

OPERAÇÃO TOCA DOS INSETÓIDES



OPERAÇÃO TOCA DOS INSETÓIDES

Essa é uma aventura gratuita por Janary Damacena.

Edição e revisão por Marcello Larcher.

Uma publicação D30 RPG



A história é baseado em “Tropas Estelares”, originalmente escrito por Robert A. Heinlein.

O sistema da aventura é “3:16 Carnificina entre as estrelas”, originalmente escrito por Gregor Hutton.

O livro básico com o sistema Carnage foi publicado no Brasil por Retropunk Publicações.

TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. A VENDA DESTA AVENTURA É PROIBIDA.
SAIBA MAIS NESTES ENDEREÇOS:

<http://d30rpg.com.br>

<http://gregorhutton.com/boxninja/threesixteen/>

<http://portal.retropunk.net/?q=node/345>

Introdução

Os historiadores parecem não concordar sobre se deveriam chamar de “A Terceira Guerra Espacial” (ou seria a “Quarta”), ou “A Primeira Guerra Interestelar”. Nós da Infantaria Móvel a chamamos simplesmente de “A Guerra dos Insetóides”, se é que chamamos de algo, o que normalmente não fazemos. Tudo o que havia acontecido até então, e mesmo depois, foram “incidentes”, “patrulhas” ou “ações de polícia”. No entanto, você está tão morto em um “incidente” quanto estaria em uma guerra declarada. O que mudaria o rumo da guerra seria a “Primeira Batalha de Klendathu”, como chamam nos livros de História, que aconteceu logo após Buenos Aires ter sido esmagada. Precisou a perda de Buenos Aires para que os caipiras da terra percebessem que alguma coisa estava acontecendo. Mas nós já estávamos nos preparando. A Infantaria Móvel já tinha uma ordem: a Operação Toca dos Insetóides.

Do que se trata?

Operação Toca dos Insetóides é uma missão baseada no livro Tropas Estelares, escrito pelo norte-americano Robert A. Heinlein. É basicamente uma aventura para uma sessão rápida preparada especialmente para o 37º Encontro D30 de RPG e que usei também no último, o 46º Encontro D30, com crianças entre 10 e 14 anos controlando as tropas. Essa

aventura pode ser jogada a qualquer momento em que você tenha algumas horas para um bom RPG, sem muito compromisso além de risadas e destruição de insetos gigantes. E também pode ser parte da sua campanha espacial, usando esse excelente sistema de batalhas.

3:16 Carnificina entre as Estrelas é um RPG de guerra espacial que se adapta muito bem às histórias consagradas de Heinlein, que são a verdadeira inspiração do jogo. Divirta-se lutando contra insetóides no sistema Carnage, criado por Gregor Hutton para esse jogo.

Como usar essa missão?

É imprescindível que você, narrador, tenha lido todas as regras de 3:16 Carnificina entre as Estrelas. Para narrar essa aventura não é fundamental ter lido Tropas Estelares, porém, os jogadores terão uma experiência mais divertida e completa se o mestre tiver tempo para as 250 páginas de um excelente livro de ficção científica. Outro ponto relevante é que o livro é bem diferente dos três filmes lançados (apesar dessa aventura ter pequenos detalhes aproveitados dos filmes). Mas na falta da leitura, são boas referências visuais e podem dar uma noção de como rola a ação neste cenário, tanto contra os insetóides, quanto no treinamento militar.

Antes de jogar, leia toda a aventura para entender como vai ser o desenrolar da missão e os encontros. Isto é necessário para você não se perder durante o jogo, além de facilitar qualquer alteração que queira fazer.

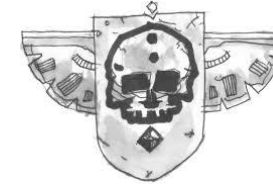
Os textos em *itálico* sinalizam introduções para os jogadores, contextualização do cenário, ou falas dos NPCs (personagens que o mestre deve interpretar). Os textos servem para orientar o mestre e, principalmente, os jogadores sobre tudo que está acontecendo na aventura. É interessante que o mestre leia esses trechos para seus jogadores, porém ele deve se sentir livre para fazer qualquer mudança, seja acrescentar diálogos, retirar alguns trechos ou qualquer outra coisa que sua imaginação criar.

A missão foi planejada para ser rápida, durando entre duas e três horas, o que não impede que ela seja readequada para ser mais rápida ou estendida, para divertir por mais horas.

Nível de Ameaça: Cada mestre pode definir quantos marcadores serão usados em cada encontro, mas tenho uma sugestão para dar um tom de urgência e perigo da missão, o que também vai deixar os jogadores atentos até o final. Isso significa colocar grande parte dos marcadores de ameaça no primeiro encontro e menos nos dois seguintes, para assim, colocar todos os restantes no encontro final.

Exemplo: Se forem quatro jogadores, temos 20 marcadores no total. Como são quatro encontros, ficaria algo como **seis** marcadores no primeiro encontro, **quatro** no segundo

encontro, **três** no terceiro encontro e **sete** no último (representando o grande chefe, Verme da Mente).



Relatório da Missão

Tropas Estelares se passa em um futuro em que a humanidade vive sob leis e normas bem diferentes das atuais. Estamos à beira de uma utópica civilização de paz e relativa harmonia. Nesta federação interplanetária, os militares possuem privilégios muito maiores que os civis, dentre eles o direito ao voto. Porém, o serviço militar não é obrigatório e, inclusive, a dificuldade de ingressar nas forças armadas é muito grande, justamente pelos amplos benefícios que esse posto concede à pessoa. A tecnologia avançou a tal ponto que naves interestelares viajam em velocidade superior à da luz, além de possuírem armas e equipamentos de alta tecnologia. Um detalhe é que alguns raros indivíduos possuem poderes psíquicos, e eles logo são aproveitados pela federação, que lhes oferece altos cargos no escalão militar.

Neste contexto, a humanidade vai expandindo sua existência para os pontos mais distantes da galáxia, até que se depara com a raça insetóide que ameaça o desenvolvimento humano e a própria vida na Terra. Para tentar solucionar o problema, a federação elaborou um plano para conquistar o lar das criaturas, o planeta Klendathu. O Planeta é menor do que a Terra, com uma gravidade na superfície de 0,7g, e grande parte formada por oceanos. Nos continentes há florestas com flora de líquens, e nenhuma fauna de interesse. O ar não é respirável por muito tempo, por estar contaminado com oxido nitroso e ozônio em excesso.

Missão: Aprender sobre os insetóides

Habilidade Alienígena: Maior HC + Menor HFC/2 (arredondado pra cima) +2

Planeta: Klendathu

Descrição: Planeta inabitável para humanos

Forma da Criatura: Insetos Gigantes

Habilidade Especial: Enxame - Os insetóides atacam em grandes quantidades, por meio de investidas em massa no alcance Curto. No turno dos insetóides, na Rodada de Combate, todos os personagens (PJs) são movidos para o alcance Curto no mapa de alcance. Esta habilidade não possui custo em Marcadores de Ameaça.



Primeiro Encontro

Quando os jogadores estiverem prontos (e após uma explicação breve sobre do que trata a missão) interprete o comandante Jelly, que é responsável por grande parte desta missão. Ele é um cara durão e fala rispidamente com os soldados.

O Comandante Jelly está andando com os braços para trás, enquanto olha firmemente para vocês, na antessala do tubo de disparo. Enquanto vocês se arrumam para descer até o planeta, ele fala de maneira brusca: - Fraqueza ou força, os insetóides não as têm; não há perspectiva de trocar combatente por combatente. Mas numa poliarquia de colmeia, algumas castas são valiosas - ou assim nosso pessoal da guerra psicológica espera. Se for possível capturar insetóides cérebro, vivos e intactos, a federação poderá ser capaz de negociar em bons termos. E se vocês, macacos treinados da infantaria, capturarem uma rainha então?? Qual o valor de troca de uma rainha? Um regimento de soldados? Ninguém sabe, mas o plano de batalha ordena capturar a "realeza" dos insetóides, cérebros e rainhas, a qualquer custo. Vamos vencer essa droga de guerra, e vocês precisam voltar inteiros para essa porcaria de nave!

Depois disso, continue lendo para os jogadores:

Vocês esperam enquanto as esquadras quatro e cinco ocupam as cápsulas e entram no tubo de disparo, antes que

novas cápsulas apareçam no trilho de bombordo para que vocês entrem. O comandante Jelly checa cada homem à medida em que são lacrados na capsula antes da queda. Quando todos estão preparados, em seus fones de ouvido, Jelly fala do tubo da linha central:

— Não façam besteira garotos. Isso é a mesma coisa que um treino. Ponte! Pescoços Duros de Raszak... prontos para a queda!

Após isso, a infantaria é disparada para o planeta. O envio é mais turbulento que o normal e após a queda no planeta o sargento descobre que vocês foram enviados para um local diferente das coordenadas estabelecidas na missão. Depois de tentar comunicação com a nave que os lançou, descobrem que ela foi atingida por um ataque de plasma dos insetóides e por isso perdeu o controle do envio das capsulas. Vocês estão em uma das poucas florestas da região, mas não têm muito tempo para analisar a situação, pois o local começa a ser infestado pelas criaturas.

Com o final do primeiro combate, os soldados vão entender que os insetóides são realmente terríveis e não darão trégua (faça-os pensar que os combates serão muito mais difíceis do que realmente são. A ideia é deixar os jogadores esperando ataques surpresas e com números gigantescos de criaturas caindo em cima deles a qualquer momento.



Segundo Encontro

O pelotão do Rudes - do qual os personagens fazem parte - é responsável por 1730 km² de terreno hostil, e é preciso descobrir tudo que puderem, antes que as esquadras prossigam destruindo as tocas.

O plano de batalha tinha ordenado numa nova doutrina tática: não fechar os túneis dos insetóides. Blackie, que era o líder do pelotão Blackguards, e da missão em terra, tinha explicado isso como se concordasse de coração com o plano, mas todos duvidavam que ele gostasse da ideia. A estratégia era "simples": deixar os insetóides saírem. Achá-los e matá-los na superfície, e deixar eles continuarem saindo. Não bombardear os buracos, não jogar gás nos buracos - deixar eles saírem. Após um tempo - um dia, dois dias, uma semana, eles parariam de sair. O Estado-Maior de Planejamento estimou (não me pergunte como!) que os insetóides gastariam de 70 a 90 por cento de seus guerreiros antes que parassem de tentar nos tirar da superfície.

Puxe o personagem de posto mais alto (sargento provavelmente) e avise a ele que o comunicador dele tocou na frequência dos oficiais na voz do líder do pelotão Wolverines:

Líder na escuta? Pulei várias milhas pra frente da primeira esquadra, chamando o líder de pelotão dos Querubins, de

vez em quando chamando qualquer um dos oficiais dos Querubins e descrevendo o padrão do meu rádio-farol (traço-ponto-traço-traço). Sem resposta... O Blackie ordenou que vocês vejam o que ocorreu. Sigam para a direção um, um, zero, dois, ponto, um quilômetros. Traço-ponto-ponto. Já deve ser capaz de lê-lo, direção cerca de três, três, cinco de onde deveriam estar.

Durante a caminhada para o ponto enviado, o pelotão segue por um caminho montanhoso, de terra batida e pedras soltas, com muitos buracos por onde poderiam surgir insetóides.

A maior parte do Quadrado Preto Um - no qual vocês estão - tem relevo, mas a maior parte é como uma enorme pradaria, muito estéril. Dessa forma, vocês têm chance de ver um insetóide saindo de baixo e pegá-lo primeiro. O pelotão do Rudes está muito espalhado em intervalos de seis quilômetros e meio entre os homens e de uns seis minutos entre as passagens da varredura rápida. E claro que o radar pode ver mais do que o olho, mas não tão bem assim. É uma patrulha tão apertada quanto se pode fazer. Mas não apertada o bastante; qualquer lugar pode ficar fora de observação por pelo menos três ou quatro minutos entre as passagens - e um monte de insetóides pode sair de um buraco pequeno em três ou quatro minutos. E foi exatamente o que aconteceu...



Terceiro Encontro

Depois do último ataque dos insetóides, vocês conseguem chegar até o local indicado pelas coordenadas. Mas não é possível encontrar nenhum vestígio de soldados da infantaria vivos nas proximidades. A única coisa visível que chama a atenção de vocês, além do sangue e corpos pelo chão, são as marcas de combate que rumam para uma cratera recém aberta no local. Tem o tamanho de uma escala seis, uma das maiores já encontradas. Com essa dimensão toda, é possível colocar a Tours - nave que os deixou no planeta - inteira dentro da cratera. Esse é um dos truques que os insetóides usam contra os humanos quando estão guerreando: a infantaria na superfície e eles embaixo, como minas terrestres, e quando você se aproxima do local, o choque do solo pega você; se estivesse no ar quando uma explodisse, a onda de concussão podia confundir os seus giroscópios e botar o seu traje fora de controle.

Aqui é importante aguçar a vontade dos jogadores de investigarem a cratera aberta. Ela emana um calor incomum e as bordas possuem uma coloração ambar-avermelhado. Isso indica um alto nível de radiação que poderia fritar os soldados, se estivessem sem os trajes blindados. Os personagens podem querer investigar os arredores antes de entrar na cratera. Se eles fizerem isso, explique que a temperatura do ar na superfície está muito abaixo daquela

que os insetóides usam em seus túneis, e talvez uma saída de ar camuflada possa ser identificada pela visão infravermelha. Se os jogadores tiverem essa ideia, permita que eles encontrem uma entrada alternativa, e diminua o número de marcadores de ameaça (guardando-os para o encontro final). Antes que o pelotão entre nos túneis, o sargento do grupo vai receber um recado de que um oficial do alto escalão está a caminho. Pouco depois um veículo surge com alguns oficiais, dentre eles um sensitivo - que é a mais alta elite da Federação, e que consegue usar poderes mentais. Ele não diz seu nome, apenas avalia o local e informa ao sargento:

Aqui está o seu sub-mapa, sargento. A faixa vermelha é a única avenida dos insetóides na sua área. Está a uns 300 metros de profundidade no ponto onde ela entra na sua área, mas sobe constantemente em direção à sua retaguarda esquerda, e sai dela a cerca de 150 metros. A rede em azul claro que se junta a ela é uma grande colônia dos insetóides, os únicos lugares onde ela chega a menos de trinta metros da superfície estão marcados. Você pode colocar alguns auscultadores ali até que possamos ir lá e cuidar disso.

Depois disso, ele parte no veículo, e os soldados têm permissão para entrar no buraco. Eles vão passar por alguns túneis e chegar a alguns salões escavados nas rochas, mas pouco tempo depois de entrarem, alguns insetóides são enviados para combater os soldados.

Encontro Final

Uma vez lá dentro, faça os jogadores ficarem apreensivos com a possível chegada dos insetóides. Guiando-se pelo mapa entregue pelo sensitivo, o sargento lidera os Rudes por uma rede de túneis. Para criar mais paranoia entre os jogadores, diga que os comunicadores captam barulhos estranhos a todo momento vindos de trajés do pelotão dos Querubins. Em algum momento, os jogadores chegam até um tunel onde existem diversas clareiras, sendo que uma delas possui uma infinidade de insetóides protegendo um enorme verme massudo - aquilo que a federação chama de “cérebro”. Esse é o ponto chave da missão.

Vocês andam durante horas até chegarem num ponto onde os buracos se abrem em uma rede de salões vazios. Logo, um pensamento ecoa pela cabeça de todos vocês: uma cidade de insetóides, sem insetóides à vista é de algum modo mais incômodo do que os insetóides que esperávamos encontrar. Então, vagando por alguns aposentos vazios vocês de repente começam a ouvir um barulho de leve, como o de bacon fritando na frigideira, e ali os insetóides atacam. Vocês não sabem de onde eles vieram. Num instante tudo estava quieto. Então apenas ouvem os gritos de — Insetóides! Insetóides! — de trás de vocês. E as criaturas estão em todo lugar. A suspeita é de que aquelas paredes lisas não eram tão sólidas como pareciam; esse é o único jeito de explicar o modo como eles de repente estavam em volta do pelotão.

Antes do combate terminar, coloque o restante dos marcadores de ameaça que tiver. Eles representarão o cérebro, que estava sendo protegido.

Fim

A captura do cérebro vale “o selo missão cumprida” para o Primeiro Pelotão dos Rudes de Raszak. Não muitos pelotões, de uma grande quantidade, muitas centenas, podiam dizer isso; nenhuma rainha foi capturada (os insetóides as mataram primeiro) e apenas seis cérebros. Nenhum dos seis foi trocado, não viveram o suficiente. Mas os rapazes da Guerra Psicológica conseguiram seus espécimes vivos, então os personagens acreditam que a Operação Realeza foi um sucesso.

Apesar de ser uma aventura para apenas um sessão, essa missão pode ter sido o ponto de partida para os soldados, uma vez que a guerra contra os instóides continua. Se este for o caso, distribua as medalhas da Espada Escarlate e da Caveira Escarlate, que são medalhas de prestígio concedidas por atos de heroísmo extremo e a de remoção do último Marcador de Ameaça desta aventura, além da insígnia da Morte, que é a medalha para o soldado que mais matou insetóides durante a partida, para cada um dos jogadores, acrescentando uma para os dois que mais mataram insetóides durante a partida. Além disso, os personagens podem tentar adquirir níveis e fazer testes de evolução.

