem hiperespacial, as enormes naves emergiram no espaço real perto da orla de um sistema estelar habitável. Uns 60.000 anos luzes da Terra, com seus motores destruídos e as baterias de seu suporte de vida quase esgotadas, as naves acoplaram seus protocolos de emergência e foram em direção aos mais próximos mundos habitáveis no sistema.

O Reagan e o Sarengo aterrizaram no mundo que seria nomeado Umoja. O Sarengo, que tinha sofrido maciças falhas nos sistemas durante sua descida atmosférica, despedaçou-se no planeta e matou todos seus 8.000 passageiros. O Reagan foi o mais afortunado com uma descida controlada, e aterrizando com segurança. Tendo a nave aterrizado, as câmaras de 'sono frio' foram desativadas e os passageiros sobreviventes acordaram lentamente. Os passageiros, tentando discernir onde estavam e quanto tempo haviam 'dormido', descobriram que o sistema do ATLAS havia de algum modo, apagado o banco de informação do computador com toda informação de sua jornada.

O Argo aterrizou sob o mundo vermelho de Moria. Seus passageiros encontraram-se com o mesmo destino que aqueles a bordo do Reagan, tendo toda a informação a respeito de seu estado atual apagada. Somente os passageiros do Nagglfar puderam usar os computadores de sua nave para saber a respeito da jornada. Eles entraram em contato diretamente com o ATLAS e confirmaram suas grandes suspeitas de que nunca veriam a Terra outra vez. Embora aterrizando no planeta temperado de Tarsonis, o Nagglfar foi danificado além da possibilidade

*Dirigente Principal:* Esquadrão Terror

*Cor da Prole:* Branco

A Prole Baelrog consiste do mais temido de todos os guerreiros de Zerg. Devorador e sedento por sangue ao extremo, a Prole Baelrog é chamada frequentemente para semear terror e confusão entre as classes inimigas. Recorrendo aos atos monstruosos do canibalismo e chacina indiscriminada, Baelrog tipicamente faz com os guerreiros inimigos fujam por suas vidas ou se virem contra sua própria espécie, a fim de encontrar alguns meios desesperados de escapar dos horrendos Zergs.

## FORÇA DE ATAQUE PRINCIPAL

### Garm

*Cerebrate:* Zasz

*Tamanho Estimado:* 10.000

*Dirigente Principal:* Força de Ataque Principal

*Cor da Prole:* Laranja

Nomeada em dedicação ao cruel, feroz e mítico Norse, Garm ataca com uma velocidade e violência alarmante. Os Zergs desta Prole se sobressaem em invasões atingindo e correndo, assim enfraquecendo as formações defensivas do seu inimigo. Zasz, o ardiloso Cerebrate desta prole, se delicia nos ataques que envolvem rapidez e agilidade, principalmente surpreendendo as forças inimigas levando-as ao caos total.

### Jormungand

*Cerebrate:* Araq

*Tamanho Estimado:* 3.000.000 / todas descendências

*Dirigente Principal:* Força de Suporte Principal

*Cor da Prole:* Roxo

A Prole Jormungand é uma das mãos mais firmes das forças de ataque Zerg. Chamado tipicamente para seguir ataques que envolvem rapidez de Garm, a Prole Jormungand pacifica todas outras resistências ao Enxame. Jormungand depende na força dos números e da força bruta para superar qualquer inimigo desafiado e suceder em combate de base terrestre e na guerra direta de unidade para unidade.

### Surtur

*Cerebrate:* Kagg

*Tamanho Estimado:* 2.600.000

*Dirigente Principal:* Força de Suporte Pesada

*Cor:* Azul

Se a Prole Jormungand falhar em conseguir a vitória total sobre uma força inimiga, a Prole Surtur é liberada na zona do combate. Nomeada em dedicação ao impetuoso Titan da destruição da mitologia do Norse, a Prole Surtur é deixada em cima de qualquer guerreiro inimigo restante. Esta Prole é assim completamente destrutiva quando acionada, esta é mantida dentro dos recessos da frota Zerg e chamada somente sob as mais extremas circunstâncias. A Prole Surtur ficou conhecida por destruir tropas amigáveis de Zerg bem as mais extremas como inimigos em sua agitação furiosa.



# PROLES DOS ZERGS

Embora se saiba muito pouco sobre as diferentes Proles contidas nos Enxames de Zerg, alguns cientistas de Terran tentaram documentar e classificar algumas das Proles maiores que têm atacado violentamente suas colônias. Parece ser claro que, cada Prole é distinta ao brotar de um Cerebrate único que realiza a vontade do Overmind. Cada Cerebrate é comissionado para construir sua própria Prole, para realizar seus objetivos especificados. Embora as Proles fossem difíceis de distinguir de um para outro, os Guardas de Terran testemunharam que eles variam na funcionalidade e na finalidade. Tem se notado que determinadas Proles trabalham um com o outro em uníssono, como se estivessem esperando destacamentos coesivos, de uma força tática maior. Os exploradores de Terran nomearam cada Prole que distinguia com nomes de bestas antigas das mitologias velhas da Terra.

## ASA DE COMANDO

### Tiamat

*Cerebrate:* Daggoth

*Tamanho Estimado:* 6.500.000 / toda descendência

*Dirigente Principal:* Comando da Frota

*Cor da Prole:* Vermelho

Tiamat é a Prole maior e a mais poderosa dentro do Enxame prolongado. Especula-se que o próprio Overmind está protegido profundamente dentro da segurança desta frota viva. Os Overlords e as Rainhas mais avançadas definem a infra estrutura rígida de Tiamat e ajudam-no a dirigir algumas Proles para a dominação total sobre seus inimigos. Tiamat se sobressai no combate de tática espacial e despacha somente seus atacantes de superfície vorazes sob a mais nefasta das circunstâncias.

### Fenris

*Cerebrate:* Nargil

*Tamanho Estimado:* 5500 / várias descendências

*Dirigente Principal:* Enxame Caçador

*Cor da Prole:* Verde

A Prole de Fenris é conhecida pelas suas habilidades superiores de seguir rastros e é chamada frequentemente para caçar fugitivos reprodutores e os indóceis inimigos do Enxame, através do terreno selvagem ou pelo vazio infinito do espaço. Embora os números desta Prole sejam poucos, realiza sua perseguição com precisão implacável e impressionante. Seu papel principal, entretanto, é encontrar as raças novas e descendências genéticas que beneficiarão o Enxame através de sua absorção. Uma vez que uma raça aceitável é encontrada, a Prole de Fenris a persegue até que isso tenha sido assimilado pelo Overmind ou erradicado completamente.

### Baelrog

*Cerebrate:* Gorn

*Tamanho Estimado:* 6000





de reparo. Os Exilados sobreviventes que agora propagaram-se através de três mundos, começaram a salvar suas naves destruídas numa tentativa de encontrar refúgio em seus novos arredores.

## A CONFEDERAÇÃO E O NOVO MUNDO

Os habitantes de cada planeta trabalharam para sobreviver em o que denominaram 'o Novo Mundo'. Inconscientes de que seus companheiros prosperaram também sobre os outros mundos no sistema, os Terrans contentaram-se com qualquer recurso que pudessem encontrar. Perdendo os meios de comunicação sobre distâncias interplanetárias quando suas naves foram desmontadas em busca de materiais essenciais, os Terrans viveram isolados por décadas. Em uma quantidade de tempo relativamente curta, os três grupos isolados de Terrans fundaram colônias sobre os seus respectivos mundos e, embora levasse ao menos sessenta anos antes que as três colônias se reunissem novamente, cada uma delas cresceu em comunidades prósperas, fechadas. Tarsonis, a maior e mais avançada das colônias, logo desenvolveu uma segunda geração de motores velocidade sub-hiperespaço. Isto permitiu que suas naves explorassem os inúmeros planetas estéreis do sistema solar e conduziu-lhes eventualmente a encontrar os outros sobreviventes do Longo Sono.

Uma vez que reunidas, as três colônias beneficiaram-se dos tratados e trocas mútuas de comércio. Embora Tarsonis insistir que Umoja e Moria se unissem ao governo do conglomerado, as duas colônias recusaram com firmeza. As frotas de Tarsonis continuaram a explorar o espaço de Terran que veio ser conhecido como o setor de Koprulu.

As colônias prósperas fundadas sobre sete outros mundos dentro do sistema permitiram as forças armadas de Tarsonis crescer consideravelmente. Um governo novo, batizou a Confederação de Terran, foi fundado pelas

colônias de Tarsonian. A colônia de Morian, que tem se beneficiado de ter o maior recurso de operações em mineração no Setor, começou a temer que esta nova Confederação pudesse tentar controlar a colônia e suas operações lucrativas. Assim a liga de Kel-Morian foi criada; uma parceria sombria, parceria incorporada que fornecia ajuda com materiais militares para qualquer Sociedade de Mineração que fosse oprimida pela política Confederada. As tensões aumentaram entre a Confederação e a Liga, o que causou a guerras dos Prospectores de Terran.

A guerra dos Prospectores durou quase quatro anos, com a paz eventualmente "negociada" pela Confederação e a Liga. Embora a Liga retivesse sua autonomia, quase todos que suportam suas Sociedades Mineiras foram anexados nas terras arrendadas dos Confederados. A colônia de Umojan, após ter visto o abuso espalhafatoso que a Confederação era capaz, fundou o Protetorado de Umojan. Esta milícia nacionalizada trabalharia para manter suas colônias livre de tirania Confederada. Na análise final, a Guerra dos Prospectores assegurou a posição da Confederação como o fator dominante dentro da estrutura do poder de Terran. O poder da Confederação continuou a crescer como o mundo dos 'Prospectores', reivindicando mundo após mundo com suas expansões imprudentes.

Os grupos Piratas e as organizações radicais da milícia começaram a se espalhar mais frequentemente enquanto as agências Confederadas de imposições continuaram a abusar de seus cidadãos. Um dos maiores exemplos da revolta contra à política Confederada foi a Rebelião de Korhal.

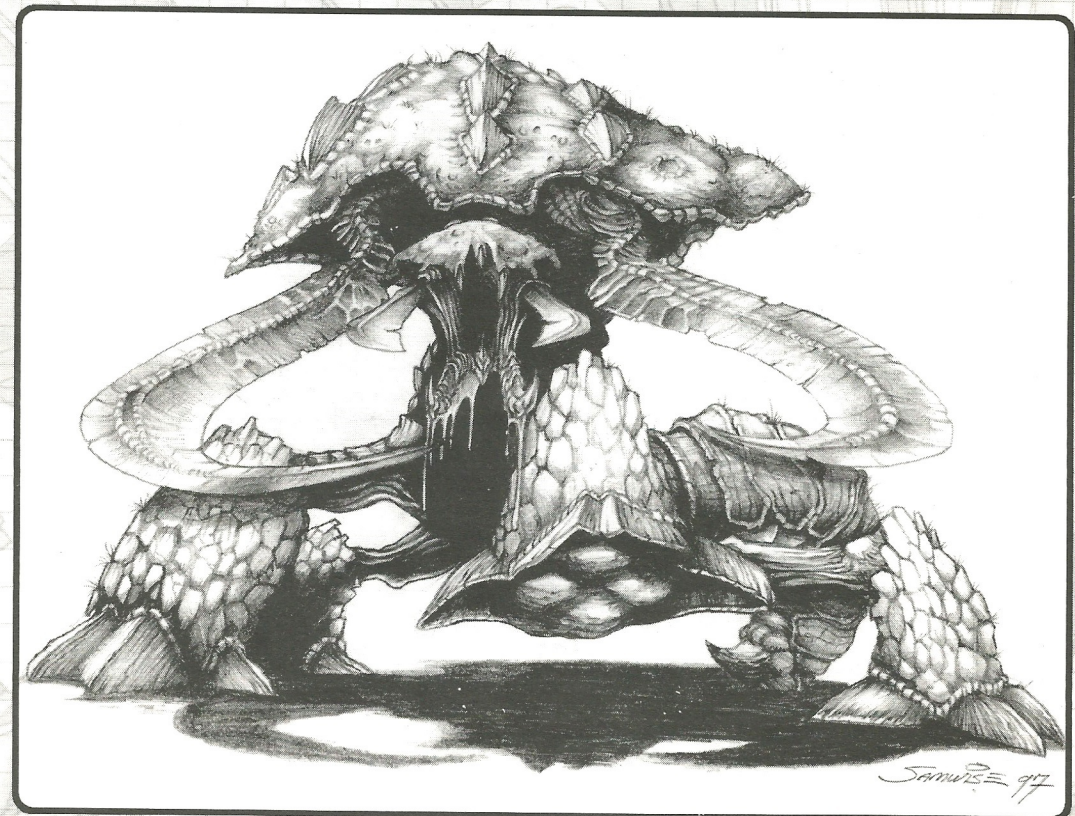
## A REBELIÃO DE KORHAL

Korhal era um núcleo de um dos mundos Confederados que foi estabelecido originalmente por colonos de Tarsonian. Um mundo de afluência e iluminado, Korhal contribuiu extremamente para os avanços militares e

## O Monte do Depravador (Defiler Mound)

Na área ao redor do covil do Depravador está o maior dos pedaços de minerais que se tornaram impuros pela própria essência venenosa do Depravador. A parte de baixo do Monte é um piscina repugnante de sopa cancerosa esparramada com uma massa emaranhada de rejeições biológicas horrivelmente distorcidas. Deste veneno orgânico vêm os vários venenos que são usados pelo Depravador como armas contra os inimigos do Enxame.

- **Nódulo Metasynaptic.** Estimulando o crescimento desta porção da medula oblonga do Depravador, esta mutação aumenta a taxa em que bio-toxinas segregam.
- **Enxame Obscuro.** O Depravador descarrega uma nuvem grossa de criaturas parasíticas que barram todos os ataques variados que passam através dela.
- **Praga.** O Depravador libera as toxinas corrosivas que causam danos a qualquer coisa presa dentro desta nuvem corrosiva.
- **Consumir.** Devorando membros da sua próprio Prole, o Depravador pode absorver as energias vitais de suas vítimas.





- **Ataque Voador.** *Esta evolução incrementa o armamento natural do Mutalisk, do Protetor e da Rainha.*
- **Carapaça do Voador.** *Esta evolução incrementa as defesas naturais de todos os Zers aéreos do Enxame.*

### Spire Superior (Greater Spire)

O Spire Superior blindado carrega o código genético para os voadores mais mortais dos Zergs e pode ser usado para incrementar e evoluir ainda mais raças existentes.

- **Aspecto do Guardiã.** *A fisiologia temporária do Mutalisk faz possível a transformação surpreendente que dá vida ao Guardiã mortal.*

### Ninho da Rainha (Queen's Nest)

O Ninho da Rainha é uma supuração enorme de organismos vivos que vivem fora do Verme e protegem a Rainha com suas várias habilidades. Os vários furos ao redor da base do Ninho abrigam numerosas colônias de criaturas parasitas, que são criadas pela Rainha mesmo. Estas "crianças", por sua vez, estão dispostas a sacrificarem-se para servir ao Overmind como requerido.

- **Meiose Gamética.** *Ao aumentar a taxa reprodutiva das criaturas simbióticas e parasíticas que servem à Rainha, sua habilidade de desovar estas criaturas é aumentada.*
- **Desovar Pequenas Proles.** *A Rainha desova Pequenas Proles primeiramente infestando sua vítima com os esporos de sua própria reprodução. Ao madurecer, as Pequenas Proles estouram de seu anfitrião e buscam por inimigos novos.*
- **Parasita.** *Unindo este parasita minúsculo a uma unidade inimiga, o Zerg pode ver através dos olhos do anfitrião.*
- **Ensnare.** *A Rainha vomita adiante os esporos que segregam um muco pegajoso, retardando todas as unidades que se tornarem enredadas em sua armadilha gelatinosa.*
- **Infestação.** *Ao infestar um Centro de Comando de Terran com seu bio-tóxico parasítico, a Rainha traz criações novas temporárias no Enxame.*

### Caverna do Ultralisk (Ultralisk Cavern)

Nas profundezas da Caverna do Ultralisk existem numerosos depósitos de alta radiação e substâncias perigosas. O ambiente extremamente hostil dentro da caverna é o que dá ao poderoso Ultralisk a sua dureza no combate. Seu material genético foi sujeito a incontáveis testes e experiências, e somente no final, o código viável é usado para fornecer as Larvas de Zerg a chave necessária para a metamorfose em um Ultralisk novo.

tecnológicos da Confederação. Embora a Confederação se beneficiasse da produtividade continua de Korhal, os cidadãos da colônia ressentiram-se por sua afiliação forçada por Senadores Confederados frequentemente corruptos. Tentando conseguir sua independência, os cidadãos de Korhal instigaram numerosos tumultuos contra a milícia Confederada local. Os Confederados responderam a altura e declararam a lei marcial através de toda a colônia. Isto na verdade somente agitou os ânimos ainda mais, instalando o caos civil. Os Confederados acreditaram que se sua colônia mais estimada pudesse virar contra eles, então todas suas outras colônias poderiam se revoltar também. Decidiu-se que a crise em Korhal seria terminada por todos os meios necessários. Korhal serviria como um exemplo tenebroso a todas as colônias da Confederação.

Um Senador dinâmico de Korhal, cujo o nome era Angus Mengsk tomou a responsabilidade em formalizar os sentimentos de seus cidadãos companheiros. Seu grito para a liberdade aconteceu oficialmente quando Mengsk declarou abertamente a guerra contra os Confederados. Chicoteando os povos de Korhal em uma loucura patriótica temporária, o Senador teve sucesso em capturar todos os Confederados do posto avançado de Korhal. Emitindo as indicações que declaram que a Confederação não possui qualquer poder sobre o mundo de Korhal, Mengsk conseguiu ganhar o respeito e a admiração de muitas outras colônias em luta.

Os Confederados, procurando conter a situação, retiraram suas forças de Korhal e suas frotas de seus céus. Mengsk e os outros líderes da revolta, acreditando que tinham ganhado sua independência, comemoraram sua vitória sobre a Confederação. Os Confederados, sabendo que uma perda concedida a Korhal podia instigar outras colônias a se revoltarem, planejaram retomar o planeta por meios mais ardilosos.

Os Confederados enviaram três de seus assassinos mais mortais, conhecidos somente

como Fantasmas, para eliminar Mengsk e seus cúmplices em Korhal. O corpo decapitado do Senador, junto com o de sua esposa e de os das suas jovens filhas, foi encontrado na manhã seguinte no balcão confidencial de sua torre, na Fortaleza onde era o Quartel General. A cabeça de Mengsk nunca foi encontrada. Enquanto o assassinato fez muito para enfraquecer a revolta em Korhal, abasteceu também a fúria que criou o maior inimigo que a Confederação jamais conheceu...

Arcturus Mengsk, um Prospector Confederado e negociante bem sucedido, não recebeu muito bem a notícia da morte da sua família. Sendo um Explorador por anos, Arcturus sabia de todos os meios desprezíveis usados pela a Confederação para alcançar seus objetivos. Ele não estava interessado em um maior Setor político mas ficou alarmado e um tanto envergonhado pelas ações de seu desafeitado pai em Korhal. Ele nunca sonhou, entretanto, que sua família seria assassinada meramente para provar um ponto. Suas mortes agitaram algo dentro do jovem Arcturus conduzindo-o a abandonar o seu futuro promissor e seguir um solitário trajeto vingativo.

Promovendo comícios a vários grupos militantes que haviam seguido seu pai contra os Confederados, Arcturus conseguiu formar um impressionante exército, contudo um tanto pobre. Os seguidores de Mengsk golpearam corajosamente várias bases e instalações Confederadas, custando bilhões de créditos em homens Confederados, máquinas e equipamento. Com o espalhar dos boatos de um aliança secreta entre o grupo de Mengsk e os Exploradores de Umojan, o governo Confederado decidiu rapidamente pôr uma solução final ao seus problemas. Um salvo de mil mísseis nucleares classe Apocalipse, foi lançado contra o planeta de Korhal, ateando fogo e expalhando destruição na capital Confederada, distante de Tarsonis. Mais de 4.000.000 de pessoas foram aniquiladas durante o ataque selvagem. Em um único instante, a colônia próspera de Korhal foi reduzida a nada

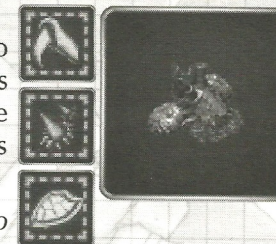




### Câmara de Evolução (Evolution Chamber)

O Overmind sabe que complacência é o caminho a derrota, e por isso trabalha constantemente para evoluir mais suas crianças e torná-las assassinos mais eficientes. A Câmara de Evolução fornece uma área de teste para o Overmind manipular o código genético de suas criaturas mais frágeis, presenteando-as com habilidades físicas incrementadas.

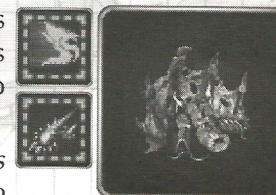
- Atualização nos Ataques de Melee. *Esta evolução incrementa o armamento natural do Zergling e do Ultralisk.*
- Atualização nos Ataques de Espinhos. *Esta evolução incrementa o armamento natural do Zangão, do Hydralisk e do Depravador.*
- Atualização da Carapaça Terrestre. *Esta evolução incrementa as defesas naturais de todas as bases terrestres do Enxame.*



### Toca do Hydralisk (Hydralisk Den)

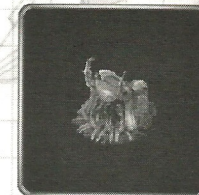
A Toca do Hydralisk carrega somente uma leve semelhança aos ninhos dos Slothien, de quem os Hydralisks foram evoluídos. As paredes cobertas de muco deste lugar vil, contêm dentro deles o conhecimento necessário para um Aglomerado de Colméia para produzir guerreiros Hydralisks.

- Aumento Muscular. *Hydralisks podem geneticamente ser alterados para o aumento da musculatura que por sua vez incrementará o grau de locomoção em muitas vezes.*
- Spines Sulcados. *Esta variação flexível das agulhas do Hydralisk permite um alcance maior de ataque.*



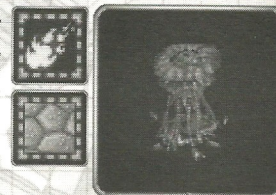
### Canal Nydus (Nydus Canal)

A origem precisa do canal Nydus é desconhecida, e o processo exato de sua operação é também um mistério. A entrada inicial do canal é criada e então, quando um local apropriado é encontrado, uma entrada irmã pode ser aberta. O canal permite então as unidades terrestres de Zerg a viajar de uma extremidade à outra em alta velocidade independentemente do terreno de intervenção. Isto permite as Incubadoras múltiplas situados através de uma área grande para funcionar como um ninho unificado, com os guerreiros de Zerg viajando de uma zona do combate a outra rápida e eficientemente.



### Spire

O Louva-a-deus que foi assimilado e transformado em Mutalisk uma vez construiu suas torres de ninhos nos mundos mortos, usando quaisquer superfícies que poderiam ser encontradas. O Spire, todavia seja similar na aparência aos pacatos Louva-a-deus, foi alterado para sustentar-se alimentando-se no Verme.

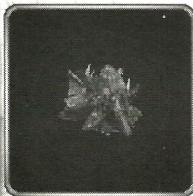






### Extrator (Extractor)

Zergs dependem da alta energia do gás Vespene para dar potência aos seus metabolismos inacreditáveis e para abastecer o crescimento acelerado de suas larvas. O extrator é essencialmente um órgão gigante que se senta sobre um geiser de Vespene e empacota o gás em pequenos sacos de pele envolvidos, que podem facilmente ser carregados por Zangões a um Incubadora próxima para a absorção. Desde que o Extrator vive no gás próprio de Vespene, não necessita ser construído sobre uma área já coberta com Verme.



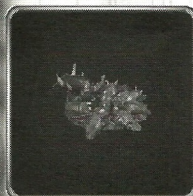
### Colônias de Vermes (Creep Colony)

As Colônias de Vermes geram e mantêm a bio-matéria orgânica grossa que outras estruturas Zerg necessitam para funcionar. A Colônia continuará a produzir uma zona sempre expandida de terreno infestado até que este alcance seu limite máximo de influência. Mesmo antes que uma Colônia de Vermes cubra seus arredores imediatos com o Verme isso pode ser transformado para fornecer defesa no ar ou terra para o Aglomerado da Colméia.



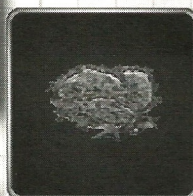
### Colônia de Esporos (Spore Colony)

Quando Colônia de Vermes se transforma em uma Colônia de Esporos, ela desenvolve um órgão sensorial especial exatamente como aqueles encontrados em Overlords. Este Aglomerado sensorial dá à Colônia de Esporos a habilidade inata de detectar unidades camufladas e escondidas. A Colônia de Esporos produz também uma variação corrosiva de Verme que pode lançar em unidades aéreas em trânsito.



### Colônia Submersa (Sunken Colony)

Enquanto a Colônia de Esporos fornece excelente defesa contra os ataques aéreos, a Colônia Submersa protege o Aglomerado de Colméia dos ataques terrestres. Enraizando-se profundamente dentro do Verme, as Colônias de Vermes crescem gavinhas múltiplas que pode ser usada para atacar quaisquer inimigos que vierem demasiadamente perto de seu aperto mortal.



### Lagoa de Desova (Spanning Pool)

O líquido contido no primordial gotejo da Lagoa de Desova é a composição genética básica do mais prolífero das raças dos guerreiros de Zerg, o voraz Zergling. Uma vez amadurecida, a lagoa de Desova fornece esta informação genética a qualquer das larvas produzidas pelo mesmo Aglomerado, permitindo a eles a metamorfose em Zergling.

- Impulso Metabólico. *Esta alteração fisiológica de Zergling serve para aumentar seus reflexos e o grau de movimento.*
- Glândulas Adrenais. *Mudando este equilíbrio glandular delicado, induz um tipo de batalha frenesi que aumenta o grau em que os Zerglings atacam.*

mais do que uma esfera super aquecida de vidro derretido e lixo nuclear.

A notícia do holocausto alcançou Mengsk em uma base secreta situada na fronteira do Protetorado de Umojan. Com nada mais restando senão a vingança, Arcturus e aqueles recolhidos com ele nesse dia triste fizeram promessa e um voto sagrado para trazer abaixo a Confederação, a qualquer custo.

Com o nome de Os Filhos de Korhal, Arcturus e sua equipe de renegados voluntários ficaram rapidamente conhecidos como os fugitivos mais procurados do Setor. Destruindo silenciosa e rapidamente, os filhos de Korhal tiveram vitórias incontáveis sobre a Confederação. Ganhando cada batalha em nome da justiça, Arcturus foi retratado como um homem louco e um terrorista pelos meios de comunicação controlados pela Confederação. A maioria das colônias se recusaram a abrigar ou fornecer ajuda a qualquer um filiado ao grupo de foras da lei. Apesar disso, Mengsk nunca desistiu da luta contra os Confederados. Até o dia de hoje, os Filhos de Korhal continuam a confundir agências de investigação dos Confederados enquanto trabalham para completar sua missão de se libertar do Setor Confederado.

## GUERRA

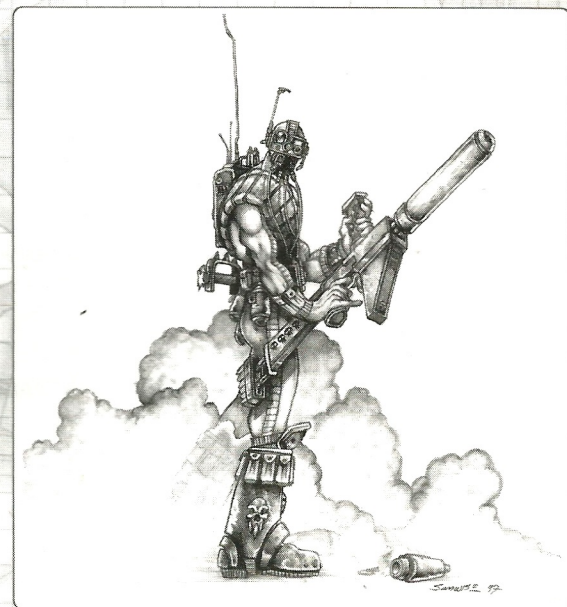
Os vários poderes coloniais e milícias piratas continuaram a luta contra as forças Confederadas. Embora muitos dos grupos estivessem constantemente em diferença um com o outro, a presença maciça dos Terrans dentro do Setor de Koprulu continuava a se expandir. Estes pequenos bate-bocas terminariam logo que as colônias de Terran se encontrassem no meio de um guerra de proporção épicas.

Sem serem advertidos uma frota de cinquenta navas de guerra alienígenas desceram dos céus sobre uma parte exterior da colônia Confederada de Chau Sara. Um número maciço de navas abriram fogo contra uma colônia que não estava preparada para o conflito,

continuando a dizimar cada estabelecimento habitado no planeta. Este ataque inesperado pegou as forças Confederadas de surpresa. Apesar de nunca terem encontrado espécie alienígena de qualquer tipo, apressaram-se em defender-se deste novo e misterioso inimigo.

O Confederação lançou um contra ataque desajeitado de encontro à frota alienígena que se dirigia em direção ao segundo planeta de Terran, o Mar Sara. A frota alienígena, identificando-se como Protoss, misteriosamente retirou suas forças e poupou a colônia. Logo depois, uma segunda presença alienígena foi descoberta aos redores de Mar Sara. Estes novos invasores, parecidos com insetos, eram muito diferentes dos Protoss que atacaram a colônia primeiramente.

Nenhuma agência Terran podia esclarecer a presença perturbante de não só uma, mas duas raças alienígenas estranhas dentro de suas colônias. Tomados por um terror coletivo e impedidos pela sua própria luta interna, os Terrans poderiam somente assistir a uma maré crescente de invasores alienígenas se dirigindo ao coração do Setor de Terran.





# VISÃO GERAL DAS ESPÉCIES DE TERRAN

Forçados à se adaptar a um ambiente áspero em um dos mundos mais hostís ao longo da Borda galáctica, os Terrans são mestres da sobrevivência. Sem a tecnologia avançada do Protoss nem as adaptações naturais dos Zergs, suas forças armadas consistem em uma mistura variada de unidades. Do eficaz, porém descartável, Fuzileiro até o piloto mais altamente treinado do Caça Wraith, os Terrans estão determinados a resistir até a morte e defender seu território.

Apesar dos contratempos que esta jovem espécie sofreu, os Terrans conseguiram se espalhar de mundo para mundo, acreditando inteiramente que podem lutar contra qualquer inimigo.

## Os edifícios móveis

A chave da sobrevivência da espécie de Terran é a flexibilidade. Suas estruturas básicas são equipadas com sistemas auto-suficientes e arrojados que permitem vôo de altitude baixa e permitem que mudem de posição. Um edifício em vôo é incapaz de executar algumas de suas operações normais. Também, todas as estruturas que sejam anexadas a um edifício mobilizado são deixadas para trás e ficam sem função. Uma vez que o edifício aterrizar, ele recobra rapidamente a funcionalidade total, embora a estrutura adicional abandonada permaneça inútil. As habilidades nômades dos Terrans permitem não só que eles viajem de uma fonte de recursos para outra, mas também fugir de um ataque ou agilizar a tomada de um território inimigo. Finalmente, se o edifício básico apropriado for instruído para aterrizar ao lado de um anexo abandonado, mesmo que construído por Terrans inimigos, pode ser capturado e posto em uso.

## Danos Críticos as Construções

Um dos primeiros inconvenientes da tecnologia modular usada frequentemente pelos Terrans, são que seus edifícios são particularmente vulneráveis aos ataques intensos. Os tanques rompidos de Vespene e as oscilações elétricas repentinas podem fazer com que uma estrutura já danificada desmorone, mesmo se não estiver mais sob ataque direto. Qualquer edifício Terran que seja severamente danificado, cai na "zona vermelha", indicada pela a barra de Pontos de Impacto da estrutura. Um edifício assim tão danificado continuará a perder Pontos de Impacto, a menos que seja restaurado o bastante para retornar ao estados Amarelo ou Verde.

## Suporte

Com a exceção dos anexos, todos os edifícios dos Terrans tem geradores auto-suficientes de força e não requerem apoio ou recursos adicionais quando construídos. Já que os anexos recebem energia dos edifícios a que eles estão unidos, eles se desligarão se a estrutura preliminar for destruída ou desconectada.

As tropas e os veículos dos Terrans, entretanto, requerem uma fonte constante de alimento, combustível, e de peças de reposição que são fornecidas pelo Depósito de Suprimentos. O nível atual de suprimentos disponíveis, é indicado no canto superior direito da Tela Principal. Qualquer Depósito de Suprimentos indicará também a atual estatística de suprimentos quando selecionado. Se não houver o número suficiente de Depósito de Suprimentos para suportar corretamente o número atual de forças Terrans, o treinamento ou a construção de unidades adicionais não serão possíveis até que Depósitos de Suprimentos adicionais sejam construídos.

# AS ESTRUTURAS ZERG

## Incubadora (Hatchery)

A Incubadora é o coração de qualquer Aglomerado Zerg. Age não somente como um ponto de retorno de recurso e um centro de processamento, mas também produz as Larvas de onde todos os outros Zergs são desovados. As larvas são produzidas em um passo constante e permanecerão perto da Incubadora que as criou. Como todas as estruturas dos Zergs, as Incubadoras são organismos vivos que curam danos com o tempo, fazendo-os muito difíceis de erradicar. A Incubadora é a única estrutura que pode ser construída sem a existência de um Verme, desde que foi geneticamente desenhado para produzir automaticamente combustível o suficiente para abastecer seu próprio crescimento. As colônias de Vermes, entretanto, são requeridas a expandir mais esta biomatéria.

- Encovando. *Com exceção do Ultralisk, todas as criaturas de Zerg que habitam a terra podem ganhar a habilidade de enterrar-se abaixo de qualquer superfície.*

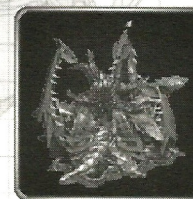
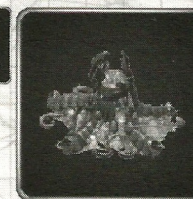
## Covil (Lair)

Uma Incubadora que "amadurece", ou evolui, em um Covil se beneficia dos dois aumentando a resistência e acesso estendido ao conhecimento genético armazenado pelo Overmind. Isto permite que os Zangões de Zerg mutem em umas das estruturas mais complexas, que forneçam por sua vez o código genético necessitado pelas Larvas ao mutarem em raças novas.

- Sacos Ventrais. *Overlords podem geneticamente serem alterados para desenvolver áreas grandes sob seus corpos que são capazes de carregar outro Zerg.*
- Antenas. *As antenas são capazes de aumentar vastamente o alcance sensorial de um Overlord, muitos líderes da Prole são alterados nesta maneira.*
- Carapaça Pneumatizada. *O gás Vespene biologicamente modificado é armazenado na Carapaça e concede a mobilidade melhorada ao Overlord.*

## Colméia (Hive)

A forma mais evoluída da Incubadora é a Colméia. Protegido por um dermosqueleto denso e com acesso completo ao quadro de conhecimento do Overmind, uma Colméia permite que seu Aglomerado produza as raças e as estruturas mais sofisticadas a ser encontradas dentro do Enxame.





# UNIDADES TERRANS

insetos vivos para distrair os inimigos e fornecer proteção para outras Raças.



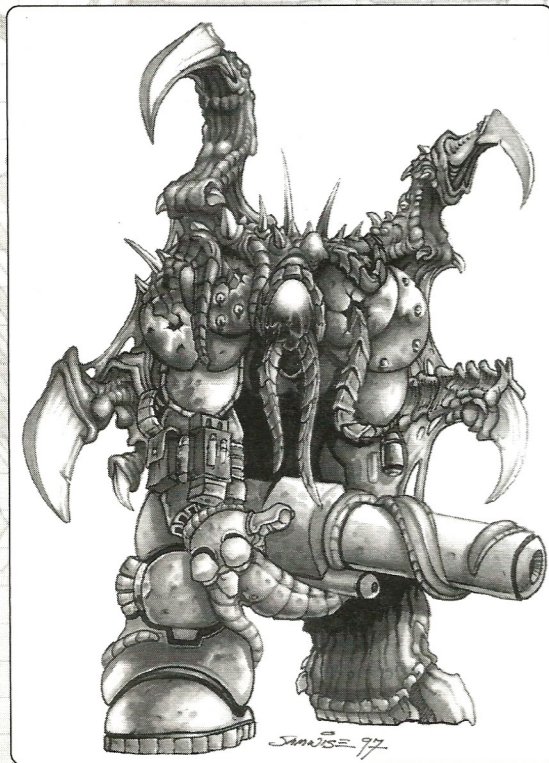
## Praga

Com esta habilidade, o Depravador produz um grupo de esporos corrosivos que então projetam-se explosivamente em uma nuvem densa ao redor de seus inimigos. Esta nuvem altamente tóxica corrói qualquer coisa capturada dentro de seu meio.



## Consumir

Como sendo a única raça no Enxame que mostra tendências de canibalismo, o Depravador alimenta-se às vezes de sua própria espécie para redimir energia perdida. Enquanto esta prática seja particularmente repulsiva a maioria das espécies civilizadas na galáxia, isto tem provado ser uma tática eficaz, e sem gosto.



*Este determinado guerreiro Terran está preparado agora para dar sua vida pela glória do Overmind.*

## Fuzileiro (Marine)

Papel: Tropa Armada da Infantaria

Armamento: CMC-300/400 Trajes Poderosos de Combate  
Fuzil Gauss "Impaler" 8mm C-14.

Fuzileiros são as primeiras linhas de defesa para a maioria das colônias Terrans. A maioria deles eram criminosos ou rebeldes, foram obrigados a se submeterem a Re-socialização Neural. Livrado de todos os vícios ou ideologias anteriores, estes homens e mulheres intrépidos estão prontos para defender os interesses Confederados com suas vidas.

O Poderoso Traje de Combate usado pelos Fuzileiros Confederados é eficaz contra a maioria das pequenas armas de fogo e as NBC (Nuclear/Biológica/Química) protegendo-os nas operações em espaço sideral e em ambientes hostis. O fuzil Gauss C-14 Impaler atira projéteis de metal de 8mm em velocidade supersônica. As munições são projetadas para fornecerem a penetração máxima contra todos os tipos de armaduras. Para minimizar o uso de munição e a energia requerida, o fuzil usa um sistema condensador para curtos tiros além de disparos controlados.

## Lança Chamas (Firebat)

Papel: Tropa Armada de Ataque

Armamento: CMC-660 Traje de Combate Pesado  
Lançador de Chamas "Inferno" abastecido de Plasma

Equipados com poderosos lança-chamas montados no braço, servem como tropas de ataque das várias milícias Terrans. Embora seu ataque tenha um alcance limitado, os lança-chamas causam danos consideráveis a todo e qualquer alvo que atravesse ou esteja na linha de fogo. Os Trajes de Combate dos Lança Chamas fornecem proteção adicional ao calor, embora sejam significativamente mais pesados do que a armadura padrão do Fuzileiro.

