

BRIGADA LIGEIRA
ESTELAR

A CONSTELAÇÃO DO SABRE VOL. 1

ALEXANDRE LANCASTER





A Constelação do Sabre Vol. 1

Alexandre Lancaster

Criação Alexandre Lancaster

Edição Leonel Caldela

Capa Giovana Basílio

Arte Alexandre Lancaster, Giovana Basílio, Israel de Oliveira, Marco Morte,
Monique Novaes, Raquel Maia, Simone Beatriz e Victor Estivador.

Direção de Arte e Logotipia Alexandre Lancaster

Projeto Gráfico Tiago H. Ribeiro

Diagramação Guilherme Dei Svaldi

Revisão Fabrícus Viana Maia e Marlon Teske

Editor-Chefe Guilherme Dei Svaldi

BRIGADA LIGEIRA ESTELAR é copyright © 2012-2013 Alexandre Ferreira Soares.
Baseado nas regras de *3D&T Alpha*, desenvolvidas por Marcelo Cassaro.



Rua Sarmiento Leite, 627 • Porto Alegre, RS

CEP 90050-170 • Tel (51) 3226-1426

editora@jamboeditora.com.br • www.jamboeditora.com.br

Todos os direitos desta edição reservados à Jambô Editora. É proibida a
reprodução total ou parcial, por quaisquer meios existentes ou que venham
a ser criados, sem autorização prévia, por escrito, da editora.

Publicado em setembro de 2013

ISBN: 978858913498-9

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação

Bibliotecária Responsável: Denise Selbach Machado CRB-10/720

S676c Ferreira Soares, Alexandre
v.1 A Constelação do Sabre: volume um / Alexandre Ferreira Soares.
Ilustrações de Giovana Basílio [et. al.]. — Porto Alegre: Jambô, 2013.
80p. il.

1. Jogos eletrônicos — RPG. I. Basília, Giovana. II. Título.

CDU 794:681.31



Introdução.....	5
Capítulo 1: Alabarda.....	8
Capítulo 2: Albach.....	14
Capítulo 3: Albuquerque	20
Capítulo 4: Altona	26
Capítulo 5: Annelise	32
Capítulo 6: Arkadi	38
Capítulo 7: Bismarck	44
Capítulo 8: Estação Parlamentar	50
Capítulo 9: Forte Martim.....	53
Capítulo 10: Gessler	60
Capítulo 11: Novas Regras	66
Apêndice: Leocádia	77



Introdução

Bem-vindo à Constelação do Sabre!

A *Constelação do Sabre — Volume 1* é um suplemento para o cenário *Brigada Ligeira Estelar*. Para utilizá-lo, você precisa dos livros básicos *Brigada Ligeira Estelar* e *Manual 3D&T Alpha*, ambos da Jambô Editora. Você pode baixar o *Manual 3D&T Alpha* gratuitamente no site da editora.

Brigada Ligeira Estelar é um cenário de ficção científica, no qual seu personagem é um piloto de robôs gigantes em meio a um império interestelar que sofre tanto com os complôs de casas de nobreza traiçoeiras quanto com a invasão de um povo selvagem conhecido como os Proscritos. O livro *Brigada Ligeira Estelar* introduz o cenário, traz kits de personagens para os jogadores e vários modelos de robôs para recheiar sua campanha.

Este é o primeiro de dois volumes dedicados a explorar o cenário principal de *Brigada Ligeira Estelar*: a Constelação do Sabre. A Constelação é um conjunto de dezenove mundos, mais uma estação espacial e um asteroide terraformado. Os mundos apresentados neste volume são Albach, Alabarda, Albuquerque, Altona, Annelise, Arkadi, Bismarck, Forte Martim e Gessler, além da Estação Parlamentar. Os mundos de Inara, Montalbán, Moretz, Ottokar, Tarso, Trianon, Winch, Uziel, Viskey e Villaverde, mais o Asteroide Schulmann, são descritos no segundo volume.

Cada mundo conta com:

- Uma visão geral sobre o planeta e sua situação atual dentro do Império.
- Descrição de três casas de nobreza.
- Descrição de três locais interessantes.
- Um guia de campanha, com ideias de aventuras e personagens ligados ao mundo.
- Um NPC ligado ao mundo (mas não necessariamente nativo dele).

Qualquer descrição na verdade não faz jus ao que um mundo esconde. Estes são os seus aspectos mais superficiais. Eles são planetas, e possuem contradições e disparidades. Uma mera pincelada em sua situação política não revela as surpresas que podem ser encontradas. Dentro de um mesmo mundo se encontram cidades tecnologicamente desenvolvidas e áreas rurais atrasadas, grandes fortalezas e maravilhas da natureza, povos notáveis por seus feitos e gente admirável em seu estilo de vida modesto.

Agora sentem-se nos cockpits de seus robôs gigantes. A aventura mal começou — e vocês nem imaginam o que os espera. Avante!

Um Breve Olhar Sobre a Constelação do Sabre

No ano de 1802, o então Imperador Silas Falconeri dividiu a Constelação do Sabre em três regiões administrativas para facilitar a condução e monitoramento dos mundos-principados: o Cabo do Sabre, o Fio do Sabre e a Ponta do Sabre.

O Cabo do Sabre se destaca no Império simplesmente por concentrar a maior parte dos mundos mais importantes. É no Cabo que se localiza Albuquerque, a Capital Imperial; seu grande rival Tarso, e outros mundos de peso como Bismarck, Viskey, Trianon e Gessler.

É no Cabo que também se concentra a maior população do Império — pouco menos de 68 bilhões e meio de pessoas espalhadas em dez mundos diferentes. Salvo por Altona e Villaverde, cujas populações são relativamente reduzidas, os mundos do Cabo registram, em média, entre cinco e sete bilhões de habitantes. Mundos com mercados de trabalho mais desenvolvidos recebem um fluxo grande de imigrantes da Ponta ou do Fio do Sabre.

Os mundos do Cabo tendem a apresentar a maior concentração habitacional do Império — e talvez algumas de suas maiores disparidades sociais. Contribui para isso o fato de que os principais mundos da Constelação se aglomeram nessa área — incluindo a Capital Imperial, Albuquerque. Dos planetas politicamente mais influentes nos rumos do Império, apenas um deles está fora da região — Montalbán.

Essa proximidade e trânsito mútuo fez com que todos esses mundos partilhassem vários elementos em comum — e acabassem influenciando de uma forma ou de outra o restante do Império. Eles ditam tendências em todos os sentidos. São basicamente a matriz cultural da Constelação.

Os mundos do Fio do Sabre têm um perfil mais dispar: a tendência geral é que, quanto mais os mundos se afastam do Cabo, mais a cultura e o nível tecnológico se afastam dos padrões comuns encontrados por lá. São locais de desenvolvimento médio, e talvez sua importância seja na obtenção de produtos baratos e matérias-primas que irão para os grandes centros imperiais. Mas ninguém pode dizer que são locais isolados: tanto a Estação Parlamentar, onde está sediado o legislativo imperial, quanto o Asteroide Schulmann, a maior universidade do Império, são localizados nessa região. É uma área menos populosa — mas há apenas seis planetas habitáveis no Fio, em contraponto aos dez mundos do Cabo. Além disso, Moretz, por conta de sua natureza particular, é um mundo relativamente menos habitado. Se pensarmos nisso, planetas como Winch e Alabarda são bem parecidos com os principais mundos imperiais — e culturalmente eles ainda guardam muitos laços com os grandes mundos centrais.

A Ponta do Sabre é outra história. Por mais que seus planetas estejam sendo vitimados pela invasão Proscrita, o fato é que eles sempre foram os mais pobres do Império. Sua natureza isolada muitas vezes os fez desenvolver culturas à parte — e no final, a distância e a falta de presença humana em algumas dessas áreas as tornaram naturalmente mais vulneráveis a uma invasão de fora da Constelação. Arkadi, apesar de tudo, vem conseguindo resistir. E Uziel, primeiro mundo do Fio do Sabre a ser invadido, parece ter forças para se segurar. Não foi à toa que Silas Falconeri se valeu da comoção gerada pela insurreição tarsiana para levantar a necessidade de uma guarda popular. A área a ser protegida é enorme — e a proteção da integridade do Império exige manutenção constante para que essa área não acabe se fragmentando politicamente com o tempo.



Guardas Regenciais dos Mundos-Principados

Antes da existência da Brigada Ligeira Estelar, a defesa do Império estava nas mãos dos *Regimentos Regenciais de Guarda* (ou, simplesmente, Guardas Regenciais). Essencialmente, o Imperador definia quais mundos enviariam seus regimentos contra ameaças específicas — e a maior tropa de cada mundo era, via de regra, sua própria Guarda Regencial. O comando de uma guarda regencial pertence ao príncipe-regente do planeta.

Com o advento da Brigada Ligeira Estelar, isso mudou. Se você é um oficial hussardo de uma das várias Guardas Regenciais do Império, sua função, pelo menos oficialmente, é proteger o príncipe-regente de seu planeta natal e a família regencial. Por eles, você está disposto a desembainhar sua espada — ou a de seu Hussardo — e trajar as cores do Brasão Regencial, presentes tanto em seus uniformes quanto nos robôs que você pilota. Na prática, a função da guarda regencial é a de ser o exército regular de cada mundo-principado, enquanto a Brigada Ligeira Estelar funciona como uma entidade mantenedora de uma ordem maior (defender o mundo de ameaças externas, enfrentar levantes separatistas, dar apoio à regência em situações de crise que possam comprometer a unidade imperial). O problema é que muitas vezes há conflitos de jurisdição, partindo de ambos os lados.

No entanto, o fato de todos os robôs das guardas regenciais partirem estruturalmente do mesmo modelo não deve enganar ninguém: cada guarda tem sua especialidade e várias características que a tornam notável de alguma forma. Às vezes, sua metodologia de treino e combate pode tornar uma guarda regencial com um Hussardo mediano muito mais perigosa do que guardas com robôs mais poderosos.

Hussardos Imperiais e Hussardos Regenciais

Há um motivo pelo qual os robôs regenciais, apesar de suas variantes e adaptações, pertencem essencialmente ao mesmo modelo em termos internos e variam de forma mais cosmética, enquanto a Brigada Ligeira Estelar tem o seu próprio. Isso se deu graças à profunda desconfiança de Silas Falconeri II em relação à postura de certos príncipes-regentes a respeito da sua figura. Foi Silas quem determinou que as guardas regenciais utilizariam um modelo definido pelo próprio imperador, a ser renovado em um período entre três e cinco anos — enquanto a Brigada permanecia com autonomia nas suas escolhas técnicas. Isso

incomodou não apenas seus oponentes, mas até mesmo seus aliados — e com a morte de Silas II, a Brigada Ligeira Estelar (apesar de contar com um modelo próprio) acabou não evoluindo tanto assim em relação às outras guardas. Embora seus robôs pareçam mais fortes, internamente todos eles partem das mesmas estruturas e têm capacidades parcialmente similares. É o treinamento — e alguns ajustes — que fazem a diferença.

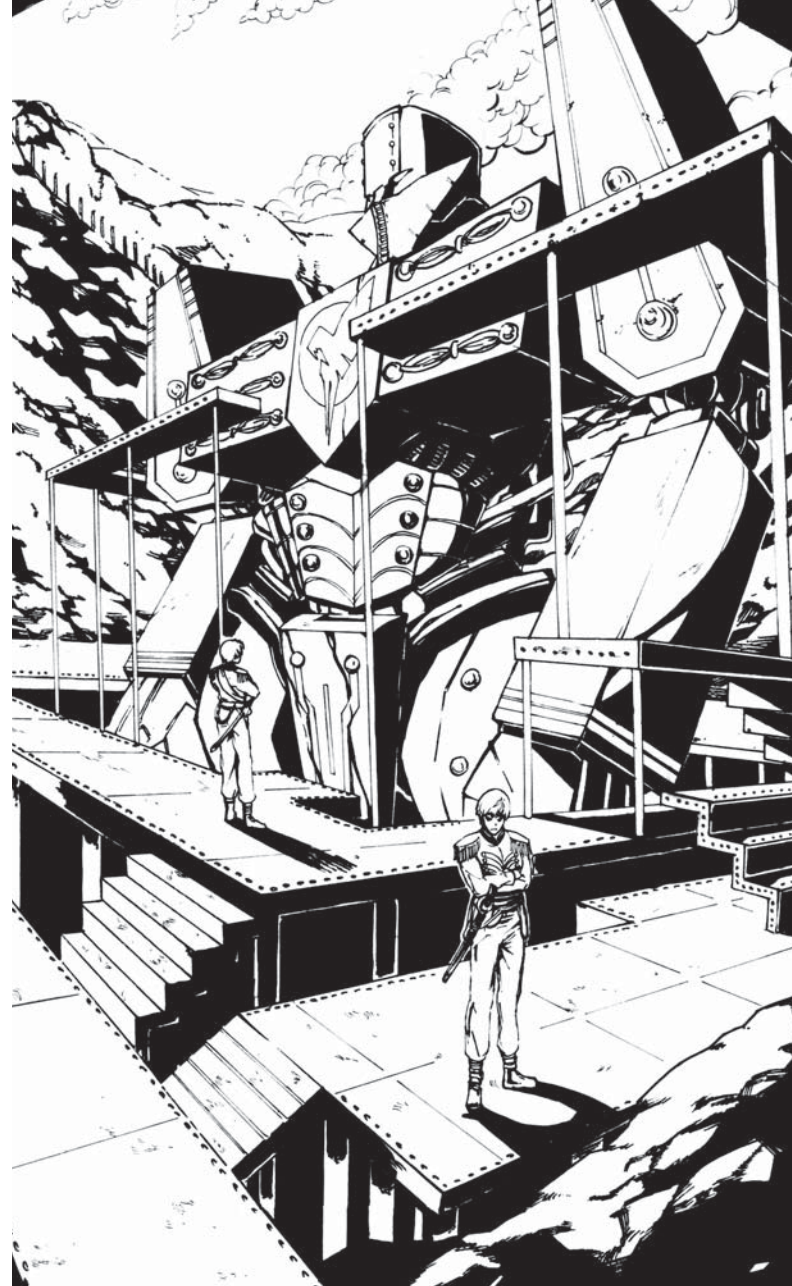
No entanto, há um elemento que também influencia: a variedade de armas que um hussardo pode requisitar à medida que ganha experiência em combate. Não é incomum que um hussardo possa tomar uma arma em meio ao campo de batalha e incorporá-la a seu arsenal, com adaptações e a devida permissão de seus superiores. Muitas vezes é essa pluralidade que faz a diferença em uma luta, principalmente quando os Proscritos parecem não obedecer a nenhum tipo de unidade entre si.

Muitas vezes a cultura de cada mundo acaba ditando essa especialidade. Em Albach, por exemplo, resultados são o mais importante, e isso leva a atitudes pragmáticas. Já em Annelise, a norma é completamente inversa. Isso leva a toda uma configuração diferente de armas e técnicas a se escolher. Pilotos experientes acabam absorvendo novas possibilidades e agregando-as a seu próprio ofício.

Mesmo assim, não há diferença entre certos padrões; um oficial hussardo *sempre* terá um sabre e uma pistola. Isso vale para qualquer oficial, desde um membro da Brigada a um mero hussardo a serviço do mais obscuro senhor de domínio do planeta mais distante.

Em combate, há lugar para os dois. Principalmente contra um inimigo tão avesso a padronizações como os Proscritos. Essa falta de padronização obrigou a Brigada Ligeira Estelar a reagir: eles agora têm mais acesso a armas diferentes. As guardas regenciais ainda não têm essa liberdade — e, a julgar pelo histórico de algumas delas, ninguém pensa em mudar isso.

Apesar de todas as diferenças, a estrutura das diferentes guardas no fundo existe em função do mesmo objetivo: proteger o Império e garantir a sua unidade territorial. Em tese, todas as guardas deveriam colaborar entre si. Mas não é isso que acontece normalmente. O próprio fato de as guardas regenciais encararem a Brigada Ligeira Estelar com rivalidade mesmo nos mundos onde a tendência é ser pró-Império já evidencia muito sobre a natureza de fragmentação que consome a Aliança desde a morte de Silas Falconeri II. E, para falar a verdade, isso já acontecia mesmo antes de sua morte.



Capítulo 1

Alabarda

Partilhando origens comuns com os colonos que povoaram Montalbán (e, creem alguns, Forte Martim), Alabarda se diferencia por um caráter muito forte de controle social, instituído durante seus séculos de formação.

Durante a época da anexação pelo Império, este mundo se orgulhava de estar na vanguarda política da Constelação do Sabre, com uma constituição própria e avançada. Mas na verdade essa carta magna estimulava a corrupção sob seu verniz modernizante. Contribuiu para isso uma postura de defesa dos valores morais e da família, algo que serve de escudo da escória política de vários mundos até hoje (Tarso é um ótimo exemplo).

Alabarda nunca foi muito coeso culturalmente — e esse discurso de moralidade se revelou uma das únicas formas de reprimir política e socialmente a população. Por isso este é um mundo que apresenta enormes disparidades. Há cidades que estão entre as mais modernas do Império, e há também enormes bolsões de atraso dignos de Ottokar e Arkadi.

Tais disparidades sociais levaram Alabarda a uma guerra civil, que estava sendo vencida pelas forças conservadoras com interferência das forças militares — até o momento em que seus opositores começaram a ser apoiados por Silas Falconeri. As facções conservadoras, em tese, representavam o rei deste mundo, Salvadó Garcez Ruiz — mas na verdade ele mesmo se considerava um refém político dos conservadores, cuja influência o imobilizava. Ruiz percebeu que Falconeri representava sua chance de se libertar dessas forças políticas e ao mesmo tempo encerrar a guerra: ele mesmo renunciou ao trono em 1809 entregando-o a Silas Falconeri. Silas transformou o antigo rei em regente, mas sinalizou que ele deveria fazer um governo de coalizão que unisse as diferentes correntes de seu mundo.

Falconeri acreditou que essa atitude ajudaria a pacificar o planeta já tão conturbado. Só que essa tolerância teve seu lado negativo: a regência de Alabarda tem que conviver com



um discurso de setores radicais que apregoa a saudade dos tempos da falsa democracia — uma época em que dois partidos não muito diferentes entre si se alternavam no poder, 66% da população era subempregada, o analfabetismo atingia 56% da população e a mortalidade infantil levava 200 mil crianças por ano.

Além disso, por algum motivo, havia uma disparidade entre a proporção de oficiais e soldados. Essa disparidade acabou sendo diminuída, mas ainda é alarmante. E, como militares e conservadores andam juntos, é muito difícil mudar qualquer coisa sem mexer em algum tipo de vespeiro.

O problema é sério: o exército de Alabarda apresenta 49.900 generais, 57.800 coronéis e mais de 2.300.000 oficiais para apenas 8.000.000 de soldados — enquanto um mundo como Albuquerque tem ao todo 18.000.000 soldados em seu exército permanente e só precisa de 383.300 oficiais para administrar tudo isso. Como 40% do orçamento de Alabarda é destinado à defesa e boa parte desses recursos são destinados a pagar os oficiais, as forças armadas simplesmente não têm recursos para se modernizar. A classe militar encostou-se no funcionalismo interno do estado e, como ela tem as armas, dificilmente alguém vai fazer uma faxina para que o planeta ande.

Não fosse sua localização privilegiada nos mapas estelares — é o mundo que faz ponte entre os mundos principais do Império com os planetas restantes — Alabarda seria tão pobre quanto os três planetas mais distantes. O comércio é altamente circulante e Alabarda deveria ser um planeta rico, mas o orçamento do Império para esse mundo acaba sendo dilapidado ao passar de mão em mão. A corrupção é a graxa que faz com que as coisas funcionem minimamente, porque as leis são muitas e de uma natureza desnecessariamente complicada. É assustador pensar que antes de Falconeri tudo era ainda pior.

A guerra civil anterior à anexação gerou um clima de ódio e cicatrizes que ainda hoje não foram curadas. Por isso, praticamente todas as pessoas passaram a viver em estado de prontidão: os pró-Império (conhecidos como legalistas) educando seus filhos desde cedo no uso das armas para evitar que os conservadores saiam da sua toca; os anti-Império (que chamam a si mesmos de emancipadores) fazendo o mesmo sob o discurso de que um dia os “ímpios” vão querer exterminá-los. É muito fácil educar os filhos nas armas até mesmo nas escolas públicas, porque todo mundo deseja a segurança financeira de se tornar um oficial do exército.

Tornou-se mais interessante para muita gente não seguir o ensino formal e universitário e batalhar um concurso público para as forças armadas aos dezesseis anos. Esses concursos são extremamente disputados e muitos se afundam nos cursinhos preparatórios

mesmo depois dos vinte ou trinta anos de idade. Afinal de contas, mesmo um diploma de faculdade não é garantia de emprego em Alabarda, e muitas de suas mentes mais privilegiadas acabam saindo do planeta em busca de melhores perspectivas.

No meio disso tudo, há todos os tipos de grupos radicais, que jogam mais lenha na fogueira e a cada dia arregimentam mais seguidores. Todos parecem encarar uma nova guerra civil como algo inevitável — e é indubitavelmente melhor ser o predador do que a presa. O resultado é que Alabarda é um mundo cheio de revolucionários de todos os matizes ideológicos possíveis, sendo os levantes agrícolas comuns. Isso torna-o um paraíso para mercadores da guerra: levantes precisam de armas e robôs gigantes. De modo geral, devido à postura progressista imposta pelos Falconeri (e mantida precariamente pelo regente Perez-Reverte), o governo não gosta de envolver suas tropas, apesar das pressões de alas mais radicais como os Cruz y Espada. No fundo, mesmo o pior dos grandes nobres latifundiários tem medo de que a Brigada Ligeira Estelar venha lhes dar uma lição, depois da já lendária história de seu apoio a rebeldes de Trianon. Não é à toa que, na grande maioria das vezes, é a própria pequena nobreza quem apoia o surgimento de milícias comandadas por pseudo-militares desgarrados (os Caudilhos), que impõem terror em aldeias, mas ajudam a estabelecer algum tipo de ordem social quando ela parece estar prestes a explodir.

Por isso, temos uma postura hipócrita: viscondes fazem vista grossa a abusos dos condes, condes fazem vista grossa a abusos dos viscondes, tudo segue assim e todos ficam contentes. No entanto, se todos esses desmandos vierem à tona (ou seja, se a imprensa não conseguir escondê-los desta vez), a guarda regencial será obrigada a mostrar serviço. Uma coisa comum a todas as grandes revoltas é que elas de modo geral sempre tiveram como estopim um levante qualquer em um Domínio inexpressivo. E ninguém quer que seu próprio domínio dê início ao efeito dominó da guerra civil que todos temem.

Nesse contexto, o falso discurso da moralidade ganhou força, principalmente com os Artusen no judiciário, complicando a vida do atual regente do Império — e daqueles que o apoiam. Ou seja, com a paranoia e tensão lado a lado, todos os habitantes de Alabarda sabem usar armas desde cedo na vida — e parecem estar sempre temendo que o pior aconteça. Eventualmente brigas surgem e terminam em tiroteio. Emancipadores culpam o Império, legalistas culpam os conservadores. Alabarda virou um barril de pólvora.

Se algo acontecer e o Império intervir, isso pode ser o gancho necessário para que o desmonte da Constelação comece de verdade — e esse algo pode muito bem ser a invasão dos Proscritos, cada vez mais próximos do Fio do Sabre...



Brasão de Alabarda

Clãs Nobres de Alabarda

Garcez Ruiz

Em meio à disputa interna de seu mundo, os Garcez Ruiz procuram mostrar força e decisão — mas, na prática, isso os tornou prisioneiros de sua própria gaiola de cristal. Pressionados por todos os lados, que querem tirar vantagens de sua posição no poder, o clã se encontra dividido; há aqueles que encampam o discurso pró-imperial e aqueles que apoiam o discurso conservador. O mais dramático é que cada lado assumiu sua posição não necessariamente por interesses pessoais; eles acham que zelam pelo futuro de Alabarda e pela sobrevivência política da família. Movidos por sua passionalidade inata, os Garcez Ruiz são capazes de colocar seu pescoço em risco em nome desse futuro. Mesmo que isso os jogue uns contra os outros — e ponha o destino de seu clã em risco.

Cores: azul celeste e amarelo (detalhes em branco).

Dados Importantes sobre Alabarda

Unidade federativa	Principado.
Capital	Sesmaria.
Príncipe-regente	Arturo Elomar Garcez Ruiz (37).
Consorte regencial	Anabel Alastor de Orias Malizarte Gárcez Ruiz (23, Princesa do Grão-Domínio de Alastor, Montalbán).
Clã regencial	Garcez Ruiz.
Herdeiro regencial	Arturo Salvadó Malisarte Garcez Ruiz (5).
Cores do brasão regencial (usado nas guardas regenciais)	Azul celeste e amarelo-melão (detalhes em branco).
Número de grão-domínios	771.
Principais clãs de nobreza e grão-domínios sob sua posse	Garcez Ruiz (154). Cruz y Espada (123). Alcala (112). Elizarte (99). Righera (98). Outros clãs (185).

Para os Jogadores: você é um Garcez Ruiz, e faz parte da natureza de sua família a necessidade de ser decisivo e mostrar força a todos. O espírito é mostrar quem manda. Isso é cobrado de você desde cedo; omissão não é uma possibilidade. Um Garcez Ruiz tem que fazer aquilo que tem que fazer — mesmo que não saiba necessariamente o que fazer. Não que vocês não sejam capazes de analisar as coisas e parar para pensar; o que seu clã não consegue é permanecer parado, sentar e “deixar a poeira baixar” para só então tomar uma decisão. Dois Garcez Ruiz de opiniões diferentes vão inevitavelmente entrar em choque pelo bem da casa, devido a esse temperamento e perfil — atravancando qualquer avanço da família. Você também é assim — estimulado a tomar decisões imediatas, tende a agir impulsivamente. E essa é uma forma muito perigosa de se conduzir o poder.

Cruz y Espada

O fato de que *toda* Cruz y Espada homem é enviado para a academia militar do corpo regencial de seu planeta fala muito sobre este clã. Isso não ocorre necessariamente por posicionamento político ou coisa que o valha: é para que eles aprendam a ter disciplina e rigor. Como a Academia Militar da Guarda Regencial de Alabarda é famosa por ser uma das mais duras do Império (sendo acusada tanto de maus tratos a seus alunos quanto de convivência com os brutais códigos de ética que circulam entre seus cadetes), isso tem um efeito visível. Os Cruz y Espada são conhecidos como um clã conservador, rígido, mal-humorado, represor e responsável por abusos que, caso sejam descobertos, garantirão uma visita pouco amigável da autoridade imperial. Mas, como eles gastam muito dinheiro com a grande mídia, poucos sabem dos levantes agrários que acontecem em suas terras — e dos massacres que se seguem. Suas mulheres desde cedo são enfiadas em colégios internos, para que sejam transformadas em “damas perfeitas”, e é muito comum que elas tenham pouquíssimo contato com os pais ao longo de sua infância, reencontrando-os apenas em ocasiões formais até a adolescência, quando voltam a fazer parte de sua corte em tempo integral. Os Cruz y Espada se impõem a tudo e todos — inclusive ao príncipe-regente. E jogam duro. Muito duro.

Cores: preto e vinho.

Para os Jogadores: você é um Cruz y Espada — e, para vocês, seriedade é tudo e a fraqueza não é perdoada. Se você for homem, com certeza passou alguns anos da vida como cadete da Guarda Regencial, não importando se ao final de tudo vestiu sua farda ou se voltou para seu domínio e encampou sua posição de nobre. Se você for mulher, também deve ser temida — muitas “Donas” se tornaram senhoras de domínio duras, rígidas e cruéis, governando enquanto seus maridos se encontram ausentes. Diz a família que “apenas um Cruz y Espada cala uma Cruz y Espada”. Neste clã, severidade é uma segunda natureza!

Alcala

Este clã não existia antes da chegada de Silas Falconeri: “Alcala” é o nome de um pequeno domínio onde a intelectualidade anticonservadora de Alabarda se reunia, antes da

Corpos Militares de Alabarda

Guardas militares

- Corpo Regencial da Guarda de Alabarda (hussardos).
- Corpo Permanente de Lanceiros de Alabarda (a serviço do Corpo Regencial da Guarda).

Dados sobre as guardas regenciais

- Não mistas (não aceitam mulheres).
- Contam com combatentes de suporte (courageiros e dragoneiros).
- Não contam com bases espaciais (naves das guardas regenciais patrulham a área de soberania espacial do planeta).

guerra, para discutir política — e beber muito. Não por acaso, Alcala foi reduzido a cinzas pelos conservadores durante a guerra civil, e a chegada de Falconeri lhes deu uma oportunidade política de ouro para que se organizassem: vários desses descontentes adotaram em massa o nome do domínio como se fosse o seu sobrenome e, em 1809, com a anexação, não apenas os Alcala foram reconhecidos como família pelo Imperador, como também foram alçados a clã de nobreza — com direito a vários grão-domínios como indenização de guerra. Várias famílias de perfil conservador, que se sentem lesadas por isso, os odeiam até hoje — e há quem não os reconheça como nobres legítimos: sua natureza heterogênea é desconcertante, e existem registros até de evos tornados “Alcala” no processo!

Mas os Alcala, hoje mais integrados como família, são mais famosos por outro aspecto de suas origens: beber muito. Os Alcala levam a sério suas funções e podem ser bons administradores, mas não parecem muito ligados a protocolos de nobreza. Nada impede, por exemplo, que um jovem Alcala decida ser um aventureiro e participe de uma revolta contra um dos clãs de Alabarda... O que, em um momento como o atual, poderia ser o estopim da temida nova guerra civil que tantos parecem esperar morbidamente! Antigos rancores não foram esquecidos, a questão das terras continua sendo foco de ódios acumulados, não há mais um Falconeri no trono e os Alcala *ainda* podem ser alvo de velhos inimigos.

Cores: branco e prata.

Para os Jogadores: você é um Alcala — e, apesar de poder ostentar um título de nobreza e ter quinze e meio por cento deste mundo sob seu comando, há quem não o leve a sério. Não ligue; ironia e deboche são suas armas. Apenas não crie um incidente político. Etnicamente heterogêneos, e transgressores em atitude, os Alcala são tudo — menos fáceis de se esquecer! Seja inesquecível para os outros também. E, se você tiver uma espada a empunhar, lembre-se de onde veio. Amici sunt familiae sumus eligere — “Amigos são a família que escolhemos”, como diz a frase no seu brasão. Há algo mais importante do que laços de sangue a unir os Alcala. E isso é o mais importante para você e para os de sua família.

Outros Clãs

Os Cruz y Espada (e os setores da sociedade que os representam) existem há muito tempo, desde bem antes do nascimento do próprio Silas Falconeri. Contudo, a sensação expressa por outros clãs — como os conciliadores Elizart ou os neutros Righera — é de que a disputa entre legalistas e emancipadores é na verdade uma disputa de forças de fora de Alabarda que se construiu graças a um clã fraco e sem pulso como os Garcez Ruiz no poder. Isso não deixa de ser irônico, porque talvez o problema dos Garcez Ruiz não seja falta de pulso, mas de sensatez. Vem crescendo entre alguns nobres a ideia de que talvez o ideal seria remover do jogo político tanto o clã regencial atual quanto os “clãs radicais” que polarizam os rumos do mundo e tornam o regente seu marionete. Está surgindo um panorama inusitado: nem o Império, nem os seus adversários em outros mundos, estão sendo vistos com simpatia pelos demais clãs. Talvez estes tenham razão.

Locais em Alabarda

Grão-Protetorado da Occitânia

Durante os anos da primeira guerra civil de Alabarda, a região da Occitânia foi praticamente um balão de testes para a divisão interna que marcaria sua sociedade. As tensões foram tão violentas que o exército teve de aplacar conflitos armados que invadiram as ruas de suas principais cidades (notadamente as metrópoles de Gardenal e Aranez). Quando a guerra explodiu, houve constantes “caças às bruxas”, com o lado perseguido alternando-se na esteira de quem estava no poder na ocasião. Com o fim do conflito, a Occitânia precisou ser reconstruída — e não restou alternativa a não ser entregar o governo a uma junta militar que pusesse ordem na casa quando os *dois* lados se mostraram reticentes. Por isso a Occitânia não tem status de grão-domínio, e sim de grão-protetorado, com governos escolhidos pelo Príncipe-Regente do planeta. O apelido do local é Generalato da Occitânia, porque os militares dificilmente um dia vão abrir mão do domínio dessa área! O atual governante é o General Doroteu Righera, Príncipe de Labanca e irmão menor de Dorotea Righera, a consorte do Grão-Príncipe de Losartana.

Cidade Fantasma

A Cidade Fantasma, essencialmente, é um conjunto de sete fortalezas flutuantes, em moldes similares às usadas em Moretz, modificadas para que pudessem aterrissar em terra firme. Já foram nove — uma teve de ser abandonada por danos irreparáveis, outra foi destruída. Encadeadas, formam uma espécie de cidade sem lei, onde terroristas, conspiradores, procurados e outros tipos de criminosos se escondem. São autossuficientes e podem ficar paradas por anos, até que sejam descobertas pelas autoridades e tenham que se separar, voando pelo planeta até se reencontrarem de novo em algum outro ponto, com

o mesmo arranjo. Cada uma dessas fortalezas funciona como uma espécie de bairro nesta cidade. Cada uma tem um grande chefe que a comanda com mão de ferro. Ali se fabricam alguns dos mais perigosos irregulares de todo o Império. Diz-se sobre a localização da Cidade Fantasma: se você é um deles, sabe aonde encontrá-la. Se não é, não interessa.

O Cemitério dos Elefantes

A única paisagem natural de Alabarda que pode ser vista do espaço é a Barreira de Dom Fidélis — um imenso escarpado de pedra que se projeta para o céu e que se estende como uma muralha por milhares de quilômetros. Em alguns pontos do trajeto, se encontram os picos mais altos do planeta. O que chama a atenção é que parte de sua área é ocupada por uma antiga base dos tempos do Grande Vazio, construída por algum dos primeiros colonos do planeta — que inexplicavelmente se instalou neste ponto distante e inacessível. É difícil entender qual foi sua intenção, mas o fato é que nesse lugar foi construída uma imensa base, com estações de comunicação e até mesmo os robôs gigantes que a tecnologia da época permitia. Ela ganhou o apelido de Cemitério de Elefantes, pela quantidade de tecnologia funcional que pode ser encontrada ali, e jamais foi ocupada com sucesso desde que foi redescoberta. O motivo? Ninguém sabe.

A Campanha em Alabarda

Pode-se falar qualquer coisa de Alabarda, menos que as coisas não acontecem aqui. O lugar vive em um estado de perpétua tensão: há uma sensação um tanto paranoica de que cada pessoa deve escolher um “lado” ao qual pertencer. Os personagens não podem permanecer omissos; se ainda houver esperança de se reverter alguma coisa, este é o momento. O que é difícil: em um mundo onde militares são uma presença constante, praticamente todos andam armados e vivem com medo de milícias, terroristas ou das próprias autoridades constituídas. É impossível evitar uma sensação de que “o pior ainda está para acontecer”.

Alguns perfis de personagens interessantes para este planeta são descritos a seguir.

Oficiais Hussardos da Brigada Ligeira Estelar

Vocês estão aqui para representar o Império e fazer o que tem que ser feito. Por isso mesmo, não têm sossego: são um alvo natural para terroristas libertários, milícias emancipadoras, conspiradores e sabotadores. Atentados em seus quartéis, ou contra seus homens em locais públicos, são constantes. A investigação e eliminação desses focos acaba gerando conflitos de competência, porque não há como saber de qual lado estão as autoridades em um mundo onde todos parecem ideologicamente divididos — vocês podem tanto encontrar ajuda quanto uma pedra em seus sapatos. E torçam para que não lhes reste como única opção agir por sua própria conta: isso *sempre* dá dor de cabeça e pode ser usado contra o Império...

Oficiais Hussardos da Guarda Regencial de Alabarda

Muita gente entra nas forças armadas deste mundo em busca de emprego seguro. No entanto, a Academia Militar da Guarda Regencial de Alabarda é considerada uma das mais duras do Império, contando inclusive com acusações de maus tratos. Isso se reflete na atitude pouco confiável de seus oficiais: eles não se incomodam em abusar da força quando é de seu interesse. A paranoia que os cerca já os afetou: muitos oficiais de Alabarda só defendem pontos de vista conservadores porque as autoridades conservadoras tradicionalmente defendem os interesses da classe militar. E ninguém quer perder o que é seu.

Milicianos

Grupos paramilitares são extremamente comuns em Alabarda — este mundo é *repleto* deles. Pessoas comuns têm que pisar em ovos nas áreas sob fogo cruzado de milícias — *qualquer um dos lados* pode escolher um inocente como um traidor. Não há um lado dos mocinhos quando milicianos estão envolvidos. Você, como representante destes grupos insalubres, pode ser a exceção à regra — ou pode se entregar à barbárie dos demais. De qualquer forma, luta pelo que acredita ser certo, e sabe que às vezes sacrifícios são necessários.

Agentes Secretos, Conspiradores, Terroristas, Revolucionários, Impostores

Sintam-se em casa; há muito campo para esse tipo de atividade aqui.

Matadores, Salteadores e Jagunços

Alabarda tem de tudo: de áreas urbanas modernas a áreas rurais extremamente atrasadas, com direito a todo tipo de meio de caminho entre tais extremos. Nesse contexto, não é de se espantar que encontremos figuras como estas como parte da fauna local... Personagens deste tipo obedecem a casas de nobreza, fazendo seu trabalho sujo e executando serviços completamente ilegais (e, em geral, sanguinolentos). Embora seja um papel pouco apropriado para personagens jogadores, sempre existe a chance de que um grupo deste tipo se revolte contra os desmandos de seus patrões, talvez roubando robôs gigantes e procurando fazer o bem em Alabarda, sob fogo cruzado dos dois lados.

Outros

A maior parte das opções se encontra presente aqui. Quando há duas casas de nobrezas em colisão, as espadas se chocam. Não é porque o tom é mais tenso e paranoico que os tradicionais duelos, intrigas palacianas e missões aventurescas “em nome do Império” deixam de existir. A nobreza aqui parece exibir um sorriso nervoso em suas festas, como se estivessem apenas aproveitando o tempo que têm antes de tudo explodir. E ninguém duvida de que isso vá acontecer cedo ou tarde.

Elymar Abadon

Líder da maior milícia Emancipadora de Alabarda, a *Milícia de Abadon*, Elymar é conhecido por sua longa e corrida ficha criminal. Já matou centenas de pessoas em atentados, mas sua maior particularidade é sua imensa engenhosidade. Pode construir refugos a partir de restos encontrados em oficinas, e causar estragos em escala devastadora.

Pouco se sabe dele além de sua história inicial. Sua origem é surpreendente: era um jovem de boa família, que tinha planos de entrar na faculdade e não chegou a fazer treinamento para os concursos militares. Sua guinada para as milícias começou através da rede virtual: começou a se guiar por frases de efeito alarmistas da imprensa e por conservadores tradicionalistas, que ecoavam esse discurso e sabotavam qualquer tentativa de argumentação inteligente. Com o tempo, foi se alinhando a pessoas com posturas radicais — e, quando dois deles foram presos ao dar apoio abertamente a um jovem que planejava um atentado em uma escola (que acabou acontecendo), Elymar enxergou tudo como censura e surtou de vez, acreditando que o Império na verdade era uma ditadura cerceadora da liberdade de expressão.

Não é difícil encontrar milícias dispostas a recrutar seguidores em Alabarda, não importa a postura política. Elymar — que pretendia ser farmacêutico — com o tempo foi se dirigindo à química na faculdade, aprendendo a lidar com explosivos, enquanto nas horas vagas mergulhava no treino de luta que nunca tivera. Uma vez que seu desempenho no combate direto era apenas mediano em comparação àqueles que treinaram ao longo de toda uma vida, começou a aprender a lidar com o que podia. O que ninguém esperava é que sua motivação e dedicação o tornassem muito bom no que fazia. Em vez de apenas aprender a fazer algo, ele prefere *entender* esse algo em todos os sentidos. Da pilotagem à construção e customização de robôs, da confecção de explosivos à estratégia de combate, de técnicas de luta corporal a crimes digitais.

Sua milícia acabou desbaratada e ele acabou preso pela primeira vez, sendo expulso da faculdade. A partir daí tudo começa a ficar mais nebuloso — ele aprendeu a ser furtivo e se valer da desinformação para proteger sua figura. Sabe-se que começou a desenvolver carisma e liderança enormes. Munido de uma criatividade absurda, começou a fazer atentados inacreditáveis — que vão de uma chuva de refugos-bomba do espaço (!) com movimentos pré-programados à tomada de uma cidade por duas semanas com execuções públicas a “traidores de Alabarda”. Obviamente, muitos de seus homens acabaram sendo executados por participar de seus crimes.

Elymar já foi preso várias vezes — mas sempre escapa de forma espetacular antes que possa ser executado. Mesmo com todas essas mortes, é visto como uma espécie de “herói maldito” por muitos setores da classe média pró-emancipadores de Alabarda. Essa aura fez com que sua milícia crescesse — atraindo principalmente jovens adolescentes; hoje é um verdadeiro exército pulverizado em várias células terroristas ao longo do planeta.

Elymar Abadon (18N)

Idade: 28 anos.

Mundo: Alabarda.

Kit: Combatente de Suporte e Miliciano. **Robô:** refugo customizado.

F1 (corte), H5, R2, A0, PdF3 (químico); 10 PVs, 10 PHs.

Vantagem Regional: Treinamento Militar.

Poderes de Kit: Aumento de Dano, Conhecimento Superficial, Flanquear e Golpe de Misericórdia.

Vantagens: Aliado Gigante, Energia Extra, Genialidade e Plano Genial.

Desvantagens: Insano (megalomaniaco), Intolerância (qualquer um que se opõe a Elymar é, ao seu ver, um colaborador do Império), Munição Limitada e Procurado (culpado).

Perícias: Crime, Máquinas, diplomacia, lábia e química.

Refugo Customizado (14S)

F3 (qualquer), H0, R2, A2, PdF4 (qualquer); 10 PVs, 10 PHs.

Vantagem Única: Mecha.

Vantagens: Adaptador e Ataque Especial (veja abaixo).

Engenhosidade Letal: Elymar é capaz de fazer qualquer refugo gerar disparos letais. *Ataque Especial (PdF perigoso).*

Desvantagens: Bateria e Munição Limitada.

Elymar Abadon é excêntrico e fala através de frases de efeito. Ele se diz “o Anti-Silas Falconeri, aquele que irá purificar Alabarda da mácula que este trouxe.” Defende a volta das religiões organizadas e diz lutar pelo retorno da moral à sociedade. E nunca, nunca deve ser subestimado no cockpit de um robô gigante. Seus robôs são sempre customizados, mas fazem exatamente o que ele quer. E é disso que ele precisa.

Refugo Customizado

Abadon não tem apego a dinheiro ou objetos — ele os vê como instrumentos. Assim, nunca teve um robô particular; sempre se valeu do que tinha em mãos no momento. Costuma customizar os construtos que consegue capturar de uma forma ou de outra, transformando-os em qualquer coisa, numa variedade digna das quimeras dos Proscritos. Dizem que, em suas mãos, um refugo pode se tornar páreo para um hussardo mentalista de ponta. Ele não se importa se o robô for destruído: Abadon construirá outro na próxima oportunidade.

Capítulo 2

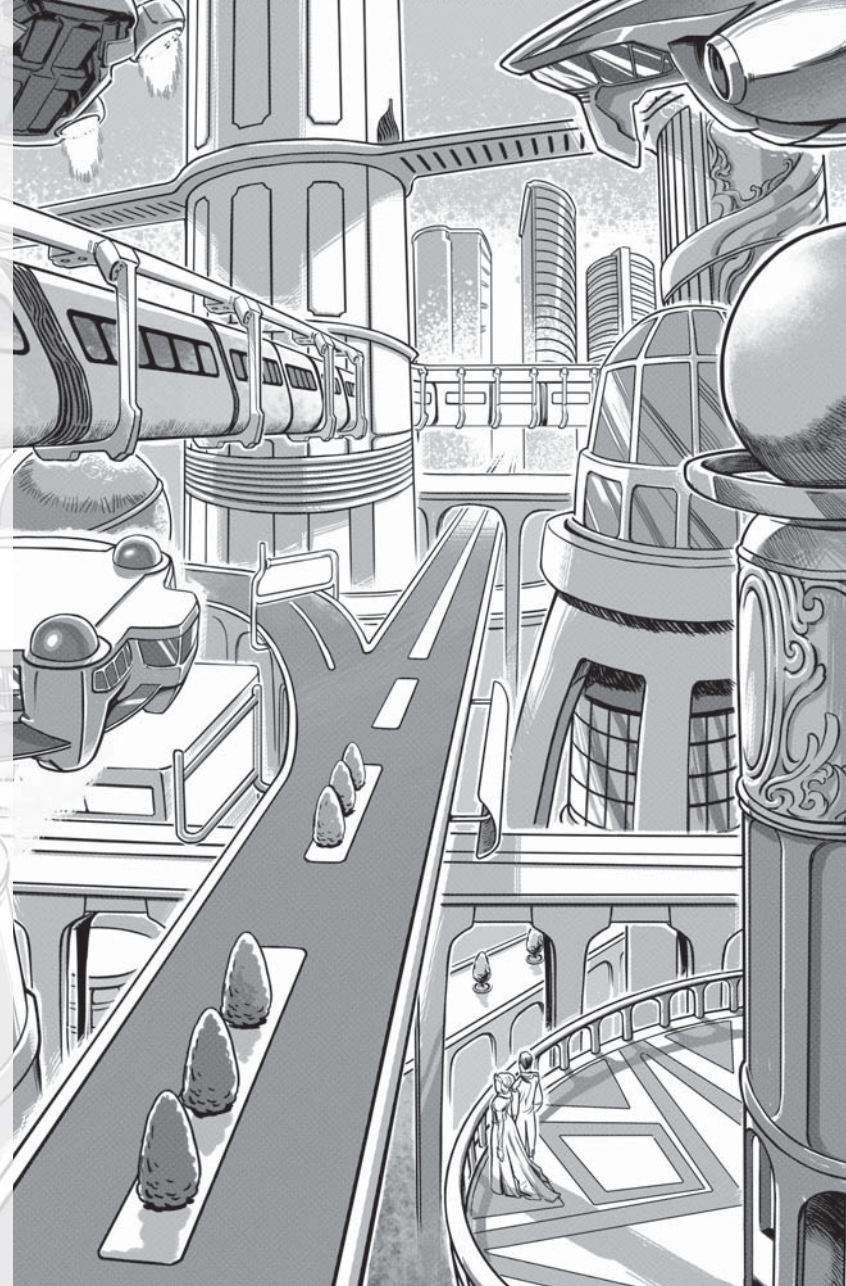
Albach

Este mundo urbano por excelência tem um grande espinho na garganta: uma cultura própria que levou sua população a acreditar que teriam um papel importante, provavelmente como cabeça de seu próprio império. Mas os albachianos viram essa identidade ser esmagada quando Silas Falconeri tomou seu mundo, marcando assim o ponto de virada que garantiu a este a construção de seu império estelar. O povo de Albach *jamaiz* esquecerá disso.

Albach era um dos cabeças dos Nove Mundos do Sabre, e bastou sua queda para que o grupo caísse na defensiva e implodisse alguns meses depois. Hoje, os historiadores entendem que o grande motivo pelo qual Silas subestimou os Artusen em Tarso foi justamente ter um inimigo de peso como Albach — Tarso caiu até rapidamente durante o processo de conquista e fundação do Império. Já Albach era o grande dragão a ser vencido — e ele foi conquistado e decapitado antes mesmo do grande fim, para a devastação do ego de todo um povo.

Não à toa, Albach hoje vive do mito de um dia ter sido uma grande nação cujo papel foi usurpado — e isso explica sua participação, bem mais enfraquecida, durante a revolta de 1822, sob a influência de Tarso. Tarso sempre teve uma posição subserviente a Albach até então, e virou a mesa com a ascensão imperial.

Por mais que procure soar como um local moderno e desenvolvido — e realmente seus grandes centros ainda são referência nesse sentido — Albach é mera sombra do que um dia foi, e a Tarso se aproveita da má vontade albachiana para com o Império. A verdade é que forças populares ajudaram a derrubar o antigo governo, mas na prática, as coisas não mudaram muito e seu povo se ressentiu disso, carregando mágoas por duas gerações. Por mais que alguns apontem que a influência de Tarso seja o inimigo, há uma postura anti-institucional que leva boa parte do povo de Albach a atribuir a culpa de todos os problemas aos Falconeri e seus herdeiros.



No entanto, Albach não é uniforme: ainda há um contingente razoável de partidários da Aliança, que atentam para a manipulação de seu governo sob os interesses tarsianos. Por isso Albach vive uma guerra de informação. Nela, os ânimos são inflamados, e aqueles que tentam desmascarar a manipulação tarsiana sofrem difamação e ataques — algo esmagador em Tarso e Trianon, mas que em Albach ainda pode encontrar certa oposição.

Conta pontos para isso o fato de que Tarso, com sua influência jurídica e suas frentes de mídia, corrompe as autoridades locais. Isso faz com que muitos tenham que agir pelas sombras. Há quem veja em Albach um mundo conquistado — e que se recusa a ver isso — e oculte sua identidade para tentar desmascarar e atacar a influência tarsiana e de sua mídia manipuladora. Nem mesmo a capital Neubaten é vista como um centro de poder como antes: os grandes negócios, mais do que nunca, se instalaram na cidade de Lagerplatz. As associações de comerciantes do grão-domínio de Hanse (onde fica Lagerplatz) sempre tiveram força política: não foram poucas as vezes em que os Hummel-Heinz tiveram que sentar à mesa e aceitar suas exigências. Na década de 1750 C. E., dizia-se que, se Lagerplatz parasse, Hanse pararia em três dias — e, se Hanse parasse, Albach pararia em três horas. Com a Guerra do Sabre, sua posição geográfica se mostrou estratégica e os governantes se refugiaram por lá durante a tomada da capital. Mas, embora Lagerplatz resistisse, os negócios despencaram de tal forma que os próprios comerciantes locais, unidos, procuraram os Falconeri para negociar um acordo de paz à revelia. Os Hummel-Heinz foram poupados, e até recolocados no poder — mas sua autoridade foi seriamente abalada.

Com isso, Albach se tornou um mundo repleto de rebeldes, que querem libertar seu planeta do verdadeiro inimigo enquanto o Império não se restabelece e traz de volta uma ordem legítima — que permita a seu mundo inflar-se com outro tipo de dignidade e orgulho dessa vez. Alguns tentam mostrar a verdade oculta pela mídia, que quer valorizar os Artusen e desconstruir a figura dos Falconeri. Outros, com mais recursos, não se importam de se valer de robôs Hussardos personalizados para reagir com força, quando aqueles que deveriam deter as leis foram comprados.

Para piorar a situação, a paranoia contra os Proscritos já chegou a Albach, mesmo que eles ainda não tenham passado de Uziel. Com isso, qualquer sinal estranho no espaço tende a ser ecoado e exagerado pela imprensa tendenciosa, em busca de notícias que possam ser intensificadas para validar seus interesses políticos.

Caso o pior aconteça, a Brigada Ligeira Estelar simplesmente não pode contar com a ajuda das forças internas do planeta mais do que formalmente: não há realmente união interna entre as forças de combate, por mais que os mais esclarecidos saibam que esse é o melhor modo de entregar o planeta ao inimigo. Em cada setor, há divisão.

Talvez Albach realmente seja um planeta vassalo afinal de contas.



Brasão de Albach

Clãs Nobres de Albach

Hummel-Heinz

O principal clã de Albach já viu dias melhores: o príncipe-regente, João Victor Hummel-Heinz, dificilmente será colaborativo com o Império a essa altura. Ele já conta 73 anos, seus seis filhos já estão casados — e politicamente bem amarrados — e seus problemas de saúde o fazem governar na própria cama. Ele é intransigente e dificilmente vai mudar alguma posição. Na verdade, seu amargor veio por sua posição de testemunha da história: esteve em combate durante a anexação de Albach, quando tinha apenas vinte anos de idade. Sua história de vida — de herdeiro de um reino para governante vassalo — se confunde com a decadência do seu mundo. E seus herdeiros seguem o mesmo caminho de frustração e ressentimento, inclusive contra o próprio pai, que está no poder desde sempre. Eles já têm seus próprios filhos e logo terão netos, e permanecem sendo, meramente... O Herdeiro Regencial e os infantes. E são todos de alguma forma ou de outra ligados aos interesses políticos e financeiros de Tarso.

Isso influencia a postura do resto desta casa de nobreza. Muitos veem os Hummel-Heinz como um clã fragilizado — que ainda é poderoso, mas tem suas sustentações paulatinamente devoradas com o tempo. Um golpe na hora e no lugar certo pode derrubar o edifício de poder da família, e qualquer um com um mínimo de discernimento sabe que basta menos de uma geração — e maus acordos — para que um clã seja reduzido à insignificância. Mas o egocentrismo com que um membro desta casa de nobreza costumadamente é criado jamais permitirá (melhor seria dizer “aceitará”) que isso aconteça sem reação. Por isso mesmo, um Hummel-Heinz é capaz de arriscar seu pescoço e seu poder em empreitadas chamativas de todo tipo para mostrar a todos que ainda deve ser ouvido e respeitado. Se tiver sucesso, espalhará isso aos quatro ventos. Se fracassar... Bem, isso faz parte do processo que devora o clã.

Cores: azul-orquídea e vermelho-salmão (detalhes em branco).

Para os Jogadores: *um Hummel-Heinz acredita ser destinado a grandes coisas na vida — mas sua casa se tornou um teatro de sombras. Seu regente viveu sob os efeitos da derrota de seu mundo e não pode largar o rancor para unir-se ao Império e crescer com este; seus filhos por sua vez vivem sob a sombra encarquilhada do pai. Você tentará deixar uma marca concreta na história, sendo ambicioso, mas tem que lutar contra as próprias amarras para seguir em frente e deixar sua marca. Um Hummel-Heinz foi feito para ser protagonista, não coadjuvante!*

Dados Importantes sobre Albach

Unidade federativa	Principado.
Capital	Neubauten.
Príncipe-regente	João Victor Terlan Hummel-Heinz (73):
Consorte regencial	Vihelmina Cândida Eliezer Novaterra Hummel-Heinz (64, Princesa de Novaterra, Trianon).
Clã regencial	Hummel-Heinz.
Herdeiro regencial	Victor Emanuel Hummel-Heinz (51).
Cores do brasão regencial (usado nas guardas regenciais)	Azul-orquídea e vermelho-salmão (detalhes em branco).
Número de grão-domínios	687.
Principais clãs de nobreza e grão-domínios sob sua posse	Hummel-Heinz (98). Bagenberg (86). Von Karneid (78). Loitring (76). Terlan (71). Leistrasse (64). Outros clãs (214).

Bagenberg

Um clã que, apesar de ter menos grão-domínios do que os Hummel-Heinz, de certa forma tem mais poder do que estes. Ao se colocar em um segundo lugar consciente, os Bagenberg — originalmente uma família de ricos comerciantes da região do Hanse que ascendeu à nobreza — se tornaram a força articuladora que permite a existência de uma coalizão em seu mundo. Isso se reflete em sua educação: aos sete ou oito anos de idade, os Bagenberg são instruídos em análise lógica e argumentação — para muitos, a raiz de sua capacidade de gerenciar bastidores e granjear poder sem precisar colocar seu nome na linha de fogo. Sem eles, o Regente não governa, e tudo sempre correu sem problemas.

Mas agora os tempos são outros. Os comerciantes do Hanse têm ganho mais dinheiro com os produtos baratos de Tarso do que com os produtos comprados em pontos distantes como Uziel. Os delírios de grandeza dos Hummel-Heinz, antes necessários para que o

planeta se posicionasse em relação ao resto da constelação, se tornaram... Meros delírios de grandeza. Com a formação do Império, passou a ser cada vez mais interessante haver um príncipe-regente de outro clã, alinhado à nova ordem. Mas a ausência de um herdeiro imperial definido protelou os planos dos Bagenberg — não se sabe quem pode comandar a constelação no futuro. Por isso, eles fazem o que sempre fizeram: esperam a hora certa para fazer o movimento certo.

Cores: vinho e prata.

Para os Jogadores: *enxergar necessidades, mas não tomar iniciativas diretas e optar por uma postura calculista — isso define um Bagenberg. Não importa se você tem tendências heroicas (normalmente desaprovadas pela família) ou se prefere os bastidores; um nobre de seu clã desde cedo é ensinado a pensar em termos de atos e consequências, e planejar a longo prazo. Muitos Bagenberg fizeram carreiras militares brilhantes por essa clareza de percepção somada a um certo receio dos holofotes.*

Um Bagenberg é sempre o primeiro a ver um problema, mas não o confronto de cara, buscando outros que possam tomar a frente por ele. Seja sensato, mas tenha um senso de oportunismo.

Von Karneid

A decadência de Albach abriu caminho para a ascensão de um clã como os Von Karneid — que alega que os Hummel-Heinz não enxergam a realidade (o que, bem... É verdade). Mas eles não são fiéis ao Império em público; se o fossem, não conseguiriam angariar tanto apoio em sua terra. Na verdade, os Von Karneid gostam é de dinheiro. Apoiariam alegremente os Hummel-Heinz se vissem nisso alguma vantagem para seus bolsos. Bons investidores, sabem que, para ganhar mais, é preciso gastar mais. Por isso bancam caçadores para buscar tesouros em mundos como Altona, além de estimular a presença de ramos menores em mundos com potencial extrativista como Ottokar. Ironicamente isso os coloca em uma posição complicada quanto às manipulações dos clãs de Tarso em seu mundo: eles os veem como competidores em grandes negócios que poderiam ser encampados por sua família. Como o regente Hummel-Heinz é próximo demais dos tarsianos, é fácil atacá-lo politicamente, mas como defender o Império quando ele é fere o ego de um planeta?

Cores: ouro e prata.

Para os Jogadores: *você é um Von Karneid e não há muito o que dizer sobre vocês. Seu objetivo na vida é ser bem-sucedido, e isso é medido por sua conta bancária. Muitos Von Karneid se metem em aventuras exploratórias ou empreendedoras em outros mundos ou asteroides terraformados, em busca de fortuna (principalmente no caso de eventuais nobres falidos ou fidalgos). A visão de Tarso como um concorrente os inclina a se aliar ao Império, mas não de uma forma muito aberta — os Falconeri não são populares em Albach, e um Von Karneid sabe a hora de ser furtivo.*

Outros Clãs

Diz o ditado que “nada cresce sob a sombra das grandes árvores”. Mas, com a decadência de Albach atingindo tão fortemente o clã Hummel-Heinz, a oportunidade de crescimento parece ter chegado aos olhos dos clãs que têm alguma ambição de sair da sombra. Os Loitring — um clã agrícola que cresceu muito ao ser um dos primeiros a abrir os braços para o imperador Silas Falconeri — são malvistas, tidos como provincianos. Mas têm uma vontade enorme de se destacar para o mundo e para o Império. Os Terlan tentam se firmar em território litorâneo e seguir um caminho similar ao dos Jaivas de Altona, mas em Albach as coisas são diferentes, e eles não irão conseguir grão-domínios novos com tanta facilidade. Por outro lado, o clã Leistrasse é visto como o eterno maior dos menores, e por isso sua maior preocupação não é crescer. Para os Leistrasse, o mais importante é não perder territórios e correr o risco de se tornar um clã *dispensável* com mais rapidez do que os Hummel-Heinz. E todos sabem o que acontece com clãs assim: um complô pode surgir do meio do nada, apenas para que sua linhagem seja descontinuada e seus domínios sejam repartidos entre as casas maiores...

Locais em Albach

Linha Florian

A Linha Florian era um dos maiores e mais espetaculares conjuntos de bases militares do planeta, formando uma linha de defesa de imenso poder de fogo através de diferentes partes do mundo, com baterias de canhões de energia cujos disparos eram capazes de ultrapassar a atmosfera... Quando estava na ativa. Esses canhões monstruosos eram unidos por uma malha gigantesca de *maglevs* que moviam-se de canto para canto do mundo, permitindo redistribuição e concentração maciça de todas as armas de acordo com a necessidade, tornando-a “fixa” e “móvel” ao mesmo tempo. As baterias podiam se arranjar em qualquer ponto de sua extensão.

Na verdade, a confiança dos albachianos nesta linha foi sua ruína. A queda da Linha Florian, mais do que um desastre estratégico, foi vista como um golpe moral durante a Guerra do Sabre. Hoje a linha está desativada... Mas os canhões ainda estão lá, como um monumento ao orgulho caído. E muitos se perguntam: se ela está tão abandonada quanto se diz, o que poderia se fazer reativando, ou contrabandeando, o conteúdo utilizável dessas construções? Vale a pena fazê-lo quando qualquer atitude nesse sentido exige cruzar um trecho enorme do planeta?

Hanse

Um grão-domínio de grande trânsito comercial, com três grandes espaçoportos. Mesmo antes da Guerra do Sabre, funcionava como o grande polo comercial do planeta

(notadamente em sua maior cidade, Lagerplatz), trazendo produtos de locais distantes como Uziel (e ocultando grandes irregularidades). É o lugar de origem do clã Badenbergr. Aqui estão suas poderosas associações de comércio, e muitos jovens de diferentes lugares da constelação por muito tempo se instalaram neste local com a intenção de fazer fortuna no ramo. Hoje, entretanto, Hanse é muito ligado ao poderio industrial de Tarso — que é um planeta industrial e precisa escoar seus produtos por toda a constelação. Hanse é a porta de sua produção para todo o planeta. É claro que as associações de comerciantes não querem que disputas políticas atrapalhem seus negócios. E eles jamais foram conhecidos por ser bonzinhos.

Ilhas Brancas

Localizam-se no Oceano Sudoeste e têm esse nome pela coloração de suas pedras. Suas cidades são bonitas, agradáveis, autossuficientes e têm um altíssimo padrão de vida: o local foi construído para que exilados políticos *não quisessem mais sair dali*, deixando de amolar as autoridades e evitando eventuais martírios que só dariam dor de cabeça ao governo. Com a anexação de Albach pelo Império, as ilhas foram libertas — mas filhos e netos de antigos exilados não quiseram abandoná-las. Hoje as ilhas são unidas por túneis submarinos, e a base de vigília das tropas governamentais foi expandida, sendo convertida em um espaçoporto para os cruzadores da Marinha Estelar do Império. Como Albach tem sua própria Marinha Estelar Regencial, operando dentro dos limites de fronteira espacial, o governo regencial reclama essa base até hoje — mas nem o Império, nem os habitantes das ilhas, querem que a base das Ilhas Brancas seja entregue à Guarda Regencial de seu mundo novamente.

Corpos Militares de Albach

Guardas militares

- Corpo Regencial da Guarda de Albach (hussardos).
- Corpo Permanente de Lanceiros de Albach (a serviço do Corpo Regencial da Guarda).
- Corpo Regencial da Marinha Estelar de Albach (naves e hussardos).

Dados sobre as guardas regenciais

- Parcialmente mistas (aceitam mulheres, mas não em postos de combate).
- Contam com combatentes de suporte (courageiros e dragoneiros).
- Contam com bases espaciais (apenas a Marinha Estelar Regencial).

A Campanha em Albach

Personagens de *Brigada Ligeira Estelar* precisam ser heróis, porque algum lugar necessita deles. Mas alguns mundos exibem mais tons cinzentos do que outros. Embora Albach possa dar margem a uma campanha heroica, seu perfil como cenário é mais dramático.

Albach vive sob o fardo de, um dia, ter sido o mundo mais importante da constelação, mas hoje amargar uma terrível decadência. Isso adiciona um tom sombrio ao lugar: é uma nação do Cabo do Sabre que vê seu padrão de vida escoar paulatinamente. Tudo que já foi brilhante começa a apresentar sinais de esmaecimento. Os elementos que caracterizam o cenário — duelos, nobreza, robôs em conflito e espadas reluzentes — ainda estão lá, mas com um viés menos luminoso. Não é um palco de aventuras militares por natureza; é um poço de interesses e pode ser uma boa opção para jogadores que queiram uma abordagem mais conspiratória e menos romântica.

Alguns perfis de personagens interessantes para este planeta são descritos a seguir.

Oficiais Hussardos da Brigada Ligeira Estelar

Boa parte dos soldados imperiais em Albach não são deste mundo, e foram transferidos para cá. A mídia é pouco confiável e instila dúvidas tendenciosas sobre eles o tempo todo. Um oficial que dê um mau passo pode se ver exibido de forma pior do que um criminoso, sendo usado para atacar a Brigada Ligeira Estelar. Para piorar, as famílias nobres de Tarso estão cada vez mais presentes e podem agir por trás dos bastidores contra a Brigada.

Oficiais Hussardos da Guarda Regencial de Albach

Personagens deste tipo podem variar muito. Eles podem tanto acreditar no discurso anti-imperial e tornarem-se aliados incômodos quanto perceber algo de errado em seu mundo e confiar que o Império pode fazer diferença. O albachiano médio não tem necessariamente tendências separatistas ou vê outros mundos como inferiores; apenas se ressentido — *muito* — da perda de importância de seu mundo desde que Silas Falconeri unificou a constelação.

Vingadores

Muitos inocentes sofreram em meio à decadência de Albach. A presença de vingadores é natural neste mundo, e com certeza há muita gente importante que merece punição por ter feito algo de errado! Personagens vingadores podem se aliar facilmente com qualquer um que trabalhe contra o alvo de sua vingança, mas talvez acabem traindo seus “compa-

nheiros” no caso de alianças instáveis. Um vingador deste mundo pode tanto ser alguém ressentido com o Império, lutando pela volta do “orgulho albachiano” quanto um idealista que foi oprimido pelas elites e agora vê no Império um aliado para sua desforra.

Arruaceiros

Albach não desperta mais muita confiança em sua juventude, e essa falta de rumo de uma geração gera fenômenos como gangues de baderneiros pilotando refugos em suas grandes cidades. Arruaceiros dificilmente trabalham bem com hussardos orgulhosos, mas um grupo inteiro composto deles pode dar origem a uma campanha diferente — e muito divertida. Além disso, a simples fuga da lei pode proporcionar a chance de visitar outros mundos. E quem disse que o Império não pode empregar esses “baderneiros” em missões clandestinas que a própria Brigada não pode realizar?

Jornalistas

Existindo em seus dois tipos — o jornalista propriamente dito e o jornalista corrupto — eles lutam em um cabo de guerra, um para manipular, o outro para abrir os olhos da população. O jornalista de verdade tem mais chances de não trabalhar em nenhum jornal e ser encontrado com a boca cheia de formigas... Mesmo que não costume pilotar um robô gigante, um jornalista é uma opção de personagem muito heroica — principalmente em Albach. Neste mundo, muitas vezes é preciso mais coragem para falar a verdade do que para empunhar um sabre...

Nobres, Fidalgos, Damas de Companhia, Cortesãs e Outras Figuras Palacianas

Estes tipos de personagens são parte integrante de qualquer mundo da constelação. Mas aqui eles se tornam elementos naturais de intriga, sejam como manipuladores ou manipulados. Numa campanha menos voltada a combates, todos estes conspiradores podem brilhar. E talvez um grupo de cortesãos bem-intencionados seja mais eficiente do que um esquadrão de Hussardos na luta contra a injustiça em Albach.

Outros

Matadores podem ser possíveis, se pensarmos neles como figuras discretas. Guarda-costas da nobreza, agentes secretos, impostores e terroristas podem ser opções válidas para uma campanha em Albach. A única coisa a lembrar é que aqui o campo de batalha não é só o de sabres e robôs: é também o das palavras e das ideias.

Simon Merino Leistrasse Chantecler, o Visconde de Eisenbruck

Embora seja nativo de Albach, Simon pertence a um ramo menor do clã villaverdeano de Chantecler por via paterna. Sua origem familiar o fez enxergar a decadência de seu mundo com certo distanciamento: ele não se importa realmente. Como o ramo principal de seu clã se encontra no outro lado da constelação, nem mesmo a regra moral de jamais se voltar contra a própria família (único tabu para um condottiere) chega a ser uma grande preocupação. Sua função hoje é manter em dia as finanças do seu domínio (o Viscondado de Eisenbruck) e gerenciar os condados sob seu comando, além de garantir que seus filhos (dois homens, três moças) sigam o caminho da nobreza e não entrem em um campo de batalha. Apesar da vocação, Simon sempre se considerou um homem de família, com culpas paternas que acabaram pesando na sua decisão de se aposentar. Seus dias pilotando robôs gigantes como mercenário acabaram, mas ele não amoleceu por causa disso. Ainda pode ser um oponente terrível.

E o mercenarismo ainda é a grande fonte de renda de seu viscondado! Mais um homem de negócios do que um soldado, Simon aprendeu a tratar tudo de forma empresarial: delega funções, contrata empregados e sabe mantê-los bem atados para que não se voltem contra ele.

É um pouco perturbador para muitas pessoas constatar que parte de seu mérito repousa em investimento: seus robôs gigantes são de ponta, mais do que os Hussardos da Guarda Regencial, e dizem as más línguas que ele tem sua própria oficina secreta customizadora de robôs em algum lugar fora dos radares. Para bancar isso, é preciso estar sempre em atividade. Em Albach o trabalho é discreto e clandestino (repressão a levantes antes que as câmeras cheguem, serviços sujos para domínios menores, missões privadas de resgate e coisas do tipo). Assim, ele faz mais dinheiro enviando seus homens para mundos como Trianon e Tarso; é de outros planetas da constelação que vem boa parte de seus dividendos. E que ninguém pense em pular fora e não retornar com seus robôs especiais! Seus homens são verdadeiros sabujos e irão atrás dos fujões até o inferno se for preciso!

Boatos dizem que Chantecler anda sendo visto na corte de um grão-príncipe de Albach em conversas longas com a alta nobreza. Como um boato leva a outro, surge a preocupação de que tenha a ver com as suas customizações e aprimoramentos. É difícil imaginar que ele abra seus segredos profissionais para robôs produzidos em larga escala, como os da Guarda Regencial de Albach. Seria a banalização de seu produto — algo que o desvalorizaria como um condottiere. Para que isso acontecesse, seria preciso algo em troca muito mais valioso em termos de poder e influência do que um título de grandeza. E, como ninguém consegue imaginar o que isso seria, toda e qualquer especulação permanecem no terreno do boato.

Por enquanto, Simon Chantecler é só um condottiere — mas com certeza não é “apenas mais um”.

Simon Chantecler (32N)

Idade: 41 anos.

Mundo: Albach.

Kit: Condottiere e Mercenário.

Robô: Gandahar Especial VX-44 Custom.

F2 (corte), H4, R2, A1, PdF3 (perfuração); 20 PVs, 25 PHs.

Vantagem Regional: Informante Oportuno.

Poderes de Kit: Aumento de Dano, Chuva de Disparos, Customização, Pontos Heroicos Extras e Presença Paralisante.

Vantagens: Arena (Eisenbruck), Assustador, Capitania, Contatos, Nobreza (aliado gigante), Pontos de Vida Extras, Riqueza e Tiro Múltiplo.

Desvantagens: Munição Limitada.

Perícias: Manipulação, Máquinas e Sobrevivência.

Gandahar Especial VX-44 Custom (22S)

F4 (corte), H0, R4, A4, PdF4 (perfuração); 20 PVs, 30 PHs.

Vantagem Única: Mecha.

Vantagens: Aceleração, Ataque Especial (veja abaixo), Pontos Heroicos Extras, Sentidos Especiais (infravisão, radar e visão aguçada) e Voo.

Golpe Executor: como o próprio nome diz, este ataque baseia-se em tratar o oponente mecânico como se fosse orgânico, mirando em seus “pontos vitais” (juntas e motor). *Ataque Especial (Força; perigoso).*

Desvantagens: Bateria e Munição Limitada.

Item Especial: o sabre do Gandahar é maior que o normal e possui uma coloração vermelha. É poderoso, mas consome muita energia (fornece F+3, mas gasta 1 PH por turno que for utilizado). 30 PEs.

Gandahar Especial VX-44 Custom

Simon Chantecler sempre trabalhou com máquinas notáveis, oferecendo qualidade como o diferencial que o torna competitivo contra os mercenários baratos de Gessler. É justo imaginar que seu robô pessoal fosse um produto superior. O Gandahar Especial modelo VX-44 Custom é um oponente duro, combinando agilidade, força bruta e poder destrutivo comparável aos Efrites de Ottokar. Dificilmente poderia ser produzido em escala industrial; é robô-conceito e modelo único por natureza, de difícil manutenção e montagem complexa. Muitos ofereceram fortunas por este robô gigante — mas Simon sempre recusa, não importando a proposta. É seu orgulho, e ele nunca escondeu que, caso ele morra, quer levar os segredos desse modelo para o túmulo.

Capítulo 3

Albuquerque

Albuquerque é o mundo central do Império. Sua antiga capital — a bela cidade costeira de Leocádia — se tornou a Capital Imperial e o coração da Constelação do Sabre. A guarda imperial, além de contar com a presença da Brigada Ligeira Estelar, conta também com um corpo de elite formado pelos melhores oficiais pinçados da mesma Brigada em todos os mundos imperiais; formalmente, são conhecidos como Elite do Sabre, escolhidos não por influência, mas por merecimento. Seu povo tende a encarar o mundo por um viés positivo: para eles, a iniciativa vale ouro e pode render grandes dividendos. Há um espírito aventureiro pairando no ar e um sentimento heroico da parte dos que decidem tomar a iniciativa e fazer a diferença na constelação. No entanto, nem sempre foi assim.

Antes — assim como outros mundos da constelação — Albuquerque vivia um período republicano imensamente corrupto e opressor, sob uma “democracia” de fachada que escondia abusos dos governantes contra as pessoas mais simples, e do qual pouco se sente saudades. Há o consenso de que este regime deu riqueza a seu mundo, mas não a seu povo — os direitos e liberdades, acessíveis a todos no papel, pertenciam apenas a quem tinha dinheiro para comprá-los. Mesmo assim, os historiadores consideram que, sem a estrutura industrial já presente no planeta, o Império não teria sido formado: os modelos de Hussardos espalhados por Silas Falconeri e colocados nas mãos de forças revoltosas que se tornariam boa parte de uma nova nobreza em vários dos mundos da Constelação se valeram justamente de um modelo de produção já presente e facilmente adaptável. Essa natureza ainda permanece em Albuquerque, e ajudou a estabelecer esse status de “mundo imperial” de forma efetiva, gerando uma nova elite, menos voraz e mais fiel ao projeto político de Falconeri. As forças mantenedoras da ordem, como a polícia, tendem a ser bem estruturadas e eficientes. Albuquerque é um mundo funcional.



De modo geral a população se sente orgulhosa da posição do planeta no Império. Albuquerque é o mais poderoso e influente dos mundos. Aqui, ao contrário de Tarso e Albach, há justificativa para certo orgulho — seus habitantes são revolucionários, exploradores e empreendedores por excelência; mas, por terem sobrevivido e vencido um governo opressor, sabem da importância da inclusão social. Os albuquerqueanos desbravaram o caminho para uma nova era e continuam desbravando-o sempre. Valorizam a persistência. Afinal, foi esse esforço que levou um homem de origem humilde a desbancar uma oligarquia disfarçada de democracia do poder. Esse exemplo jamais será esquecido.

A cidade de Leocádia — cujo núcleo político é voltado à administração do Império como um todo — se tornou um ente à parte em seu próprio planeta, com sua própria personalidade. É um local cosmopolita, que atrai pessoas de todos os mundos e classes sociais. Mesmo com o surgimento da Estação Parlamentar, o poder ainda tem glamour aqui.

O papel de cidade-capital do planeta foi repassado a Alemar, quinta maior cidade de Albuquerque — com direito à presença de um príncipe-regente. Em tese se esperava que quem desempenhasse esse papel fosse Lucas Falconeri, o segundo na linhagem imperial. No entanto, as circunstâncias o levaram a ser príncipe-regente no mundo de Montalbán — e quem cuida da administração do planeta é Alberto Leonio, primo distante do próprio Silas. Enquanto ele se mantiver competente nesse sentido, isso não será um problema verdadeiro; mas ele não é Silas Falconeri e por isso mesmo será cobrado sempre com mais severidade.

No momento, os albuquerqueanos enfrentam problemas bem mais graves e imediatos do que os assuntos domésticos. Os des-caminhos da administração de Silas Falconeri II e o surgimento dos Proscritos os tornaram temerosos. Porque não há dúvida: no entender do povo local, o grande alvo dos Proscritos a longo prazo é Albuquerque. Parece ser no mínimo uma questão de honra para eles chegar ao planeta e tomá-lo, ou pelo menos devastá-lo e saqueá-lo — não apenas para humilhar o Império, mas como uma demonstração de força.

Curiosamente a aproximação “gradual” dos Proscritos levantou a percepção de que existem limites para a criação de buracos-minhoca no campo espaço-temporal. Contudo, basta apenas um mundo ser verdadeiramente tomado para que Albuquerque esteja em risco. E seu povo está disposto a lutar para não perder tudo que foi conquistado.

Isso torna a vida da Brigada Ligeira Estelar — e da Elite do Sabre — nada tranquila neste planeta. Alarmes de treinamento são feitos todos os dias. Há um clima de inquietação. Periodicamente, surgem boatos um tanto absurdos sobre atentados e infiltrações proscritas. Mas não importa. Os albuquerqueanos acreditam em sua coragem. E acreditam que podem deter qualquer ameaça que almeje destruí-los.

Clãs Nobres de Albuquerque Falconeri

A casa imperial é um peso enorme nas costas de seus membros. Não é fácil ser um Falconeri quando o fundador de sua casa é um mito. As expectativas depositadas sobre os nobres desta família são altíssimas. Se Silas Falconeri mostrou duas faces em sua vida (a de aventureiro e a de chefe de estado), também plantou dois caminhos espinhosos para seu clã. Contribui para isso a virtual ausência dos Falconeri no trono: para aqueles que os admiram, há a vontade imensa de que haja um novo Silas entre os seus; para os que os odeiam, a sua ausência apenas torna gritante a falta que ele faz para as pessoas comuns.

Por isso, não importa o que façam: eles serão sempre notados pelos adversários, que não pouparão forças para derrubá-los. Sem motivo nenhum, podem ter seu passado vasculhado ou serem alvos de difamação. Albuquerque pode ser um santuário de relativa tranquilidade para o clã, mas seu escopo de ação agora envolve um Império inteiro. E os Falconeri *sabem* quem são seus inimigos — apenas não podem ir diretamente contra eles sem ir contra as leis que o próprio Silas Falconeri redigiu. Mas, dentro de suas possibilidades, lutarão.

Não importa qual fosse a face de Falconeri — ele acreditava em justiça, honra e em escrever a sua própria história, sem baixar a cabeça a ninguém. Mesmo seus erros como governante têm mais a ver com sua vontade de não fazer generalizações e procurar ser justo do que com falta de pulso. E um Falconeri que não abraçar estes valores publicamente será visto com desprezo até pelos seus. Não importa a forma que isso irá tomar — esses princípios básicos serão levados muito a sério.

Cores: azul-ciano e dourado (alguns detalhes verdes em suas indumentárias).

Para os Jogadores: não é surpresa que os Falconeri gerem tantos *homenagens de ação*. Silas Falconeri era o aventureiro por excelência, lutando em guerras justas — e você tem um legado a carregar. Desde cedo, os membros do clã aprendem a ver Silas como um exemplo do que deve ser um Falconeri. Então não tenha dúvidas — a partir de sua maioridade, empunhe sua espada e faça sua própria lenda, como Silas um dia fez! É o que seus pais esperam de você, é o que a sociedade espera de você — enfim, é a prerrogativa dos Falconeri!



Brasão de Albuquerque

Leonio

O velho Alberto Leonio foi amigo fiel de Silas Falconeri e lutou a seu lado em todas as suas campanhas desde que era um adolescente. A história da constelação foi escrita em frente a seus olhos. Quando Falconeri se tornou imperador ao tomar aqueles que seriam os cinco primeiros mundos na unificação da constelação, ele não se esqueceu de quem lhe foi fiel: Alberto e seus familiares foram alçados à nobreza. Contudo, na prática, os Leonio se tornaram uma espécie de “Falconeri de segunda categoria”, aos olhos de muitas pessoas. Não que eles se incomodem tanto: se uma palavra define os Leonio, é lealdade, e eles sempre darão apoio a quem lhes for leal. Destacar-se não é tão importante quanto ser respeitado no papel que eles abraçaram.

Cores: preto, azul ciano e amarelo.

Para os Jogadores: *este clã não faz tanta questão de ser protagonista, mas aprendeu que lealdade é fundamental — um Leonio sempre será fiel a seus companheiros, e os*

Dados Importantes sobre Albuquerque

Unidade federativa	Principado.
Capital imperial	Leocádia.
Capital regencial	Alema.
Príncipe-regente	Alberto Marcondes Leonio (88).
Consorte regencial	Varínia Luriel Leônio (falecida).
Clã regencial	Leonio.
Herdeiro regencial	Leovigildo Luriel Leonio (32).
Cores do brasão regencial (usado nas guardas regenciais)	Negro e azul-ciano (detalhes em amarelo).
Número de grão-domínios	584.
Principais clãs de nobreza e grão-domínios sob sua posse	Falconeri (116). Leônio (107). Monte Castelo (87). Adastra (83). Savafer (83). Outros clãs (108).

ajudará como puder. Entretanto, eles esperam que a recíproca seja verdadeira e, por mais que possam ser amigáveis ou mover mundos por um amigo, eles também têm seu lado perigoso. Um Leonio nunca perdoa traições. Os Leonio também não são tão conciliadores quanto Silas foi; se alguém pisar no seu calo, você fará desse desgraçado um exemplo duro para que todos vejam. E não será um espetáculo nada agradável...

Monte Castelo

A história deste clã é popular: seus fundadores foram um casal formado por um militar rebelde que se juntou às hostes de Falconeri... E uma aventureira que rasgou as saias, vestiu as botas de seu pai e empunhou um rifle. O que começou com rugas mútuas em meio às trincheiras terminou em uma cerimônia de casamento cujo padrinho não foi ninguém menos do que Silas Falconeri. Seus frutos foram uma linhagem de líderes militares por excelência, que fazem questão de colocar seus filhos e filhas na Brigada Ligeira Estelar ou na Guarda Regencial de Albuquerque. Os Monte Castelo geraram vários grandes generais e outros oficiais de renome, sempre leais à família do Imperador.

Mas há um traço extra: os Monte Castelo dificilmente são militares *ortodoxos*. Há sempre um traço de excentricidade (ou loucura, dependendo do ponto de vista) nas atitudes da família. Costumam ter uma capacidade de liderança imensa e uma enorme ousadia como estrategistas — mas também são insubordinados e ignoram ordens superiores à vontade. Isso pode ser mal visto a princípio, mas quando mostra resultados... A discussão acaba. É claro que o clã não se limita a seu papel militar, caso contrário suas terras já teriam ido para o espaço. Muitos Monte Castelo se destacaram como administradores inovadores, aventureiros notáveis e políticos fortes, que não se dobram aos interesses a seu redor. Talvez seguir suas próprias regras não seja algo tão ruim assim.

Cores: branco e amarelo.

Para os Jogadores: *um Monte Castelo é ousado, corajoso, um líder nato... E, para muitas pessoas, um completo maluco. Os Monte Castelo parecem agir como se fossem uma força da natureza, mas não são famosos por tomar decisões óbvias ou tolas — e as condecorações que eles acumulam nas forças armadas são uma prova disso. Você é intuitivo, mas sabe o que está fazendo e não vai perder tempo com bobagens — os outros podem ficar de cabelos em pé o quanto quiserem. Para que procurar uma entrada secreta em um castelo quando invadir o local pela janela da sala de jantar é mais dramático, intimidador e imediato? Para que mandar seus soldados morrerem contra uma esquadra de navios quando jogar um asteroide em cima do inimigo é mais eficiente? A melhor solução é sempre aquela da qual podemos nos gabar para os netos!*

Outros Clãs

Falconeri fez uma grande limpeza em seu mundo quando assumiu o poder — e de modo geral, as principais casas de nobreza locais são remanescentes das forças que os

apoiaram em sua ascensão. Os Monte Castelo, os Adastra e outros surgiram a partir de lideranças militares importantes na revolta que libertou este mundo, e acabaram sendo transformados em nobres sob a nova ordem de Falconeri. O que não quer dizer que todos em Albuquerque sejam tão simpáticos à Aliança Imperial: muitas famílias ricas, aliadas do poder, se reinventaram como senhores de pequenos domínios. E se de um lado eles apreciam fazer parte de uma nobreza interplanetária, de outro têm ressentimentos contra o finado Silas. Esses núcleos não chegam a ser politicamente tão influentes nos dias de hoje em Albuquerque e são mantidos sob controle, mas não são inofensivos. Alguns até dizem que é ótimo que eles existam — injustiças, mesmo localizadas, ajudam a um herói jovem a sair de sua toca e a descobrir sua vocação.

Locais em Albuquerque

Colégio Fortunato

Cidade de médio porte lembrada essencialmente por ser o lugar onde Silas Falconeri nasceu — e por ter sido palco de eventos importantes durante a guerra de libertação de Albuquerque. Não é preciso dizer que o status da cidade mudou desde então. Milhares de pessoas vêm até hoje conhecer os locais aonde o fundador do clã Falconeri viveu. Este é um verdadeiro local de peregrinação para rebeldes, aventureiros dispostos a lutar em guerras justas ou até mesmo nobres espadachins que admiram o saudoso Imperador. Apesar de volta e meia as espadas se cruzarem mais do que deveriam (é o resultado de reunir toda essa gente no mesmo local), não há lugar melhor em toda a Constelação para se procurar ajuda de bem-intencionados candidatos a heróis na hora do desespero...

Aleamar

Conhecida como a “Cidade-Forte”, Aleamar se tornou a capital regencial do mundo de Albuquerque quando Leocádia foi alçada ao posto de Distrito Imperial. É um lugar com alto padrão de vida, que cresceu muito neste último meio século graças a investimentos resultantes de sua atual condição federativa. Conta pontos para isso o fato de Aleamar ficar praticamente ao lado de Leocádia, sendo separada apenas pelo Estreito Salgado, que marca a passagem entre o Mar Salgado e o Oceano Acalante. Aleamar tem todas as vantagens de uma grande cidade, mas sua proximidade com Leocádia faz com que ela não seja tão conturbada quanto as grandes metrópoles, com hiperpopulação e grandes problemas urbanos. Em contrapartida, ela não tem glamour nenhum, fazendo com que muita gente trabalhe ou se divirta na cidade vizinha. Mas sua importância maior é estratégica: ela foi construída sobre um platô à beira-mar com imensas escarpas, tornando-a blindada contra ataques terrestres e colocando-a em uma posição privilegiada em termos de defesa aérea. Em suma, ela acaba se tornando a grande linha de defesa de Leocádia em sua rota mais vulnerável de ataque. E isso valoriza e muito o papel da Guarda Regencial deste planeta, embora nem sempre ela seja reconhecida por isso.

Corpos Militares de Albuquerque

Guardas militares

- Corpo Regencial da Guarda de Albuquerque (hussardos).
- Corpo Permanente de Lanceiros de Albuquerque (a serviço do Corpo Regencial da Guarda).

Dados sobre as guardas regenciais

- Mistis (aceitam mulheres sem restrição de posto).
- Contam com combatentes de suporte (côuraceiros e dragoneiros).
- Inexistência de Marinha Estelar local ou de divisão espacial da Guarda Regencial (mundo-sede do Corpo Imperial da Marinha Estelar; naves imperiais patrulham a área de soberania espacial do planeta).

Dignitária

O grande núcleo de tecnologia do planeta, povoado por jovens recém-formados em Schullman que procuram empregos na área. Dignitária é o coração da indústria de fabricação de Hussardos no planeta — e por isso mesmo um ponto estratégico que necessita de constante proteção contra espíões e terroristas. É também um ponto tradicional de desenvolvimento de protótipos poderosos. Por isso mesmo, há um quartel da Brigada Ligeira Estelar aqui. Contudo, dificilmente este seria um local particularmente empolgante para Hussardos: a nobreza praticamente se limita à parte administrativa e as mulheres não são conhecidas exatamente por sua beleza. Ou seja: para um oficial da Brigada, ser enviado para Dignitária é considerado uma espécie de punição... Para um jovem gênio, por outro lado, estar aqui é a realização de um sonho.

A Campanha em Albuquerque

Albuquerque tem toda uma mítica construída em seu entorno, e por isso — e por sua aparente estabilidade — deveria ser um lugar mais quieto. Mas não é bem assim. Albuquerque é um “centro de tudo”, então tramas multiplanetárias acontecem com facilidade, dentro e fora de Leocádia, porque pessoas de todos os mundos da constelação se encontram por lá. Se tem um local para um nobre de Trianon ser jogado inadvertidamente no círculo da espada pela traição de seu guarda-costas cossaco de Arkadi para vingar sua namoradina evo que foi ferida num quebra-quebra em um gueto, provocada pelo seu senhor e por sua ganque de amigos riquinhos, entre várias outros dramas, pequenos e grandes, é esse. Fora isso, Albuquerque é um grande centro industrial e tecnológico, o que abre espaço para situações envolvendo contrabando, espionagem industrial, recebimento de material delicado (como

cópias de protótipos de Schullman e outros locais), fragmentos de artefatos de Altona, substâncias de Moretz, tecnologia mentalista de Viskey e outros itens de valor inestimável, seja para quem os espera ou para oportunistas dispostos a roubá-los — e talvez destruí-los — por mil motivos.

Isso também faz parte do que torna o lugar um centro político (ver o apêndice dedicado a Leocádia). Muita gente se instala no planeta como uma forma de se manter mais próxima do poder. E por isso mesmo, muitas vezes os planos mais ardilosos contra o Império acabam sendo dirigidos a Albuquerque. Mas é por isso que ela precisa de defensores.

Oficiais Hussardos da Brigada Ligeira Estelar

Convenhamos, eles estão em casa. Em Albuquerque, a Brigada se beneficia da mítica associada ao próprio Silas Falconeri, e não é incomum que eles tenham que ser bem treinados para evitar se tornar arrogantes demais — porque, bem, um tanto de excesso de confiança faz parte de sua cultura. Essa reputação de audácia faz com que os hussardos tendam a se meter em qualquer sinal de encrenca — e muitas vezes acabam se envolvendo em situações maiores do que eles podem controlar. Mas afinal de contas, não é por isso que eles estão ali?

Oficiais Hussardos da Guarda Regencial de Albuquerque

Justamente pela presença da Brigada Ligeira Estelar e da mítica associada a estes, os hussardos regenciais tendem a ter que se provar. E por isso podem se revelar tão sujeitos a se meter em encrenca quanto os hussardos imperiais.

Nobres

Sua localização no mundo que é o centro de tudo tende a torná-los instrumentos de negociações políticas, o que pode levar um personagem tanto a uma oportunidade que fará sua vida decolar quanto a uma armadilha que fará dele bode expiatório em uma trama maior do que ele pode imaginar. Ninguém disse que a vida de um nobre não pode ser agitada. Além disso, se ele tiver gosto por duelos, ele os encontrará com facilidade...

Jornalistas

Aqui é o centro do poder. Por isso mesmo, é um fluxo de jornalistas de todos os tipos. De um lado, os repórteres comprometidos com sua missão estão próximos de tudo, tentando obter informações e frequentemente fazendo mais inimigos do que deveriam, colocando em risco a si e suas famílias. De outro, mais frequentemente, jornalistas corruptos praticamente se tornam portas-vozes dos interesses de grandes companhias e podem se tornar verdadeiras fontes de difamação, desinformação e distorção de fatos — contando com muito dinheiro para esse fim. É uma guerra, e ambos os lados tem muito a perder!

Nobres, Fidalgos, Damas de Companhia, Cortesãs e Outras Figuras Palacianas

Ora, este é o mundo central de um Império Estelar! Eles não apenas estão presentes, como podem vir de qualquer parte da Constelação! E por trás deles, dificilmente existem sonhos pequenos...

Outros

Albuquerque é um desses locais que concentram de tudo — do mais belo ao mais perigoso. Por isso tantas pessoas vem para esse planeta: para construir sua lenda. E quem sabe? É um ótimo lugar para a aventura de uma vida começar!

Capitã de Belonave Tereza Augusta de Monte Castelo

Aos doze anos, a jovem e irrequieta Dona Tereza Augusta Fialho Bertrão de Sousa Gusmão Monte Castelo tinha uma perspectiva pouco animadora de futuro. Seu pai — senhor de um domínio modesto — tivera filhos demais, e pouco sobraría à garota além de ser entregue a algum casamento arranjado. Ela pediu para entrar na Academia da Guarda Regencial de Albuquerque, já que em seu mundo mulheres são admitidas no oficialato. Para seu pai foi um alívio: ao menos *alguém* teria rumo na vida! Mas diz a lenda que não há um Monte Castelo nas forças armadas que seja normal: consta que, ao chegar à cidade de Leocádia e ver uma nave gigante atracada, ela mudou de ideia e mandou o táxi para a central da Brigada Ligeira Estelar. Decidiu que sua meta na vida seria se tornar capitã de uma belonave da Marinha Estelar. E para isso é preciso primeiro ser parte da Brigada.



Capitã Tereza

Graduando-se aos quatorze anos, ela se tornou oficial da Brigada Ligeira Estelar, mas levou um ano até que conseguisse ser designada para uma nave — o tempo para estragá-la de vez. Em contato com os demais hussardos, se tornou afeita a todos os exageros que estes mostram: duelos por qualquer motivo, garrafas de bebida abertas a golpes de sabre, bravataria... Tudo isso somado a um gosto por tornar rapazes quietinhos “mais espertos”, nas suas próprias palavras. Seu maior problema foi a balança: nada em Tereza pode ser chamado de pequeno; é uma mulher *muito* alta, de ombros e ancas largos, seios grandes e coxas grossas. Necessita fazer mais exercícios do que o normal para manter seu físico em forma e permanecer operante entre os hussardos. Contudo, seu corpo nunca lhe falhou. Ela pode não ser a oponente mais acrobática do mundo, mas tem resistência respeitável e é certa com o sabre!

Tereza conseguiu ir para o espaço, tornando-se uma piloto impulsiva mas talentosa, deixando seus superiores de cabelos em pé. Acumulou medalhas, promoções... E encrencas nos mundos por onde sua nave passava. Como na Brigada as coisas funcionam por mérito mais do que por idade, não foi mais difícil do que o esperado ascender continuamente até que ela conseguisse uma nave sob seu comando: o *Cruzador Imperial Almirante Calaveira*.

No último ano, esta nave tem obtido uma grande reputação — boa e má ao mesmo tempo. Embora Albuquerque seja seu mundo-base (tecnicamente ela faz parte da patrulha que orbita o planeta), a *Calaveira* tem sido enviada para missões ao longo do Império com ótimos resultados, construindo uma ficha respeitável... Mas Tereza não deixou de carregar a postura de hussardo mesmo após se tornar capitã! Dá ordens com uma garrafa de vinho ao lado na ponte de comando, é capaz de atitudes quase suicidas com sua nave... Dizem as lendas que ela já promoveu um “racha” entre seus robôs e os irregulares da nau pirata *Cormorão*, e há um já lendário duelo de sabres a ser encerrado contra a capitã pirata Mistral Almadén. Enfim, a *Calaveira* se tornou um ímã para os oficiais mais indisciplinados da guarda, e a Capitã Tereza Augusta continua sendo quem é: uma mulher alta, carnuda e sardenta. Corajosa, heroica e destemida, muito chegada a vinho tinto, duelos e rapazes comportados recém-saídos da Academia, prontos para... Bem, ficar espertos.

Hussardo Imperial

Tereza possui um hussardo imperial de modelo padrão (veja *Brigada Ligeira Estelar*, página 58).

Cruzador Imperial Almirante Calaveira

Uma nave tradicional de combate, dentro do modelo usado pelas belonaves da Marinha Espacial. Possui 1.200 metros de comprimento, com mais de 100 canhões espalhados por todos os lados. Cada canhão é conduzido individualmente por um marujo estelar artilheiro. Carrega uma imensa tripulação, e seu efetivo militar abarca mais de uma centena de soldados, entre hussardos imperiais (com seus robôs), combatentes de suporte e pilotos de pequenas naves de reconhecimento.

Tereza Augusta (22N)

Idade: 27 anos.

Mundo: Albuquerque.

Kit: Comandante e Oficial Hussardo da Brigada Ligeira Estelar.

Robô: hussardo imperial.

F3 (corte), H3, R3, A0, PdF2 (perfuração); 25 PVs, 15 PHs.

Vantagem Regional: Heroína Nata (total).

Poderes de Kit: Defender Ideal, Duelo, Heroísmo e Ordens de Combate.

Vantagens: Capitania, Nobreza, Patroño (Marinha Estelar), Pontos de Vida Extras, Técnica de Luta (bloqueio e estocada), Tiro Múltiplo e Torcida.

Desvantagens: Código de Honra (da Brigada Ligeira Estelar), Má Fama (inconsequente) e Munição Limitada.

Perícias: Esporte.

Hussardo Imperial (17S)

F2 (qualquer), H0, R3, A3, PdF2 (qualquer); 15 PVs, 15 PHs.

Vantagem Única: Mecha.

Vantagens: Aceleração, Adaptador, Ataque Especial (veja abaixo), Sentidos Especiais (infravisão, radar e visão aguçada) e Voo.

Fulgor de Aço: este ataque, a marca registrada de Tereza, consiste de efetuar um corte vertical ou diagonal ao pular por cima do oponente, fatiando-o na rota de seu movimento. Este movimento pode parecer loucura, mas ela teve anos para aprimorá-lo. *Ataque Especial (Força, poderoso).*

Desvantagens: Bateria.

Item Especial: sabre de energia (F+2).

Cruzador Imperial (22K)

F3 (fogo), H0, R4, A3, PdF4 (fogo); 20 PVs, 20 PHs.

Vantagens: Ataque Especial (*canhões de plasma*: PdF, poderoso, longo), Hiperespaço, Sentidos Especiais (infravisão, radar e visão aguçada), Tiro Múltiplo e Voo.

Desvantagens: Munição Limitada e Restrição de Poder (só pode usar seu Ataque Especial a cada 1d turnos).

Veja mais sobre naves no suplemento Naves Espaciais, disponível gratuitamente em www.jamboeditora.com.br.

Capítulo 4

Altona

Altona é um grande mistério. De todos os mundos da constelação, é o único que apresenta sinais de um dia ter abrigado vida inteligente — algo que a humanidade sempre procurou em sua expansão pelas estrelas, mas jamais encontrou. Quando os primeiros humanos chegaram, no entanto, qualquer raça que existisse em Altona não estava mais lá. Não há ideia clara de sua aparência, se eram humanos ou não. Não há fósseis. Não há nem mesmo registros artísticos que os retratassem. No entanto, suas construções estavam lá, em ruínas — e numa quantidade grande demais, ocupando três quintos de toda a superfície sólida do planeta.

Mas foi o suficiente para a humanidade (precedida pelos evos, como de costume) se espalhar com mais rapidez aqui do que em qualquer outro mundo da constelação. Recuperar rotas de estradas e até mesmo fazer novas construções a partir de fundações antigas foram fatores que deram a esse mundo uma configuração urbana toda própria. Altona agrega características arquitetônicas de outros mundos, como Viskey, Annelise e Bismarck, mas em moldes alienígenas e insanos, com cidades labirínticas unidas entre si por linhas de transporte. Visto de cima, o mundo parece um enorme tabuleiro de xadrez chines. Se fora dos grandes centros há vastas áreas isoladas (inclusive com vários povoados de evos e cossacos), dentro das cidades a sensação é de estar perdido em meio a algo ao mesmo tempo bucólico e neuroticamente urbano — como se chalés se superpussem uns sobre os outros, sendo necessário passar por labirintos de escadarias para se chegar de uma casa a outra. Por algum motivo, isso parece natural para os habitantes deste mundo: é como se cada um tivesse em sua mente a rota de seu próprio labirinto. Quando essas pessoas estão fora de seu planeta, parecem exibir não apenas uma grande concentração, mas uma espantosa capacidade de se orientar em qualquer ambiente, até mesmo no espaço sideral, sem jamais se perder. Por outro lado, para quem não é de Altona, o lugar é um labirinto.



Altona é o nicho arqueológico por excelência da Constelação do Sabre, sempre atraindo quem deseja ser a mente a desvendar os segredos por trás deste planeta. E por isso mesmo é um dos mundos mais arriscados — sempre é possível encontrar alguma coisa desconhecida que se revela uma armadilha.

Tudo em sua natureza é enorme: são largas extensões de florestas, desertos imensos, vastas cordilheiras, arquipélagos gigantescos... Por isso mesmo sempre é fácil encontrar algo muito diferente. Muitas pessoas já encontraram objetos no mínimo interessantes, mesmo ao acaso, mas muitas outras também ficaram com marcas pelo resto da vida por encostarem o dedo em alguma caixinha ou botão com milênios de existência. É claro que esses mistérios atraíram outros tipos de aventureiros para este mundo: falsificadores, saqueadores de tumbas e vários golpistas dispostos a se aproveitar da aura que Altona desperta em muita gente. E essas pessoas são tão letais quanto os artefatos misteriosos.

No entanto, Altona guarda alguns segredos mais prosaicos. Historicamente, durante boa parte de sua existência, o planeta se destacou por ser o único do atual Império governado por outro mundo de fora da constelação. É possível que a natureza parlamentar que sempre caracterizou Altona antes da anexação tenha a ver com isso — ele seria um mundo-protetorado, com uma separação clara entre chefe de estado e chefe de governo, sendo que o chefe de estado pertenceria a outro mundo. Com o grande vazio, esse elo se perdeu; tudo que restou foi uma estrutura corrompida que acabou dando margem a movimentos revoltosos da mesma forma que aconteceu em boa parte dos demais mundos.

No fim das contas, tudo terminou com o desaparecimento do primeiro-ministro, que fugiu levando as reservas federais em ouro — deixando para trás apenas o que estava em moedas e papel moeda, que deixariam de valer realmente com a unificação financeira de 1802. Muitas pessoas sonham em encontrar esse ouro e gostam de acreditar que o governante fugitivo escondeu-o em meio a alguma das cidades-ruínas ainda não reformadas — ou até nas que foram reformadas posteriormente; quem sabe debaixo do chão de um porão se esconda um tesouro que jamais foi detectado e apreendido pelas forças de Silas Falconeri? Quem sabe o próprio ex-primeiro-ministro não tenha deixado descendentes, em algum palácio secreto entre as ruínas e com uma missão de longo prazo? Esses supostos agentes estariam calando bocas, fechando olhos com subornos estratégicos, fazendo novas bases e aguardando um momento de fragilidade do planeta e do Império.

Por outro lado, a lenda do tesouro é bem conhecida nos mais distantes rincões do Império. E, como o valor do ouro parece ser universal, muitos acreditam que, no dia em que os Proscritos chegarem, a destruição seja maior aqui do que em qualquer outro mundo. Há um bom motivo para isso, afinal de contas.

Clãs Nobres de Altona

Van Akkerman

Os Van Akkerman eram a família mais rica e importante de Altona. Quando se reinventaram como clã regencial, foi porque *podiam*. A única grande mudança desde então é que agora os Van Akkerman dão as ordens diretamente, em vez de bancar seus representantes no parlamento. Há uma certa sensação de estabilidade no planeta: ainda há muito o que explorar aqui, a vida não é miserável (logo não há grandes conflitos sociais) e o número local de clãs de nobreza não é tão extenso (permitindo uma divisão de grão-dominios até igualitária). Os Van Akkerman parecem querer manter seu mundo do jeito que está, administrando seus problemas no próprio ritmo de Altona. Eles não são nem santos nem monstros; são administradores esclarecidos, que prezam a estabilidade e acreditam em responsabilidade, com tudo de bom e ruim que isso significa. Não é à toa que tantos jovens deste clã se tornam espadachins ou se juntam à guarda regencial: a perspectiva de futuro de um Van Akkerman pode ser bem tediosa. Eles precisam exercitar esse senso de responsabilidade que lhes é inculcado — e Altona oferece tanto a se explorar...

Cores: branco, com uso de vermelho e azul ciano em detalhes respectivamente grandes e pequenos.

Para os Jogadores: *você é um Van Akkerman. E, apesar de suas vantagens financeiras, cabe a você manter a ordem em seu planeta! Piratas? Caçadores? Só por cima de seu cadáver — a menos que você seja o caçador de tesouros aqui, porque se é jovem apenas uma vez, e todo mundo tem direito a alguma grande aventura na vida antes de cumprir seu dever. Caso você esteja fora de seu mundo, sua busca por manter as coisas ordenadas permanece; há muito caos fora de Altona, e não custa nada dar uma mãozinha para ajudar a melhorar as coisas. E, quando você se dá conta do que acontece em outros mundos, muitas vezes essa mãozinha é uma obrigação!*



Brasão de Altona

Jaivas

Praticamente os donos dos oceanos de Altona e o clã mais bem integrado nos seus objetivos em todo o planeta. Essencialmente, os Jaivas se focaram, ao longo de gerações, em obter domínios litorâneos e ilhas. Mas foram mais longe: financiaram seus bastardos e fidalgos para que mergulhassem na empreitada da construção de estaleiros e portos. Muitos se perguntaram se seus fins eram militares, já que obviamente eles teriam a seu favor as maiores esquadras de Altona, mas isso parecia um tanto sem propósito em uma época na qual uma nave de combate pode cruzar os oceanos mais rapidamente do que

Dados Importantes sobre Altona

Unidade federativa	Principado.
Capital regencial	Escher.
Príncipe-regente	Theo Van Akkerman (51).
Consorte regencial (prometida)	Lynn Lalabel Zahara (13, Princesa do Grão-Domínio de Zildamara, Ottokar).
Clã regencial	Van Akkerman.
Herdeiro regencial	—
Cores do brasão regencial (usado nas guardas regenciais)	Branco, com uso de vermelho e azul cianô em detalhes respectivamente grandes e pequenos.
Número de grão-domínios	889.
Principais clãs de nobreza e grão-domínios sob sua posse	Van Akkerman (225): Jaivas (193). Le Orm (173). Voiz (171). Van der Velde (121). Outros clãs (178).

um navio. Quando os outros se deram conta, todas as grandes rotas marítimas mercantes passaram para as mãos dos Jaivas, enquanto o resto do mundo estava preocupado com o andamento da Guerra do Sabre. O objetivo dos Jaivas era dinheiro, pura e simplesmente; eles só se interessam pelos meandros da grande política quando estes afetam seus bolsos. Para eles, tanto faz quem esteja no poder, desde que seus cofres continuem cheios. No entanto, todos evitam despertar a fúria dos Jaivas: eles ainda são uma casa de nobreza, são surpreendentemente unidos, têm um quinhão respeitável do mundo sob seu comando e podem se dar ao luxo de contratar exércitos mercenários caso não queiram comprometer sua imagem e suas tropas. De resto, contam com uma arma maior do que qualquer robô gigante: poder financeiro.

Cores: índigo, branco e azul ciano.

Para os Jogadores: *you are a Jaiv. Thanks to the joint project of the clan, executed along generations, you have immense wealth. For this reason, you are loyal to this*

project and will use your name if I need it! It is clear that eventually you can be divided between your loyalties — but the worst thing that can happen to a Jaiv is to be abandoned by his, so think well about what you do. Choose your allies, have your objectives in mind and use your youth in search of adventures — no one will criticize you for putting your foot on the road and wanting to win the world, even more in Altona. But remember always of whom you are and from where you come!

Le Orm

Mais interessados em explorar o potencial natural de seu mundo do que em se afundar nas picuinhas do poder, os Le Orm são a família nobre que mais se dedica à pesquisa científica e desenvolvimento, em todo o Império. Sua fama se espalhou para além de seu planeta, e não é incomum que algum deles viaje para fora de Altona, instalando-se confortavelmente em qualquer academia científica da Constelação do Sabre ou nos centros de pesquisa do Asteroide Schullman. Os Le Orm prezam muito a educação de seus filhos, gerando nobres cultos e curiosos que, quando adultos, financiam expedições, inventos e linhas de pesquisas geradoras de divisas a seu clã. Por outro lado, isso faz com que eles se valham excessivamente de caçadores e mercenários, já que não costumam medir consequências em busca daquilo que querem. E, quando o que eles querem é ligado aos mistérios antigos de Altona, muita coisa pode dar perigosamente errado...

Cores: preto, com detalhes em lilás e verde claro.

Para os Jogadores: *you are a Le Orm — and you are above questions of power (because power is money, and that's what you have). The most important is the universe that you seek. So you love the history, the science and the technology — at least because you are looking for those things that made your clan rich. You are immensely cultured and possess some area in which is strongly specialized. You know what you want, you know how to get it. And, like a Le Orm, you are a noble with the same obligations of any other, your knowledge of science and technology can make your giant robots very personal... extremely letais...*

Outros Clãs

Altona é um mundo leal ao Império — até porque não há muito o que questionar quanto aos atuais arranjos de poder. O máximo que alguns mundos como Tarso podem fazer para ganhar terreno político aqui é influenciar clãs mais reduzidos que estejam dispostos a abrir caminho e sabotar seus oponentes — algo que vem acontecendo. Todos estão mais ocupados gerenciando um território com vastas áreas inexploradas e eventuais ataques de piratas, caçadores e mesmo gente comum que acredita que em Altona encontrará algum tipo de fortuna caso saiba procurar direito. Assim, sempre há espaço para que algum clã “sem importância” comece a tramar contra a ordem estabelecida e as casas nobres maiores.

Locais em Altona

Montes Vermelhos

Nome tradicionalmente dado a sete diferentes cordilheiras (Van der Graaf, Kaipa, Tasa-vallan, Jadis, Fromuz, Amonduul e Miriodor) em diferentes partes de Altona, caracterizadas pela cor rubra de suas rochas. De modo geral, o que as torna dignas de nota é que os evos, contrariando o que se espera deles em outros mundos, praticamente migraram para esses lugares, vivendo de forma agro-pastoril, com plantações suspensas, e cavalcando uma espécie de réptil emplumado nativo do planeta conhecido como titanus, capaz de se equilibrar de forma sólida em terrenos extremamente íngremes. Os Montes Vermelhos escondem muitos segredos, revelando inclusive achados acidentais da antiga tecnologia dos velhos altonianos. Mas os evos locais acham que o mais saudável ao se encontrar algo assim é deixar tudo onde está.

Catapilla

Uma das mais enigmáticas construções dos antigos altonianos, em meio ao Deserto de Sorona. É formada por enormes cubos de metal que se agregam em blocos e escondem labirintos de diversos andares — cada um deles é um labirinto que leva a outro labirinto. A estrutura toma a forma aproximada de uma centopeia — daí o nome. Não se sabe exatamente qual sua extensão: a partir de certo ponto, os módulos começam a afundar no subterrâneo e outros blocos são revelados na superfície de outros pontos mais distantes do mesmo deserto, sugerindo que a centopeia é mais longa do que se pensa. Suas paredes são modulares, formadas internamente por blocos menores que também parecem igualmente modulares. Como cada andar tem cerca de quinze metros de altura (e cada cubo tem em média oito andares), robôs gigantes podem entrar por lá — mas não podem contar com apoio externo; todas as comunicações com o exterior deixam de funcionar do lado de dentro. É possível encontrar tanto tesouros tecnológicos quanto armadilhas letais aqui; há até registros de baterias de energia cósmica inexplicavelmente preservadas até hoje. Existe uma tecnologia especial em atividade que leva à criação de “dopplegangers” — réplicas superficiais de máquinas invasoras. Mas ninguém sabe exatamente por que a Catapilla realmente foi construída. Muitos piratas espaciais encontram nos módulos imensos um lugar perfeito para esconderem seus tesouros. E seus mistérios a tornam um verdadeiro ímã para arqueólogos e caçadores.

Dopojam

Este domínio no Viscondado de Hekz é o ponto de encontro de uma das mais estranhas subculturas de Altona: os pilotos de ciberferas, que utilizam robôs irregulares de aparência

muito peculiar. São réplicas gigantescas de animais! Outros parecem quimeras ou versões antropomórficas de feras selvagens. Ainda há aqueles que se assemelham a monstros mitológicos. Mas mais importante que a forma de seus robôs é a personalidade dos pilotos: eles querem apenas cruzar o planeta com suas feras, deixar a barba crescer, encontrar outros pilotos, conhecer lugares diferentes, disputar corridas ou torneios de combate, beber e se gabar de seus robôs. Como Dopojam ganha muito dinheiro com isso, dificilmente as coisas vão se tornar muito diferentes nesta cidade.

A Campanha em Altona

Altona é um cenário de aventura e exploração. Este é um mundo repleto de construções ancestrais e armadilhas como a “caixa de mil anos”, que pode revelar qualquer coisa ao ser aberta — tanto um artefato precioso quanto uma maquininha cheia de dentes mecânicos pronta para devorar curiosos. Resgatar tesouros de piratas estelares, fugir de caçadores armados e até mesmo enfrentar ameaças tecnológicas deixadas pelos antigos habitantes desse mundo são atividades comuns para aventureiros em Altona. Definitivamente não é o mundo sossegado que seus governantes *acreditam* que é.

Alguns perfis de personagens interessantes para este planeta são descritos a seguir.

Oficiais Hussardos da Brigada Ligeira Estelar

A Brigada defende os interesses do Império, enquanto as guardas regenciais cuidam do mundo em si. Intrigas desvirtuam essa função na maior parte dos mundos, mas não é o caso aqui. Altona tem uma postura oficial colaborativa, e os períodos de inatividade fazem com que os pilotos da Brigada arrumem encrenca por si mesmos. Talvez eles encontrem mais ação do que gostariam ou descubram que talvez haja um *grande* motivo pelo qual a Brigada deva estar nesse planeta, esperando algo grave acontecer.

Corpos Militares de Altona

Guardas militares

- Corpo Regencial da Guarda de Altona (hussardos).
- Corpo Permanente de Lanceiros de Altona (a serviço do Corpo Regencial da Guarda).

Dados sobre as guardas regenciais

- Mistos (aceitam mulheres sem restrição de posto).
- Contam com combatentes de suporte (couraçados e dragoneiros).
- Contam com bases espaciais (área de soberania planetária por divisão local da Guarda Regencial).

Oficiais Hussardos da Guarda Regencial de Altona

Existe a rivalidade usual em relação à Brigada Ligeira Estelar. Mas não há o ranço de inimizades políticas — é mais o choque entre a natureza “certinha” das tropas de Altona e uma certa energia excessiva da Brigada. No entanto, se a nobreza local for manipulada pelos interesses de grandes principados estelares, tudo pode ficar menos amigável. Personagens da Guarda Regencial aqui podem cumprir funções semelhantes aos oficiais da Brigada, e suas competições podem fornecer boas motivações para aventuras.

Caçadores

Altona tem muitos artefatos a serem descobertos ou resgatados. Uma campanha centrada em um grupo de caçadores (ou com alguns personagens caçadores) se desvia da intriga e dos combates usuais para se concentrar em exploração de ruínas e redescoberta de tesouros. Caçadores podem inclusive descobrir robôs ou armas deixados para trás pela civilização antiga — e se, por alguma razão, forem os únicos capazes de pilotá-los, serão jogados nas intrigas e combates, mesmo contra sua vontade. Além disso, a Brigada ou a Guarda Regencial pode contratar caçadores para recuperar artefatos importantes, ou impedir que o inimigo o faça.

Piratas Espaciais, Contrabandistas, Salteadores, Matadores e Outros Criminosos

Em locais ocultos com velhas construções utilizáveis, sempre é possível encontrar cidades sem lei com a presença destes tipos insalubres — ou bases ocultas de piratas estelares. Mas Altona não é como, digamos, Uziel. Se estes criminosos forem descobertos pelas autoridades, haverá luta. É comum que a Marinha Estelar os combata no espaço — e a Guarda Regencial o faça em território planetário. Grupos deste tipo podem se ver o tempo todo em fuga, tentando preservar seus ganhos ilícitos, ou em rivalidades ferrenhas contra criminosos ainda piores.

Evos e Cossacos

Não foi nada surpreendente a migração de evos e cossacos para Altona. Não há contra eles os rancores costumeiros encontrados em mundos como Tarso e Arkadi, mas o fato é que ambos optaram por viver em comunidades afastadas. Sua postura geral é: não nos incomode, e nós não os incomodaremos. Ameaças locais ou em larga escala podem fazer com que estes tipos saiam de suas tocas, para defender seu modo de vida. Alguns também podem ser contratados como guias por grupos que queiram resgatar artefatos em seus territórios.

Capitão Hakim

Apesar de sua aparência e fragmentos de declarações suas indicarem que ele tem ascendência de mundos como Winch e Albach, o Capitão Hakim é talvez o nome mais lembrado na constelação quando se menciona alguma figura ligada a Altona. Aos quatorze anos de idade, juntou-se a contrabandistas de Uziel e fazia parte de negócios escusos na rota estelar entre esse mundo e Moretz. Após complicações, fugiu para Ottokar — onde sumiu por dois anos.

Aos dezesseis, reapareceu rebatizado como o Capitão Hakim, convertido à filosofia religiosa local do Destino em sua vertente mais mística, hermética e controversa — a dos *Dançarinos das Estrelas*, que se sintonizam com o continuum espaço-temporal através de danças rituais e beberagens herbais. Ele ressurgiu no comando de uma nave espacial batizada com o inusitado nome de *M'gurashim* — e um Efrite modificado para uso fora de Ottokar, conhecido como Tigre Negro. Sua tripulação em sua maioria é egressa de Ottokar e Inara, mas seu alvo sempre foi Altona, guiado pelas visões que tinha em seus rituais. Delas, nem ele consegue captar tudo. Hakim apenas menciona algo a respeito dos “antigos” e de “um tesouro maior do que todos”. Uma vez que essa é sua forma de tomar decisões de combate, alguns imaginam por que sua tripulação ainda não o pôs no tubo dos torpedos e o disparou em pleno espaço.

Talvez o verdadeiro motivo seja simples: até agora, as visões parecem se concretizar. Muitos estudiosos atribuem isso a duas possibilidades: a primeira seria que os Dançarinos sejam escolhidos em pessoas com características mentalistas, e que o uso de bebidas rituais e danças seria apenas uma chave psicológica para seu uso, condicionada por fatores culturais. A outra é uma conclusão bem mais arriscada: *todos os humanos guardam o potencial mentalista em si* — as pessoas comuns apenas não sabem como acessá-lo. Essa talvez seja a razão pelo qual as autoridades querem pôr suas mãos em Hakim vivo, apesar de sua ficha de crimes como pirata espacial.

O fato é que, apesar de continuar trafegando pelo Cabo do Sabre, onde pratica a pirataria, a base e os interesses de Hakim ficam em Altona. Ele já construiu verdadeiras cidades piratas neste mundo, que funcionam como zonas neutras, onde vários piratas podem circular e preservar seus saques, respeitados sob uma lei comum de convivência. Hakim pode ser particularmente feroz ao manter a ordem entre os seus. Periodicamente, essas cidades são debandadas por ataques das autoridades de Altona, mas elas sempre reaparecem em algum canto distante, afastado e desconhecido do planeta.

Hakim é imensamente respeitado entre os piratas espaciais — de modo geral eles buscam figuras simbólicas e de respeito após o efeito traumático que a conversão do tradicional clã pirata dos Almadén à legalidade deixou. A fama do capitão já se tornou notável, seu nome já é temido e em combate, ele é um oponente formidável. Dizem que, quando está em transe ao pilotar o Tigre Negro, Hakim se torna particularmente letal. Sua idade atual é desconhecida, mas estima-se que ele esteja na faixa dos 21 aos 25 anos.

No fundo, ele não está realmente interessado em tesouros — sabe que precisa deles, mas não são sua prioridade. Segue o que o cosmo lhe diz. Está em Altona. Fez sua fama neste lugar. Irá buscar “o maior dos tesouros” e “o segredo dos antigos”. E enfrentará todos em seu caminho, em nome de sua comunhão com as estrelas.

Tigre Negro

Piratas espaciais costumam possuir robôs marcantes e sempre lembrados por aqueles que os testemunharam em ação. O Tigre Negro não é exceção. Essencialmente, ele é um Efrite pesadamente modificado para que pudesse funcionar fora de Ottokar. Perdeu um tanto de sua força e resistência no processo — e definitivamente não tem como segurar a gigantesca cimitarra dos Efrites originais sem se tornar lento e pesado. Ainda assim, é um adversário ameaçador, segurando duas lâminas convencionais com módulo de energia.

M'Gurashim

Um cruzador auxiliar, modificado para poder fazer frente às belonaves da Marinha Espacial, o M'Gurashim possui mais de 100 canhões espalhados por todos os lados, cada um conduzido individualmente por um marujo estelar artilheiro. Sua imensa tripulação é variada, composta por mais de uma centena de piratas de diversas especializações, prontos a seguir as ordens do capitão e combater seus inimigos.

Dançarino das Estrelas

Dançarinos das estrelas seguem a crença de que o universo é uma entidade capaz de se comunicar, e para ouvi-lo e entendê-lo eles praticam rituais estranhos com ervas especiais, dançando em seguida. Mais informações sobre eles serão fornecidas no Volume Dois de *A Constelação do Sabre*. A seguir está a descrição dos poderes possuídos por Hakim.

Dança das Estrelas: graças ao seu ritual, um dançarino em transe místico é capaz de usar a vantagem Poder Oculto pela metade do custo em PHs e em qualquer quantidade (até o limite máximo) com uma ação e um movimento! Entretanto, caso role um 6 em algum teste durante a luta, seu transe será quebrado e você perderá os bônus. Além disso, sofrerá um redutor de -2 em seus testes até descansar por 1d horas.

Uno com o Universo: sob o efeito das ervas sagradas, o dançarino das estrelas entra em um transe místico que lhe oferece respostas a serem interpretadas durante sua dança ritual. Você pode usar os implementos Visão do Passado Recente e Remoto (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 116), inclusive com efeito contrário — mesmos custos, mas com efeito ao tempo futuro. As visões são sempre simbólicas e metafóricas, mas você sempre sabe interpretá-las.

Capitão Hakim (22N)

Idade: indeterminada.

Mundo: Uziel.

Kit: Dançarino das Estrelas e Pirata.

Robô: Tigre Negro.

F2 (corte), H4, R2, A0, PdF2 (perfuração); 10 PVs, 10 PHs.

Vantagem Regional: Instinto Urbano (total).

Poderes de Kit: Bala nas Costas, Dança das Estrelas, Flagelo do Espaço, Flanquear e Uno com o Universo.

Vantagens: Aliado Gigante, Arena x2 (Altona, espaço), Capitania e Poder Oculto.

Desvantagens: Bateria (representa o efeito do desgaste físico após o transe), Devção (encontrar “o maior dos tesouros” e “o segredo dos antigos”), Munição Limitada, Procurado e Restrição de Poder (a beberagem ritual).

Perícias: Crime, Máquinas e Sobrevivência.

Tigre Negro (19S)

F3 (corte), H0, R4, A3, PdF2 (perfuração); 20 PVs, 20 PHs.

Vantagem Única: Mecha.

Vantagens: Aceleração, Ataque Especial (veja abaixo), Sentidos Especiais (infravisão, radar e visão aguçada) e Voo.

Retalhador de Ferro: embora menos poderoso que um efrite padrão em termos de carga, o Tigre Negro conta com uma bateria de metralhadoras capaz de triturar inimigos como se fossem papel. Este ataque gasta 3 PHs e confere PdF+2, atingindo todas as criaturas dentro do alcance e impondo H-1 na FD delas. *Ataque Especial (PdF, amplo e preciso).*

Desvantagens: Bateria.

M'Gurashim (17K)

F2 (esmagamento), H0, R3, A3, PdF2 (fogo); 15 PVs, 15 PHs.

Vantagens: Aceleração, Ataque Especial (veja abaixo), Hiperespaço, Sentidos Especiais (infravisão, radar e visão aguçada) e Voo.

Canhão de Plasma: o M'Gurashim possui o canhão de plasma de um cruzador. *Ataque Especial (PdF, longo e poderoso).*

Desvantagens: Munição Limitada e Restrição de Poder (só pode usar seu Ataque Especial a cada 1d turnos).

Veja mais sobre naves no suplemento Naves Espaciais, disponível gratuitamente em www.jamboeditora.com.br.

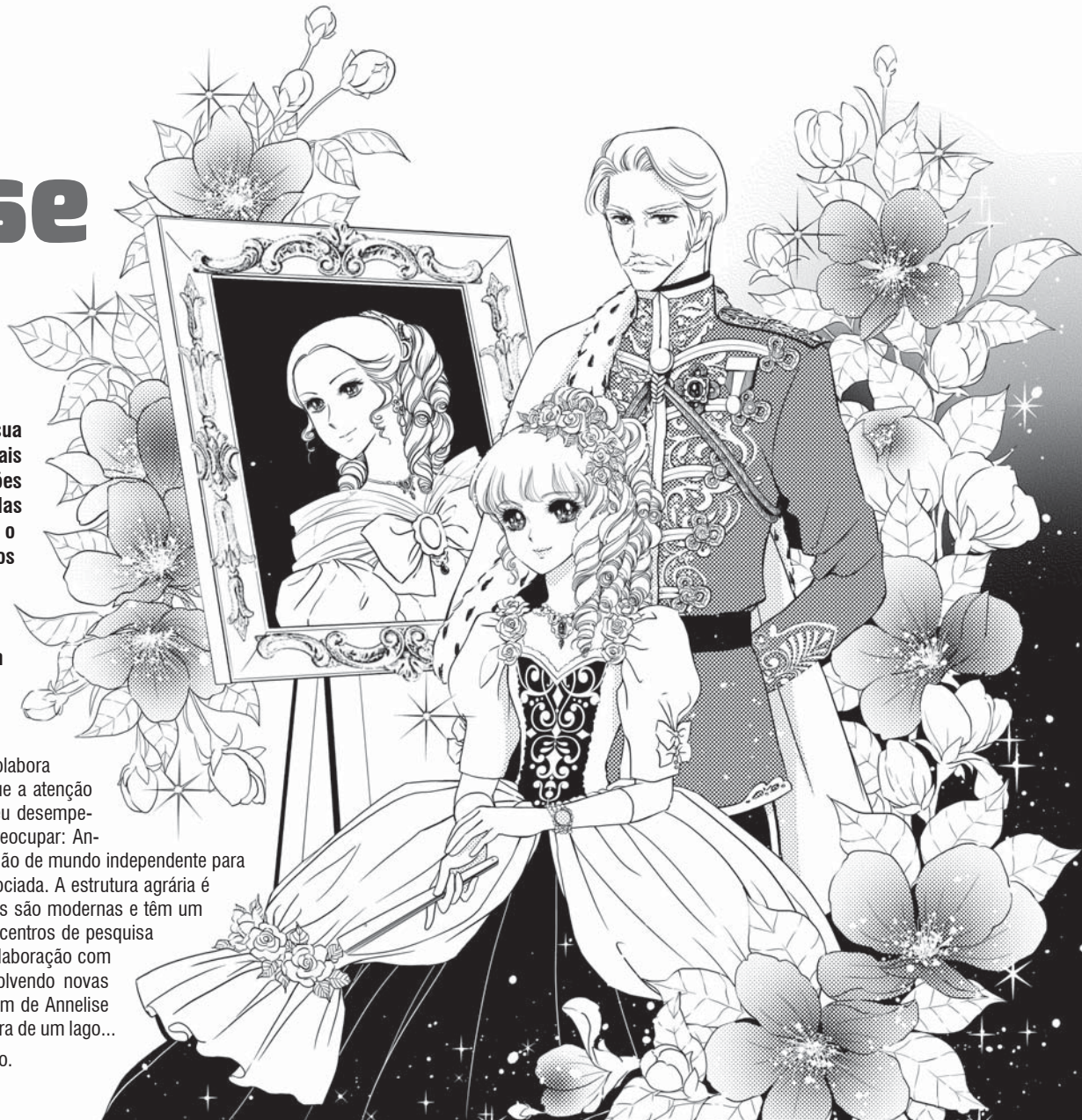
Capítulo 5

Annelise

A face mais aparente de Annelise é sua beleza. Este planeta é percebido pelos demais mundos do Império como um lugar de paixões furiosas e folhetinescas, de espadas sacadas pelos motivos mais fúteis — um mundo para o amor e para os duelos. Muitos casais de outros mundos passam suas luas de mel aqui. O cultivo de flores é o maior de toda constelação. Flores são tão parte deste mundo que seu povo cultiva “o código das flores” — um sistema de mensagens cifradas no qual cada flor tem um significado, e um buquê bem arranjado pode passar mensagens inteiras.

A postura pública da família regencial colabora para esta visão — talvez deliberadamente, porque a atenção dedicada à sua vida pessoal acaba ocultando seu desempenho como governantes. Não que precisem se preocupar: Annelise é estável, e mesmo sua anexação e transição de mundo independente para parte do Império deu-se de forma pacífica e negociada. A estrutura agrária é sustentável e minifundiária. Suas grandes cidades são modernas e têm um ótimo padrão de vida. O mundo concentra bons centros de pesquisa — e a pesquisa biogenética local trabalha em colaboração com a Universidade de Schullman, inclusive desenvolvendo novas espécies de flores. Mas a visão que o Império tem de Annelise ainda é de um cartão postal com um castelo à beira de um lago...

No entanto, Annelise é bem mais do que isso.



Sissi não é apenas a capital regencial do planeta; é uma das grandes capitais culturais do Império. Essa cidade talvez também seja uma das áreas cuja história foi melhor documentada desde sua colonização — ainda há muitos lapsos relativos ao grande Vazio, mas pode-se dizer que o passado de Sissi é mais bem conhecido do que tudo que se sabe sobre Annelise, e mesmo do restante da constelação, no mesmo período. Há menções de guerras e eventos em outros mundos que não encontram confirmações mesmo nesses locais, como o esforço em impedir que uma “praga ginoide” (que teria devastado os povos que dariam origem aos atuais habitantes de Viskey) chegasse a Annelise. Ninguém sabe do que isso se trata, mas a cultura do romantismo começou a se difundir no planeta nessa mesma época — o que vem sido interpretado por historiadores como uma reação à iminência da morte. Esse tipo de retalho de informação ajudou a atrair historiadores de toda a constelação, mas Sissi é ainda mais. É conhecida como a Cidade da Música e dos Sonhos. O Castelo Regencial de Hildebrandt é uma das construções mais antigas da cidade, no “Estilo Tecnocrático” de dois séculos atrás, rodeado de torres de vidro, luminosas e coloridas, com cúpulas que se abrem para espetáculos noturnos de luzes e fogos em ocasiões especiais.

Além disso, Sissi é onde ocorrem as finais do Grande Torneio, evento anual no qual filhos mimados de nobres desafiavam uns aos outros, destruindo os robôs comprados pelos pais e saindo sem um arranhão. Os torneios preliminares se espalham em grandes arenas por todo o mundo, para fazer a seleção final dos que irão lutar na grande arena de Arcadium, na capital. Duelistas de toda parte do Império costumam se inscrever e alguns até estabelecem um lar em Annelise apenas para estar sempre disponíveis para torneios intermediários. Obviamente isso acabou criando um cenário de apostas ilegais no planeta... O povo diria que Sissi é um local que ama o espetáculo — o resto do Império diria que o que esse local ama é o exagero.

O grande problema é que essa cidade também é um ninho de fofocas que afetam a vida do clã regencial Oldenburgo — as histórias sobre a Infanta Rosalinde que o digam! A atual fofoca da vez diz respeito ao passado da falecida Princesa Rosemarie: parece que ela tinha um amante, um nobre e militar não identificado de Arkadi — e isso seria tolerado pelo Príncipe-Regente Augusto porque na verdade ele próprio teria uma amante oficial, fato conhecido muito bem pela finada consorte.

Quem teria sido afetado por essas revelações seria o Príncipe-Herdeiro Luiz Augusto, que tem sido visto bebendo demais em tavernas e, da última vez, ao ser levado por um médico, acabou acidentalmente revelando em público cicatrizes que sugerem uma tentativa de suicídio (embora há quem diga que, na verdade, poderia ser uma cicatriz de duelo — levantando a sombra de que o Círculo da Espada poderia estar metido nisso). Ele as negou à imprensa, mas sua vida tem sido investigada, e já anda na boca do povo que o herdeiro regencial teria não uma, mas duas amantes, e uma delas seria uma celebridade em ascensão. O fato é que, se a escolha da consorte do herdeiro regencial já tiver sido feita, um eventual escândalo desse porte seria um desastre político para os Oldenburgo e para Annelise.



Brasão de Annelise

Os Libertários sabem muito bem como se aproveitar disso. Após os reveses causados pela morte da Consorte Rosemarie, eles recuaram — mas agora voltaram a rosnar e brigar pela atenção do povo para suas ideias, através de seus ataques contra o Império e contra a Regência. Definitivamente, o Círculo da Espada não é o único problema deste mundo, e as flores que circulam em mensagens cifradas não são as únicas que povoam o planeta: a combinação de biotecnologia desenvolvida e o código das flores também sugere a possibilidade de produção de drogas de luxo a serviço de negociadores de Uziel, sob a forma de flores específicas, cujo formato e cores informam o uso secreto para os versados na linguagem.

Independentemente do que estiver acontecendo, Annelise é um mundo de aparências. Enquanto elas estiverem de pé, tudo deve correr mais ou menos bem.

Clãs Nobres de Annelise Oldenburgo

Por algum motivo, esta família parece viver mais em um cenário de novela do que no papel efetivo de família regente de um mundo. Os perfis variam, mas de modo geral, parece uma maldição: algum drama familiar, ou romance barulhento, ou escândalo a ser silenciado, parece atingir cada um dos Oldenburgo em algum ponto de sua vida. O cúmulo aconteceu quando um acordo político teve de ser refeito praticamente em público por causa da gracinha que envolveu o Herdeiro Regencial Augusto e a Princesa Rosemarie, mas ele não foi o primeiro e nem deve ser o último a gerar problemas nesse sentido. O pai de Augusto teve várias amantes — sendo a mais famosa delas uma celebridade. E se um Oldenburgo tentar fugir a isso... Bem, cedo ou tarde as dores de cabeça vão procurá-lo por conta própria.

Cores: branco e vermelho salmão, com detalhes em azul claro.

Para os Jogadores: *você é um Oldenburgo, e na verdade isso significa que o mestre pode ser muito malvado com você. É verdade que você faz parte da família mais poderosa de Annelise... Mas também é um chamariz de melodrama, até mesmo por conta de sua posição na sociedade. Não importa se você é um tipo intelectual e recatado, um tipo estoico que entra para a guarda regencial, um aventureiro engajado ou um duelista mulherengo — desde paixões proibidas até segredos de família, alguma coisa vai bagunçar sua vida como se fosse um relâmpago que cai sobre sua cabeça em um dia de sol límpido. O rapaz recatado pode se apaixonar perdidamente por uma moça do povo que se torna uma ameaça a um ótimo casamento político. O tipo estoico pode descobrir que não é filho de quem deveria ser. O aventureiro engajado pode se apaixonar justamente por uma nobre do lado inimigo. O duelista mulherengo pode acabar engravidando quem não devia... Uma vez que você é um personagem no teatro da vida, o jeito é tentar encarar esse palco e rezar para que tudo dê mais ou menos certo.*

Alsace

Um clã cujos fundadores foram espadachins e mestres de armas que ascenderam nos dois últimos séculos do Grande Vazio — e que tem muitos opositores por, aparentemente, fechar os olhos quanto à cultura de duelistas que parece se espalhar devastadoramente sobre Annelise. Na verdade, é bem comum que, quando um jovem membro de sua família é pego em um duelo, eles consideram isso mera “coisa de moleque”. Compreensível: o culto às espadas ajudou a construir a fortuna da família, e seus sabres, conhecidos em todo o Império como *sabres Alsace* — tanto em robôs quanto os empunhados pelos nobres — são, considerados os mais bonitos dos dezenove mundos, atraindo de ladrões a colecionadores. Seus domínios (incluindo ramos menores nos mundos de Trianon e Forte Martim) abrigam os melhores forjadores, e não é incomum que eles tragam armeiros talentosos de outros mundos para Annelise. Há quem suspeite de que alguns nobres do clã têm uma parte importante na existência do Círculo da Espada, mas até onde se sabe, isso é mero boato...

Dados Importantes sobre Annelise

Unidade federativa	Principado.
Capital regencial	Sissi.
Príncipe-regente	Augusto Guilherme Leopoldo de Hertling Oldenburgo (42).
Consorte regencial	Rosemarie Amélie Charlotte Berlioz Oldenburgo (falecida; princesa do Grão-Domínio de Ludisia, Annelise).
Clã regencial	Oldenburgo.
Herdeiro regencial	Luiz Augusto Guilherme Leopoldo de Hertling Berlioz Oldenburgo (15).
Cores do brasão regencial (usado nas guardas regenciais)	Branco e vermelho salmão, com detalhes em azul claro.
Número de grão-domínios	501.
Principais clãs de nobreza e grão-domínios sob sua posse	Oldenburgo (151). Alsace (101). Berlioz (84). Rondstadt (51). Outros clãs (134).

Cores: azul, prata e branco.

Para os Jogadores: *você é um Alsace. Sua espada é a mais bonita, a mais letal, e você faz questão de mostrar isso! Vocês se orgulham de sua tradição; há algumas técnicas secretas de esgrima (aquilo que os especialistas chamam de Botte Segrete) que são carregadas de pai para filho dentro da própria família. Em algumas famílias Alsace, nem mesmo mulheres tem pudor de empunhar uma espada. Podem chamar seu clã de uma malta de rudes e brutos que tiraram a sorte grande; podem dizer que sua origem não era realmente nobre. Você não está nem ligando. Você tem uma espada, seu robô gigante tem uma espada, e quem tem a melhor espada... Tem poder!*

Berlioz

Um clã que gosta de aparecer publicamente como apreciadores das artes e da cultura. Muitos de seus nobres são patronos de artistas e, caso um deles tenha dotes desse gênero, ele irá aproveitar para mostrá-los (diz a lenda que, quando Annelise foi anexado, meia dúzia de nobres do seu clã se ofereceram para escrever o Hino Imperial, sem sucesso). Mas eles não chegam a ser a casa de nobreza mais sensível para os problemas do seu povo — a sorte deles é que seu mundo é Annelise, com toda a sua beleza e estabilidade, e não uma panela de pressão como Trianon ou Alabarda.

Os Berlioz escondem uma vontade enorme de crescer politicamente — e cobram entre si uma postura mais incisiva nesse sentido, principalmente de seus filhos homens. Alguns dos seus nobres preferem caminhos conciliadores, e não são incomuns casamentos arranjados entre eles e os Oldenburgo (a finada princesa Rosemarie era uma Berlioz). Mas o Berlioz típico sonha com o dia em que, politicamente, estará sob os holofotes de verdade.

Cores: negro e ouro.

Para os Jogadores: *você é um Berlioz, um exemplo ambulante do que as melhores escolas e mestres de Annelise podem oferecer. Muito foi cobrado de você para que chegasse a este ponto, e a soberba não chega a ser um pecado aos olhos da família. Provavelmente, se você fosse de um mundo como Albuquerque ou Tarso, odiaria Silas Falconeri. Mas, sendo naturais de Annelise, o que vocês enxergam é o caráter épico da situação. Aparecer é tudo, chamar a atenção é tudo, dizer que você é o melhor em algo é tudo. Não importa o que esse algo seja: o que importa é que você possa empinar o nariz.*

Outros Clãs

Annelise não chega a ter uma situação política tão complexa assim. Há vários outros clãs, e cada um tem seus próprios interesses. Por isso, alianças e casamentos são *extremamente* importantes neste planeta, mesmo que acabem se tornando fonte natural de intriga. Dotes financeiros são a base de muitos negócios, e nesse sentido a cultura romântica de seu povo, com livros e canções prontas para envenenar as cabeças de moças de treze anos, representam problemas em potencial no caso de nobres prometidas. O povo vê sua

condição de mundo-principado como algo recente; no seu entender, as coisas ainda estão se construindo de alguma forma. Então Annelise vive uma fase aberta para novas possibilidades — o que traz novos moradores de outros mundos. Eles serão sempre bem-vindos; os annelseanos são muito sociáveis, e é comum que estrangeiros solteiros encontrem uma esposa local, desde que não se metam em duelos inúteis e tombem na ponta de uma espada...

Locais em Annelise

Academia Belle-Rose e Academia Lespair

As maiores referências em toda a Constelação do Sabre para a educação da alta nobreza são estes dois internatos, tão grandes quanto pequenas cidades e, não por acaso, ambos com status de domínio. São localizados em pontos bem distantes entre si no planeta. Suas mensalidades são caríssimas, e suas vagas disputadas são a tapa. A Academia Belle-Rose é dedicada a meninas, e a Academia Lespair, a rapazes. Futuros herdeiros de títulos poderosos são educados entre os 11 e os 15 anos incompletos, quando farão o ritual da primeira maioridade. As moças são ensinadas a se tornar damas e administradoras perfeitas; os rapazes são educados para se tornarem ministros e estadistas, mas também são treinados na arte da guerra, tornando-se exímios espadachins e pilotos dos robôs gigantes que eles receberão no futuro. Eventuais mentalistas contam com instrutores trazidos do Instituto Takemiya de Viskey. As instalações são completas, e as dimensões de ambos os locais fazem com que muitas vezes os jovens educados nesses lugares só tenham realmente contato com o sexo oposto durante as férias — fazendo de ambas as escolas verdadeiros universos à parte do resto do mundo. Por isso, é normal que uma vez a cada seis meses haja um baile aonde alunos de Belle-Rose e Lespair se encontram na Ilha de Blyton, a meio caminho entre ambas as academias. Em Belle-Rose, a intriga impera; em Lespair, é comum que disputas entre os alunos se resolvam em duelos às escondidas. Em locais tão grandes, muita coisa pode correr oculta dos olhos dos demais. E talvez não seja saudável descobrir tudo.

Koloman

Uma cidade que é um verdadeiro ímã para gente de todos os tipos e lugares em busca de nome e fama. Koloman foi devastada por um terremoto em 1859, o que chocou o planeta — atrairdo inúmeros projetos de apoio e reconstrução. No final, a cidade foi toda redesenhada por jovens arquitetos, dispostos a renovar a estética de seu mundo — e prontos para oferecer seus projetos em nome da autoestima da cidade destruída. Isso deu frutos. Em Koloman, localiza-se talvez o maior centro cultural do planeta, o grande Salão Olbrich, que promoveu a maior mostra em todo o Império de arquivos digitais sobreviventes de antes do êxodo terrestre. Em Koloman, uma geração inteira redescobriu algo precioso: a arte do cinema. Estúdios foram criados na região, e a cidade passou a se tornar um pólo de celebridades — e de pessoas que querem alcançar a fama. Cantores, atrizes... Todos batalham por atenção em Koloman. O único grande medo é que um novo terremoto aconteça...

Corpos Militares de Annelise

Guardas militares

- Corpo Regencial da Guarda de Annelise (hussardos).
- Corpo Permanente de Lanceiros de Annelise (a serviço do Corpo Regencial da Guarda).
- Corpo Regencial da Brigada das Rosas (corpo feminino; função cerimonial).

Dados sobre as guardas regenciais

- Parcialmente mistas (aceitam mulheres, mas não em postos de combate; exceção aberta à brigadas femininas cerimoniais).
- Contam com combatentes de suporte (courageiros e dragoneiros).
- Contam com bases espaciais (área de soberania planetária por divisão local da Guarda Regencial).

Cantos Baixos

Nem tudo é luminoso em Annelise. Os Cantos Baixos são uma das áreas com maior concentração de pobreza em todo o planeta — um gigantesco anel de domínios muito pobres que se espalham por vários grão-domínios de Annelise. Não é o único local pobre do planeta, mas assusta por suas dimensões, enormes demais para serem ignoradas. Como há um esforço consistente em impedir que essas áreas surjam na mídia do Império, é comum que o príncipe-regente, que não quer ser pego no fogo cruzado de diferentes lados, faça muitas concessões à imprensa tarsiana (especialmente por conta da exclusividade na transmissão do Grande Torneio para o resto do Império) para manter as coisas como estão. Não à toa, esta região é um verdadeiro ninho de Justiceiros Mascarados...

A Campanha em Annelise

Como cenário, Annelise fornece duas abordagens básicas. A primeira é tratar o planeta como um desenho animado japonês para meninas: órfãs loiras e angelicais, protegidas à distância por zelosos e galantes guardiões; vilãs malvadas e ardilosas; hussardos com grande habilidade no sabre mas muito manipuláveis; intrigas de salão... O aspecto de ficção científica não precisa desaparecer — na verdade, pode se tornar um ótimo veículo de melodrama: pense em um nobre que nasce com cabelos azuis, revelando sangue evo em sua linhagem e correndo o risco de ser destituído caso não os esconda. Pense em duelos de robôs gigantes por uma mulher. Ou em uma biogeneticista que viabiliza um atentado bacteriológico por estar apaixonada por um terrorista. Ou em animais de companhia fofinhos, criados pela engenharia genética, mas dissimuladores, manipulando os outros a favor de uma nobre ingênua e desavisada. Se houver um autor de novela das seis em você, aproveite a oportunidade!

A outra opção é assumir que, por baixo dessa superfície folhetinesca, há algo de grave a ser escondido. Esses aspectos *ainda* existem e fazem parte da percepção pública do mundo, mas a realidade é menos cor de rosa. O Círculo da Espada é uma ameaça concreta, as motivações são menos simples e as coisas podem ficar realmente feias. Quais segredos sombrios são ocultados por uma parede de rosas vermelhas?

Alguns perfis de personagens interessantes para este planeta são descritos a seguir.

Oficiais Hussardos da Brigada Ligeira Estelar

Embora sejam reconhecidos como defensores do Império e respeitados como tal, sua natureza de “guarda popular” traz seus deméritos. Culturalmente, galanteria e etiqueta são normas em Annelise, não opção. Um hussardo bronco poderia ser visto como uma desonra ambulante. Mas aquela moça bonita que você salvou ao acaso pode ser filha de um nobre importante... E, além disso, tudo pode ocultar uma trama sombria que exija o heroísmo de um hussardo imperial!

Oficiais Hussardos da Guarda Regencial de Annelise

Vocês são bravos, valentes e galantes. Têm os robôs mais bonitos (não necessariamente os melhores ou os mais aerodinâmicos...) e frequentam as melhores festas. Infelizmente, vocês também são grandes vítimas de manipulação — afinal, estão sempre nos lugares certos, ainda são jovens e inexperientes... Enfim, são perfeitos para se fabricar um escândalo ou um mal-entendido devastador.

Nobres

Annelise já era uma monarquia quando foi anexado ao Império. Então, na prática, nada mudou muito com a chegada de Silas Falconeri. Sem a nobreza, este mundo perderia boa parte de sua graça: o que seria deste lugar sem a menina que descobre ser filha bastarda de um conde; sem o pirata espacial de bom coração que revela a uma irritada e relutante moça que na verdade é um nobre destitulado; sem o príncipe tímido e intelectual que se vê envolvido com uma alegre e expansiva moça do povo? Nobres são personagens fundamentais em uma campanha baseada em Annelise — podem surgir em todos os tipos, mas sempre estão presentes.



Duelistas, Bandoleiros, Vingadores, Justiceiros Mascarados

Annelise, seu nome é *estilo*! Quaisquer tipos dados a atos dramáticos e teatrais estão em casa no planeta. No caso destes tipos de personagens, seu papel e suas atividades são menos importantes do que a *forma* como eles desempenham este papel e realizam estas atividades. Resta decidir apenas se eles serão heróis bombásticos e bem-humorados ou tipos sinistros escondendo-se sob a fachada de galanteria.

Outros

Não é difícil encaixar outros personagens em Annelise. Lembre-se apenas de que aqui, o que realmente importa não é *o que* se faz, mas *como* se faz.

Maria Klara Hase

A jovem Maria Klara era uma menina tranquila e quieta, amante de livros. Tinha uma vida pacata, orbitando ao redor suas amigas Helena e Anna. Sonhava com seu amigo Augusto, sem coragem para se declarar. Mas essa vida lhe foi tomada quando seus pais sofreram um misterioso acidente ao trafegarem rumo ao hospital para o nascimento de seu irmão caçula. Ela procurou outros parentes — mas os Hase misteriosamente desapareceram.

No entanto, Maria foi salva pelo Professor Lucien Strindberg. O pai da garota era um jornalista que investigava algo relativo à nobreza de Annelise e suas ligações escusas. Strindberg ajudava-o com as investigações, mas na verdade era um conspirador, com claro interesse nisso tudo.

Ela decidiu fazer de tudo para vingar seus pais — e começou a ser treinada pelo professor. Helena, Ana e Augusto sentiram sua mudança, e Maria Klara — que já não era mais a mesma — conseguiu valer-se de sua amizade para que eles a seguissem. Augusto chegou a aprender a pilotar um hussardo genérico para que ela não fizesse certos tipos de serviço sujo. Para piorar, Maria Klara se matriculou em uma escola para ricos, com a intenção de chegar perto de seu alvo ao fazer amizade com um jovem e reservado nobre, Daniel Alsace. Mas ele se apaixonou por ela — e ela precisa mantê-lo interessado, para o desgosto de Augusto. Agora, Maria Klara irá até o fim comandando seus colegas, mas já está pagando um preço muito alto por isso.

Sob sua aparência quieta e tímida, esconde-se alguém que joga duro. Ela cumpre fielmente as ordens de seu mentor, o professor Strindberg, e elas podem ser impiedosas — ela evita comentar isso para seus amigos, para evitar que surjam questionamentos morais inconvenientes. E Maria sabe que, se o professor ordenar a execução de seus amigos (que sabem demais), não haverá escapatória. De resto, ela é extremamente furtiva e difícil de ser pega. Contribui para isso sua aparência inofensiva — a típica “moça miúda, tímida e de óculos que ama livros”. Quem poderia imaginar que ela é uma conspiradora perigosa?

Maria Klara Hase (10N)

Idade: 14 anos.

Mundo: Annelise.

Kit: Conspirador Infiltrado.

Robô: irregular modificado.

F0 (corte), H3, R2, A0, PdF2 (perfuração): 10 PVs, 10 PHs.

Vantagem Regional: Perigo Oculto.

Poderes de Kit: Ataque Mortal e Identidade Secreta.

Vantagens: Aliado (Augusto Ronstadt) e Patrono (Professor Strindberg).

Desvantagens: Devoção (vingança pela morte do pai) e Ponto Fraco (seus sentimentos por Augusto Ronstadt).

Perícias: Crime.

Irregular Modificado (12S)

F3 (corte), H0, R2, A2, PdF1 (perfuração): 10 PVs, 10 PHs.

Vantagem Única: Mecha.

Vantagens: Aceleração, Ataque Especial (Força), Sentidos Especiais (infra-visão, radar e visão aguçada) e Voo.

Desvantagens: Bateria.

Augusto Ronstadt (7 pontos)

F2 (corte), H2, R2, A0, PdF1 (perfuração): 10 PVs, 10 PHs.

Vantagens: Patrono (Professor Strindberg).

Desvantagens: Munição Limitada.

A lembrança de seus pais torna-se mais e mais distante, como se a busca pela vingança fosse maior do que o motivo. Ela nem mesmo se interessa mais em saber quem dá as ordens ao Professor Strindberg, ou qual é seu verdadeiro inimigo. Mas, enquanto estiver em sua vingança, ela se sentirá moralmente justificada.

O problema é que por mais que ela tenha esquecido, Augusto ainda é um ponto fraco na sua couraça. E quem descobrir isso terá o que precisa para colocar suas mãos em Maria Klara...

Augusto Ronstadt

Klara sabe pilotar um robô gigante, mas é mais valiosa fora dele. O Professor Strindberg sabe disso. Por essa razão, quem pilota esse robô é Augusto Ronstadt, que faz esse serviço porque acredita que assim está evitando que ela tenha sangue nas mãos. Ele não imagina quanta gente Maria Klara já matou, e o quanto ela foi longe demais.

Capítulo 6

Arkadi

Arkadi é um dos mundos mais pobres, atrasados e opressores do Império, com impostos abusivos e uma das maiores disparidades entre pobres e ricos na constelação. Em muitos lugares do planeta, o cavalo ainda é um meio de transporte mais popular do que qualquer tecnologia mais avançada, e nas regiões mais pobres, as casas ainda são iluminadas por lampiões a óleo. Contribui para isso a localização do planeta na Ponta do Sabre, deixando-o distante dos demais mundos do Império — exceto pelo isolado Villaverde e pelo igualmente pobre Ottokar.

Muitos se perguntam por que Silas Falconeri não fez uma faxina política neste planeta e tirou os clãs tradicionais do poder. A maioria dos historiadores credita isso à ausência de uma grande frente revoltosa (como as que Falconeri pôde liderar em outros mundos), somada à distância geográfica, ao fato de os mundos do Fio do Sabre terem se posicionado como aliados voluntários desde o começo — e ao famoso senso de pragmatismo que guiou as atitudes do imperador após a morte da Imperatriz Yoli em 1809. Não há como negar que Silas estruturou uma ordem geral que na sua opinião poderia facilitar o gerenciamento desses planetas — garantir que essa ordem organizasse os mundos do Império, independentemente de quem os governasse. Na prática, não foi bem assim. Arkadi sempre teve um perfil ditatorial e, quando Uriel Dagar foi convertido a príncipe-regente dentro dessa nova ordem, se cercou de serviços secretos a seu dispor. O principal deles é o Departamento de Proteção da Ordem e Segurança Pública (DEPOSEP). Suas funções oficiais são emitir ordens e anúncios em todas as instâncias da justiça criminal; compilar informações relativas a grupos terroristas ou subversivos no planeta; informar sobre pessoas sob vigilância policial; efetuar exílio e prisão de pessoas suspeitas ou perigosas; supervisionar e administrar economicamente os estabelecimentos em que prisioneiros do estado são mantidos; tutelar estrangeiros que vivem no planeta, ou estão em trânsito, ou o deixam; coletar informações sobre todos os eventos públicos, sem exceção, e reunir informações estatísticas relativas à polícia.



Em suma, o DEPOSEP tem a faca e o queijo nas mãos.

Com essas funções, os *Depos* — como são conhecidos popularmente os agentes do DEPOSEP — têm acesso à vida das pessoas comuns. E não é incomum que eles se infiltrem em escolas e repartições públicas atrás de descontentes. Mas não são os únicos: os mais temidos agentes são aqueles conhecidos como *Os Homens do Lado*, que compõem uma divisão autônoma da DEPOSEP que funciona como uma espécie de tropa de choque intimidatória a circular pelo planeta. Vestidos de negro — a mesma cor de seus robôs gigantes — eles surgem para localizar e eliminar possíveis descontentes em locais afastados a serviço de senhores de domínio. Massacres não são raros. Dependendo do oficial, mesmo detalhes mundanos como trajas podem dar margem a uma execução.

De nada adiantaria o governo imperial ordenar o encerramento das atividades dos Homens do Lado: é preciso ter *provas* disso. Arkadi ainda é um mundo agrário, onde há dificuldades na circulação de informação, e mesmo que alguém denuncie o que acontece aqui (e sobreviva), provavelmente o máximo que aconteceria seria a punição dos principais Homens do Lado apenas para que a divisão fosse renomeada e nada mudasse realmente. A invasão Proscrita até ajudou o clã regencial Dagar: ninguém de outros mundos parece muito preocupado com o que acontece desde sempre no planeta, em meio a uma ameaça externa.

Por tudo isso, as pessoas comuns não esperam muita coisa da lei, que parece atender apenas aos interesses de uma nobreza de péssima reputação moral. Assim, apesar de algumas iniciativas de reforma, em geral a justiça é procurada fora da lei.

Quando um senhor de domínio e seus herdeiros abusam das pessoas comuns sob o manto da impunidade, não é incomum que as vítimas juntem seus poucos recursos e tentem contratar um matador, em desespero — isso quando não surge um levante agrário pronto para ser massacrado. Todo mundo parece ter uma arma em casa, embora quando os Homens do Lado cheguem, essa seja uma desculpa comum para que eles acusem os habitantes de ser revoltosos à espera de uma ordem de ataque.

É relativamente comum a presença de justiceiros mascarados em alguns lugares. E claro, há quem queira mudar o mundo — especialmente jovens que estudaram em outros planetas e, ao voltar, sentem um choque de realidade. Mas, na prática, as coisas não são fáceis — e não é à toa que os cossacos talvez sejam a única oposição legítima que continua bem instalada no planeta: eles só querem preservar seu modo de vida guerreiro e campestre, conhecem melhor o terreno do que qualquer um, sabem quando um cavalo é uma opção de combate mais efetiva do que um robô gigante, estão acostumados à neve e ao frio em geral, e não desistem. Como eles tendem a ficar em seu próprio canto, a regência tende a tolerá-los.

Ou seja, Arkadi não dá sinais de que vá mudar tão cedo...



Brasão de Arkadi

Clãs Nobres de Arkadi

Dagar

Uma velha frase popular diz que à primeira vista existem três tipos de Dagar: os que são autoritários, os que são corruptos e aqueles que são ambos... Mas isso é só à primeira vista — os que são autoritários sabem esconder sua corrupção muito bem. Isso fala muito sobre como essa família é vista pelo povo de Arkadi. Mas há coisa bem pior envolvendo seu nome.

Os Dagar essencialmente têm uma origem agrária e conservadora, mas tiveram a oportunidade de crescer e estender sua presença a seu mundo. Ao contrário do que pode parecer, não são simpáticos ao conflito direto: conversam amigavelmente em um primeiro momento e veem se é possível tirar vantagem da situação ou comprar seus oponentes, antes de partir para a ignorância. Como o exército de Arkadi é completamente ligado à nobreza agrária, os Dagar souberam se manter no poder sem quaisquer dificuldades.

Alguns Dagar podem ser bem *decadentes*. Contribui para isso o fato de que há cerca de um século eles absorveram a família Laibach. Há todo um folclore sobre esta família, e é difícil apurar a legitimidade dessas histórias: há quem fale de que certa baronesa se banhava no sangue de meninas virgens, ou de um conde que tinha uma corte de místicos e pervertidos. É difícil saber, após tantos séculos. O fato é que essa mítica perversa ainda tem efeito no povo, e a simples menção ao sangue Laibach de um Dagar evoca uma aura de terror. Pessoas com essa ascendência tendem a cultivar uma relação muito íntima com os Homens do Lado (muitos fidalgos de origem Laibach se juntaram às suas hostes e ascenderam a seus postos mais altos ao longo do século) e alimentam sem pudor a imaginação do povo, ao trazer consigo uma atmosfera macabra e um tanto grotesca...

Cores: negro e ameixa (detalhes em vermelho).

Para os Jogadores: *você é um Dagar. E isso tem consequências. Os Dagar são ligados às tradições, tendendo a reproduzir práticas duras e intimidatórias ao chegar ao poder. Atrás de um ar à primeira vista conciliador como o de um negociante, são duros, objetivos e totalmente desprovidos de escrúpulos. Como se isso não bastasse, aqueles dentre os Dagar que têm sangue Laibach parecem trazer uma aura magnética mas sombria e decadente ao seu redor. O fato é que, em Arkadi, as pessoas comuns não têm um padrão de vida muito agradável — e os Dagar têm uma culpa imensa nessa situação.*

Eventualmente, por ter viajado para outros mundos, alguns Dagar podem apresentar posturas completamente diferentes. Um jovem que estudou fora pode trazer outro tipo de visão e se recusar a abraçar essa face perversa de seu clã — o que pode lhe custar o pescoço nas mãos dos seus próprios parentes. Você sabe disso; um Dagar é tudo, menos ingênuo, e você terá de carregar o peso de suas decisões daqui para a frente.

Dados Importantes sobre Arkadi

Unidade federativa	Principado.
Capital regencial	Drakova.
Príncipe-regente	Mikael Urielovich Dagar (54).
Consorte regencial	Maria Odintsova Dagar (falecida; Princesa do Grão-Domínio de Drakova); Elana Dalia Shir Dagar (22; Princesa do Grão-Domínio de Zadok, Uziel).
Clã regencial	Dagar.
Herdeiro regencial	Uriel Mikaelovitch Dagar (14; filho da primeira esposa do príncipe-regente).
Cores do brasão regencial (usado nas guardas regenciais)	Negro e ameixa (detalhes em vermelho).
Número de grão-domínios	994.
Principais clãs de nobreza e grão-domínios sob sua posse	Dagar (224). Chernobog (213). Michkin (114). Kraznov (112). Gamayun (89). Outros clãs (242).

Chernobog

Conhecidos pela alcunha de “Cães Negros”, que adotaram para si e até estamparam no brasão da família, os Chernobog foram a primeira grande força colonizadora do planeta durante os primeiros séculos do Grande Vazio. Aproveitando a distância dos demais centros planetários, por muito tempo eles foram os verdadeiros senhores de Arkadi, valendo-se de violência extrema para conseguir o que queriam. Mesmo hoje os homens do clã soam rudes e brutos, com um gosto cruel por castigos físicos e demonstrações de força intimidatória. Há algo de bárbaro em seus costumes: mesmo sob os mantos de uma nobreza supostamente “moderna”, é possível perceber que os Chernobog não mudaram; apenas aprenderam a fingir civilização para disfarçar essa selvageria essencial.

Isso no caso dos homens.

As mulheres Chernobog são um caso à parte: de acordo com a tradição, devem ser obedientes, leais e circunspectas (é raro arrancar uma expressão do rosto delas a menos que elas queiram). Pouca gente percebe, inclusive entre os homens da família, mas esse arranjo fez com que elas exercessem um poder velado sobre eles e suas decisões. Elas são excelentes articuladoras e administradoras, levando os votos de fidelidade familiar a sério. Quando uma Chernobog diz que “minha lealdade é para meu marido” ela não está mentindo; quando ela evita dizê-lo com estas palavras, é bom se preocupar. Pouco se importam com o gosto de seus esposos pela violência, desde que isso não se volte contra elas ou seus rebentos — caso contrário, a vingança será tanto demorada quanto cruel...

Os Chernobog sempre foram endogâmicos, com primos de primeiro grau casando-se entre si. O surgimento do Império fez com que eles tivessem de “abrir as portas” (muitas nobres de outras casas, hoje, temem ser entregues a um membro desta família), mas suas mulheres também já começaram a aparecer na mecânica de casamentos políticos entre diferentes clãs. As Chernobog mudam de clã mas não mudam de natureza, e os nobres Chernobog não parecem se dar conta do potencial político disso a longo prazo.

Eles podem ter perdido sua posição como principal força política para os Dagar no último século, mas ainda têm o gosto de sangue na boca. E com a invasão em Arkadi, o clã pode finalmente voltar a ser o que era. Os Proscritos conhecerão o gosto de sua própria dor, tortura e sofrimento. E para os Chernobog, isso é ótimo.

Cores: negro, com discretos detalhes em vermelho.

Para os Jogadores: *você é um Cão Negro. Os homens de seu sangue são criados para ser ríspidos e enérgicos. As mulheres, para ser sérias, objetivas, leais e comportadas. Entre ambos, existe algo em comum, cada um à sua própria forma: ir direto ao ponto e não ter piedade. Não se importe com o que pensam de você: sob as dragonas e enfeites da nobreza, existe toda uma tradição de sangue em suas mãos. Abraça-a!*

Michkin

Historicamente, os Michkin são uma incógnita: como um clã com seu perfil conseguiu se tornar a terceira maior força política de Arkadi? Ninguém sabe. A teoria mais levantada é de que o fundador da casa tenha sido um mero aldeão que por acidente do destino, conseguiu terras e títulos — sem se deixar deslumbrar por isso ou mudar sua essência. Para muitos historiadores ligados à nobreza, é algo aterradoramente demais para ser considerado.

Os Michkin não são conhecidos por ligarem para etiqueta ou protocolos: parecem ser movidos por senso comum, ignorando o resto. Muitos dizem que não há diferença prática entre eles e os aldeões de suas terras. Os Michkin parecem vestir o manto da nobreza apenas em situações protocolares, e é sabido que se sentem mais confortáveis entre pessoas simples do que entre outros nobres. Seus detratores retratam-nos como pessoas de enorme apetite, dadas a atos impensados; na pior das hipóteses, são vistos como idiotas pelo resto da nobreza. Mas muito de sua reputação é exagero: se eles realmente fossem tolos como se diz, já teriam perdido seus títulos e bens há muito tempo.

Isso dá certo aval às teorias: a existência de um “aldeão trajado de nobre” seria uma proteção contra a violência de clãs como os Laibach ou os Chernobog. Essa postura os manteve praticamente isolados da mecânica de casamentos políticos em Arkadi, mas o surgimento do Império lhes deu novo alento — é dito que, quando Silas Falconeri esteve em Arkadi, fez aliados entre os Dagar, mas fez amigos entre os Michkin. E, fora da alta nobreza dos Dagar, os Michkin têm mais facilidade em estabelecer casamentos políticos e ramos menores fora de seu planeta do que qualquer outro clã de seu mundo. Isso não pode ser ignorado.

Cores: verde-água, branco e azul marinho.

Para os Jogadores: *você é um Michkin, e os membros de seu clã são tidos como estranhos — vocês podem ser vistos como irresponsáveis, bobos ou apenas versões nobres do caipira que deu sorte na vida. No entanto, vocês não são tão ingênuos como muitas pessoas acreditam, mostrando mais compreensão e capacidade de julgamento de caráter do que se imagina. Luxos não os iludem, e vocês sabem que as pessoas se mostram com mais facilidade quando subestimam seus interlocutores. Talvez essa aparência um tanto ingênua, somada a uma visão direta das coisas, lhes dê uma vantagem sobre o resto do mundo. Um Michkin é capaz de arriscar sua vida por um bom motivo, sem medo ou culpa, mas não às cegas — por mais burrice ou teimosia que pareça aos olhos alheios.*

Outros Clãs

Arkadi é um mundo agrário, com ranços feudais. Há certa distância entre domínios, então não há realmente união em torno de interesses — apesar da existência de clãs, a regra é que cada um que cuide de si. Alguns clãs tentam ser mais liberais — os Gamayun, por exemplo, têm uma imagem pública mais intelectual e em tese querem trazer a modernidade a Arkadi, mas na verdade jamais arredariam pé de um único privilégio. Já os Kraznov tentam ser mais cosmopolitas e espelhar o restante do Império. Não importa: abusos de autoridade são comuns — e o governo regencial local pouco se importa, desde que os impostos venham em dia. Falconeri não conseguiu resolver as contradições de Arkadi por bem em vida; talvez alguém um dia queira resolvê-las à força.

Locais em Arkadi

Neograd

A “Cidade de Bronze”. Surgida de aspirações reformistas e cosmopolitas em um perdido ponto do Grande Vazio, Neograd já foi um símbolo de futuro para seus habitantes — e de rancor para os segmentos tradicionalistas que sempre mantiveram o poder no planeta. As forças tradicionais acabaram por recuperar sua posição, e a cidade hoje vive sob eterna suspeita dos governantes, geração após geração. É praticamente o epicentro de todo movimento radical arkadiano. Hoje ela é uma cidade industrial, com a maior concentração de evos no planeta. Abriga espaçopostos, aeroportos, ferrovias maglev, rodovias... E é uma parada

obrigatória para toda e qualquer nave de transportes do planeta, esteja levando cargas ou passageiros. Não é à toa que os departamentos de repressão governamental têm bases nas imediações — eles podem precisar se valer dessa infraestrutura para se deslocar a qualquer lugar do planeta. Há riqueza e pobreza, beleza e feiura; a cidade é coberta por nevoeiros — o que, com a iluminação artificial à noite, deixa-a com uma atmosfera fantasmagórica. Mas Neograd é também a maior janela de Arkadi para o resto da constelação, com o maior espaçoposto do planeta. O grande quartel-general da Brigada Ligeira Estelar em Arkadi foi construído nas imediações da cidade, como um símbolo de esperança — ou uma torre vigilante.

Eudóxia

Um domínio extenso, mas isolado e provinciano, centro de peregrinação religiosa entre os que creem no universo. Contudo, os motivos que levaram este domínio a tal status se perderam em meio ao Grande Vazio. Sua existência passaria batida pela maior parte do planeta não fosse o fato de Eudóxia estar indefeso dentro da zona de ataque proscria — e os Proscritos sempre preferem alvos indefesos para suas atrocidades. O que eles não imaginavam era que a população reagiria. Não foi uma grande derrota para o inimigo, mas o ataque foi frustrado — como se os bríos e orgulhos feridos de muita gente explodissem raiosamente de uma vez. Isso gerou outro tipo de peregrinação: atraiu jovens de vários tipos em torno do local da “virada milagrosa” (chamá-la assim é um exagero, mas símbolos são importantes). A retaliação foi liderada pelo sacerdote de aldeia Bodan Anastas, um ex-oficial mentalista que transformou a população de Eudóxia em uma enorme milícia, crescendo como liderança local e até mesmo atraindo jovens mentalistas que preferem ser treinados por ele do que ir para as forças armadas locais (que, verdade seja dita, nunca fizeram grande esforço para recrutar esse pessoal). Os próprios senhores de domínio da região o temem, mas ele já conseguiu enfrentar várias vezes os Proscritos — e debelá-los com selvageria comparável à deles próprios.

Corpos Militares de Arkadi

Guardas militares

- Corpo Regencial da Guarda de Arkadi (hussardos).
- Corpo Permanente de Lanceiros de Annelise (a serviço do Corpo Regencial da Guarda).
- Os Homens do Lado (divisão autônoma de campo da DEPOSEP).

Dados sobre as guardas regenciais

- Não mista (não aceitam mulheres).
- Contam com combatentes de suporte (couraceiros e dragoneiros).
- Contam com bases espaciais (área de soberania planetária por divisão local da Guarda Regencial).

Grande Mercado Arkadi

Um dos maiores e mais espetaculares bazares de todo o Império, em plena Ponta do Sabre. É um local onde se pode comprar de tudo, visitar lojas espetaculares, encontrar gente bonita e sintonizar-se com as tendências da moda em Annelise, Viskey e Albuquerque. Infelizmente, o Grande Mercado esconde um segredo: abaixo dele existe um aterrorizante centro de interrogatório e tortura a serviço da autoridade regencial. Quando Arkadi foi aceito no Império, o próprio Silas Falconeri executou a destruição dos gigantescos campos de prisioneiros e centros de trabalhos forçados que se espalhavam pelo planeta, deixando claro que se restasse algum escondido, Falconeri invadiria Arkadi com tudo e acabaria com qualquer Dagar que não usasse fraldas. Àquela altura, o príncipe-regente sabia que o Imperador faria isso, e não quis brincar com fogo. O Mercado foi uma solução cínica e sórdida — mas funcional. Todos os seguranças — e boa parte dos funcionários — são agentes, e justamente pelas dimensões e arranjos, sumir com gente inconveniente é fácil. O local esconde passagens secretas e armadilhas; nos níveis subterrâneos, os “criminosos contra o estado” são aprisionados, interrogados e postos a trabalhar, sem mandados, processo ou direitos. O mais assustador é que as dimensões deste local vêm crescendo ao longo dos anos — e a esta altura, longe dos olhos de pessoas comuns em pleno subterrâneo, ele já é comparável a uma cidade de médio porte...

A Campanha em Arkadi

Se Trianon é um mundo feito para o gênero “capa e espada”, Arkadi tem tudo para ser um faroeste — embora no gelo e com robôs gigantes. É um mundo rústico e fronteiro, com casas de madeira no meio do nada, matadores, jagunços, grandes senhores de terras, pessoas que andam armadas pelos cantos, carroças e cavalos em uso constante... Mas o mundo não se limita a isso: ainda temos uma nobreza decadente, sabres, hussardos e um pouco de paranoia permeando o cenário, com uma polícia secreta infiltrando agentes em todo lugar, unidades repressoras, justiceiros mascarados e, de quebra, uma invasão! Arkadi é um dos focos principais do ataque proscrito — e a qualquer momento o inferno pode cair do céu!

Alguns perfis de personagens interessantes para este planeta são descritos a seguir.

Oficiais Hussardos da Brigada Ligeira Estelar

É difícil ser heroico em um planeta como Arkadi, mas talvez por isso essa postura seja mais necessária aqui do que em qualquer outro lugar! Silas Falconeri mostrou que é possível transformar o mundo ao redor — e os valores por trás da fundação do Império são mais importantes do que os interesses de nobres decadentes. Por isso, hussardos da Brigada frequentemente batem de frente com a guarda regencial local e outras unidades — não é mera rivalidade tola, é a vida ou morte para as pessoas que confiam na Brigada! Com a invasão proscrita, o número de oficiais de outros mundos transferidos para Arkadi aumentou — e eles tendem a ser os mais insatisfeitos com aquilo que os cerca. Se houver alguma virada do Império contra os clãs que governam esse mundo, a Brigada cumprirá seu dever com gosto!

Oficiais Hussardos da Guarda Regencial de Arkadi

É verdade que indisciplina, impulsividade e coragem ao ponto da estupidez são atributos associados inclusive à própria Brigada Ligeira Estelar, mas os hussardos regenciais de Arkadi incorporam *abertamente* os aspectos mais questionáveis dos antigos hussardos terrestres: saqueiam o que encontram, perseguem todas as mulheres que veem pela frente, bebem até cair e abrem suas garrafas a golpe de sabre... Enfim, tudo que é preciso para que sejam *detestados* pela população de seu planeta. Talvez por isso um justiceiro mascarado sempre tenha uma torcida a seu favor quando precisa enfrentar um grupo desses oficiais. Eles merecem.

Um grupo composto por hussardos da Guarda Regencial dificilmente seria heroico. No entanto, um personagem deste tipo pode contrariar o estereótipo — talvez abraçando os aspectos mais “leves” do comportamento de seus colegas (como beber ou contrariar ordens) e revoltando-se contra os mais desprezíveis (como saquear e assediar mulheres). Neste caso, ele até poderia desenvolver uma amizade temperada de rivalidade com os membros da Brigada!

Nobreza

Ninguém gosta da nobreza de Arkadi. Apesar de eventuais exceções (como os Michkin), a alta nobreza deste mundo é famosa por ter um comportamento moralmente questionável na melhor das hipóteses. A pequena nobreza não é tão extrema: tende a ser provinciana e meio burocrática... Assim, a não ser que os jogadores queiram interpretar déspotas decadentes e sanguinários, a melhor opção é o clã Michkin ou alguma família nobre menor.

Cossacos

Embora eles estejam também presentes em Villaverde e Altona, Arkadi é o seu mundo por excelência. Personagens cossacos chegam a ser quase fundamentais aqui; sua experiência com o terreno e aptidão para o modo de vida rústico tornam-nos valiosíssimos para qualquer grupo. Além disso, cossacos são o contraponto perfeito para os nobres frívolos e autoritários que tendem a ser os vilões em muitas aventuras passadas em Arkadi.

Terroristas, Libertários e Conspiradores

Em contraste com Annelise — que incomoda os libertários por não concordar com sua pregação — Arkadi parece um lugar perfeito para estes tipos. É um mundo cheio de radicais — servindo praticamente como justificativa para a existência de polícias secretas e uma política repressora do estado. Entretanto, um inimigo em comum — como os Proscritos — pode fazer oficiais e foras da lei trabalharem em conjunto... Pelo menos por um tempo.

Outros

Couriers são importantes para atravessar lugares tomados pelo gelo. Revoltosos e revolucionários e criminosos são uma boa pedida. Devido ao clima político opressor, o que não falta em Arkadi são bandidos, gente oprimida e pessoas revoltadas com algo...

Comandante de Campo Germogenov

O oficial mais jovem a envergar esse título em seu mundo, Gennadi Germogenov não tem muito motivo de orgulho, pois é um dos comandantes da mais temida força de repressão em Arkadi — os Homens do Lado. Nascido e criado em um orfanato (a ausência de um nome do meio sinaliza o fato de que não conhece seus pais), sua história não foi muito diferente da de seus companheiros de farda: muitos são escolhidos em lugares como este, justamente por não terem laços afetivos e familiares que possam “nublar seu julgamento”.

Germogenov é um evo. Em Arkadi, há poucos como ele: a miscigenação massiva durante a época do Grande Vazio fez com que muitas pessoas comuns mostrem sinais de sangue evo no planeta, enquanto que diminuiu a população de evos puros. Com suas capacidades físicas inatas, pareceu lógico que ele fosse um dos escolhidos para o treinamento.

O incômodo na verdade foi seu desempenho acima do normal. Mostrando mais frieza e capacidade de intimidação do que todos ao redor, disposição para cumprir as ordens mais assustadoras e uma indiferença completa à vida humana, Germogenov conseguiu despertar invejas dentro do círculo de membros aristocráticos dos Homens do Lado, que não aceitavam um evo pleiteando promoções destinadas a eles mesmos. O resultado foram três tentativas de assassinato (em todas elas, Germogenov conseguiu matar seus atacantes e sumir com seus corpos), vários atos de sabotagem a seu robô e inúmeras manipulações cujo objetivo era levá-lo à morte em campo.

Isso tudo tornou Germogenov uma máquina de sobrevivência, pavimentando o caminho para sua ascensão. Dos quatorze aos vinte anos, conseguiu uma sequência invejável de promoções — e teria subido ainda mais rápido, não fosse o preconceito contra sua origem. Mesmo assim, ele conseguiu chegar a comandante de campo de sua unidade aos vinte anos de idade.

Germogenov não parece ter culpas nem alegrias quanto ao que faz; encara tudo isso com uma assustadora *normalidade*. Ele é um sobrevivente, e esta é sua carreira, apenas isso — no seu entender, massacres e abusos de autoridade são parte da vida. Se eles devem acontecer, é melhor estar do lado dos predadores do que das presas. Ele parece incapaz de ter



Gennadi Germogenov (28N)

Idade: 21 anos.

Mundo: Arkadi.

Kit: Comandante e Homem do Lado.

Robô: executor.

F3 (cortê), H4, R4, A1, PdF3 (perfuração); 30 PVs, 20 PHs.

Vantagem Única: Evo.

Vantagem Regional: Choque de Realidade.

Poderes de Kit: Aumento de Dano, Aura de Terror, Golpe de Misericórdia e Ordens de Combate.

Vantagens: Capitania, Patrão (DEPOSEP) e Pontos de Vida Extras.

Desvantagens: Má Fama.

Perícias: Crime, Esporte, Sobrevivência.

Executor (15S)

F3 (esmagamento), H0, R3, A3, PdF3 (fogo); 15 PVs, 15 PHs.

Vantagem Única: Mecha.

Vantagens: Ataque Especial (PdF; amplo; lento), Sentidos Especiais (infravisão, radar e visão aguçada) e Voo.

Desvantagens: Bateria; Munição Limitada.

empatia tanto por suas vítimas quanto por seus companheiros. Apesar de ter boa aparência, não tem vida pessoal nem interesse nisso.

Talvez os únicos que o tirem do sério sejam os pilotos da Brigada Ligeira Estelar em Arkadi. Os hussardos regenciais de seu mundo lhe parecem apenas um bando de bêbados e burros a serem deixados em seu canto, mas a Brigada parece fazer questão de ser *incômoda* quando cruza o caminho dos Homens do Lado. E sua solução para com eles é simples: se causarem encrencas, a ordem é exterminá-los, limpar o rastro, eliminar eventuais testemunhas e ir embora antes de levantar perguntas. Os Homens do Lado têm mais o que fazer, afinal de contas.

Executor

Gennadi usa um robô modelo Executor, padrão para os Homens do Lado. Não há modificações entre o modelo do capitão e o de seus comandados — a única diferença está na pintura, que identifica-o como líder de unidade.

Capítulo 7

Bismarck

Um dos mundos mais industrializados do Império, Bismarck é uma terra de soldados perfeitos, burgueses ambiciosos e um grande aparato militar. O mundo tem crescido enormemente nos últimos quinze anos, apesar dos descaminhos do governo de Silas II, e começou a exercer grande influência nas decisões tomadas em conjunto graças, inclusive, a uma presença maior de sua burguesia nos rumos do planeta. O que não deixa de ser inusitado em um mundo aparentemente sólido como este: essa nova burguesia, ao se tornar abastada, busca respeitabilidade na obtenção de títulos menores de nobreza. Com isso surge a desconcertante situação de famílias de origem burguesa com status menor do que um barão, mas com posição e influência locais maior do que muitos condes. Algo desconfortável em um lugar guiado por tradição: a nobreza vê isso como algo que pode minar, a longo prazo, os valores que fizeram de seu planeta aquilo que ele é dentro do Império.

Bismarck foi um dos primeiros mundos a serem anexados por Silas Falconeri, e fez parte da fundação oficial do Império em 1802. E apesar da revolta inicial — foi anexado como uma consequência direta da Noite da Traição — seus habitantes parecem não enxergar o Império com antipatia. Aceitaram a derrota com dignidade e se mostraram imensamente fiéis ao Imperador. Sua participação na revolta de 1822 talvez tenha sido o último suspiro dos setores refratários a Silas Falconeri, removidos de vez do poder após esses eventos. Em contrapartida, até hoje o povo de Bismarck mostra imensa rivalidade e rancor para com Viskey, responsável por essa anexação. O que dá margem a bairrismos e atitudes mais negativas de sua parte.

Bismarck é um mundo marcial, e seus soldados procuram se superar nos treinamentos, bater seus próprios recordes e se orgulhar de suas medalhas. Mesmo as mulheres em suas tropas devem usar cabelos curtos de forma padronizada, em nome do senso comum



de que todos devem ter as mesmas obrigações. O militarismo e os valores de disciplina associados a essa postura garantem uma certa fidelidade de seu povo e governo ao Império. Mas mesmo esta pode estar mais em xeque do que se pensa: os bismarckianos são imensamente orgulhosos, e capazes de morrer por esse orgulho. É fato que dificilmente iriam trair uma autoridade superior. No entanto, isso não impede que pensem em intervir por sua própria conta para evitar a fragmentação política na Constelação do Sabre caso considerem que o governo regencial não está sendo eficiente nesse sentido — ou seja, um daqueles casos em que o excesso de zelo pode ser tão ou mais perigoso do que uma revolta. O bismarckiano respeita tudo, menos falta de firmeza. A população de Bismarck como um todo — e isso inclui seus altos escalões militares — parece encarar com desgosto a influência de Tarso no judiciário. Os bismarckianos preferem a imposição da ordem à conciliação e negociação.

Para deixar a situação ainda mais agitada, os Proscritos são levados a sério como ameaça e os políticos acreditam que a guerra deve ser levada ao mundo de origem dos invasores, como Silas Falconeri teria feito — partir para a ofensiva antes que o pior aconteça. Ninguém parece mais respeitar as instituições em seu atual estado de fragilidade — e os sinais começam a aparecer dentro de casa: o Herdeiro Regencial Francisco ainda é jovem, tendo apenas quatorze anos, mas começa a acreditar seriamente na ideia de que o Império precisa ser reestruturado para que não seja destruído pelos Proscritos e pelos inimigos internos de sempre. Contribui para isso a influência que ele tem tido das pessoas ao redor — o que desperta apreensões dentro da própria corte. O futuro talvez seja mais perigoso do que se imaginava para Bismarck — e para o Império.

Clãs Nobres de Bismarck

Von Brandenburgo

Na tradição do clã Von Brandenburgo, entende-se que a liberdade do cidadão nada mais é do que o cumprimento das ordens do estado. Dentro desse ponto de vista, o objetivo do governo é o bem comum, a preocupação com os interesses, felicidade e bem-estar do povo. Ou seja: se as leis zelarem pelo cidadão, basta aplicá-las com firmeza e vontade, e tudo se arranjará por si só. Cabe aos nobres apenas respeitar essas leis que dão a eles poder para executar as normas estabelecidas no papel.

Isso significa que os Von Brandenburgo se pautam ferrenhamente por *regras*. Acreditam em algo chamado *Império da Lei*. No seu entender, o fator genético por trás da nobreza não a torna uma escolha, mas uma obrigação. Portanto, um nobre tem que incorporar os valores do estado como se fosse o mesmo em carne e osso; ele é um símbolo ambulante.



Brasão de Bismarck

Não é à toa que muitos jovens do clã se alistam tanto na guarda regencial de seu planeta quanto na Brigada Ligeira Estelar: por mais que se incomodem com alguns aspectos desta última reconhecem-na como a frente de defesa do Império, o braço militar do estado-maior.

Isso tudo é inculcado na cabeça de um membro deste clã desde a infância. Não é de se espantar que a criação de um Von Brandenburgo seja bem rígida — e isso vale para homens e mulheres. Os Von Brandenburgo não são as pessoas mais flexíveis da constelação, mas são ordeiros. Muitos de seus detratores os consideram limitados, com um pensamento preto e branco, mas eles têm critérios sólidos para agir assim e continuam no poder, regendo seu mundo de acordo com as leis do Império e de sua própria constituição regional.

Cores: negro e cinza aço.

Para os Jogadores: *você é Von Brandenburgo, e supostamente toma sempre decisões pautadas em normas, regras, leis ou — no mínimo — algum tipo de senso comum.*

É claro que você é um ser humano normal com sua própria personalidade e pode relaxar pessoalmente. Ou até — no caso de tipos pouco éticos — usar essa postura a seu favor. Mas não há como negar que esse adestramento existe. Seu papel é maior que você. Cabe ao nobre servir à instituição, não o contrário. Preste atenção a seu comportamento na frente de todos (você é uma instituição, afinal de contas) e honre a espada que carrega.

Württemberg

Curiosamente o fundador do clã Württemberg foi um militar mediocre que teve uma ideia luminosa: criar centros de captação de informação com unidades-relâmpago a seu serviço — evitando perda de tempo em deliberações inúteis no caso de urgência. Em tempos de guerra, ideias diferentes tendem a encontrar melhor campo para serem testadas — e essa em especial deu certo. Esse Württemberg foi alçado à nobreza e, com o tempo, sua família passou a deter os setores de informação de Bismarck. Foi assim que surgiram os Olhos de Ferro — que não são uma polícia secreta ou uma força repressora, mas uma unidade especial de ataque a serviço de núcleos de inteligência, ativada para cumprir missões rápidas e imediatas. E tradicionalmente é esta família que os comanda, a serviço do príncipe-regente.

Isso torna os Württemberg particularmente fiéis a sua regência, mas não é como se eles não tivessem seus próprios interesses: são a casa de nobreza com mais domínios em Bismarck, atrás da própria casa dos Von Brandenburgo. Prezam a estabilidade por saber que são o que são graças à sua ligação com quem realmente governa. Seriam capazes de agir nas sombras para defender quem lhe garante esse poder. E contam com todo o aparato de informação que sua família construiu por décadas, para tal fim.

Cores: cinza com detalhes em ocre.

Para os Jogadores: você é um Württemberg. Isso quer dizer que sua especialidade é saber mais do que os outros pensam que você sabe. Um Württemberg é preventivo por natureza — dizem as piadas de bar que, antes do primeiro encontro, vocês já sabem quais flores levar para uma moça; que tipo de programa irá diverti-la, e se debaixo do vestido... Bem, o que é dito em um bar deve permanecer no bar. O importante é que você é precavido, até mesmo antes de sacar sua espada, e sabe valorizar um comentário perdido numa fofoca de esquina quando ele adiciona um elemento novo a um todo maior. Antes de mais nada, você confia naquilo que sabe, mais do que naquilo que vê.

Dados Importantes sobre Bismarck

Unidade federativa	Principado.
Capital regencial	Ludendorff.
Príncipe-regente	Frederico Francisco Guilherme José Henrique von Brandenburgo (39).
Consorte regencial	Lianor Maria Alfofso Bertrão de Sousa Von Brandenburgo (29, Duquesa de Grande Valé, Forte Martim).
Clã regencial	Von Brandenburgo.
Herdeiro regencial	Francisco Alberto Sigismundo José Henrique Holstein von Brandenburgo (14).
Cores do brasão regencial (usado nas guardas regenciais)	Nêgro e cinza aço.
Número de grão-domínios	605.
Principais clãs de nobreza e grão-domínios sob sua posse	Von Brandenburgo (120). Württemberg (98). Von der Marwitz (91). Schivelbein (87). Von Hardenberg (64). Outros clãs (145).

Von der Marwitz

O clã mais antigo de Bismarck, as origens familiares dos Von der Marwitz remontam à própria Terra. A frase em seu brasão — *Eligere ignominiam ubi obedientia non honorem* (“Escolha a desgraça caso a obediência não trouxer honra”) — diz muito: consta que seu ancestral mais lembrado certa vez recusou-se a cometer um ato criminoso sob ordens de seu rei. Isso fez com que caísse em desgraça, tendo que praticamente recomeçar sua carreira. Conseguiu com dificuldades voltar a ascender na vida militar, e morreu com problemas financeiros, mas foi honrado até o fim.

Tal ancestral é mítico e, após mais de dois milênios, não há certeza histórica de sua existência, mas os Von der Marwitz acreditam nos relatos e levam questões de honra e dignidade muito a sério. O espírito da justiça em si, para eles, é mais importante do que a fria letra da lei no papel — o que os leva a eventuais conflitos com os Von Brandenburgo. Infelizmente isso também traz problemas para eles, da mesma forma que aconteceu com seus ancestrais. No entanto, eles são blindados por uma excelente reputação. A pergunta é: até quando?

Cores: branco e amarelo.

Para os Jogadores: o Von der Marwitz típico é ensinado a manter a dignidade mesmo que o peso do mundo caia sobre suas costas. É melhor se voltar contra aliados do que fechar os olhos para um ato indigno. Isso faz com que a Brigada Ligeira Estelar seja olhada com simpatia em suas terras, após os eventos de 1860 em Trianon; hoje, muitos de sua família preferem alistar-se nela à Guarda Regencial). Entretanto, isso não quer dizer que você deva ficar parado: um membro desta família não pode ficar inerte quando errado acontece. Você sempre pode fazer algo, desde dar asilo político a pessoas de outros mundos até negar permissão a tropas repressoras para passarem por seus domínios. Será está pronto para comprar encrencas que não são suas?

Outros Clãs

Bismarck vem passando por uma época de transição, com uma nova burguesia buscando legitimidade com títulos de nobreza menor — e ao mesmo tempo conseguindo mais poder do que seu status deveria indicar, graças à sua riqueza. É claro que os clãs tradicionais não gostam disso: com esses títulos, essas famílias ricas vêm entrando na mecânica dos casamentos arranjados, procurando em especial nobres falidos ou à beira da falência — especialmente os pertencentes a casas maiores. Graças a esse ardil, eles paulatinamente vêm ascendendo no círculo do poder, criando um foco de conflito, com um clima de “vale tudo” que muitas vezes beira o suspeito (“não foi conveniente demais que a filha mais velha do nobre morresse em um ataque de agros salteadores de estrada?”). Enquanto os clãs mais importantes parecem pensar a longo prazo, nos Proscritos e no Império, as coisas estão agitadas entre os clãs menores. Escalar a hierarquia social é o nome do jogo, e ninguém quer ficar por último.

Locais em Bismarck Lepsch

Comportando cinco domínios (Tapfere, Starke e Heilige, no Viscondado de Steitbare; Pilsen e Schöne, no Viscondado de Neustadt do Sul), esta área é lembrada pelo fato de sua senhora ser uma mulher que jamais segurou uma espada na vida. Federica Bertrão de Souza Wassertum de Aspelt, de 21 anos, era consorte do falecido Barão Aspelt de Pilsen — um *condottiere* e militar apenas mediano, definitivamente nenhum exemplo nem como marido nem como pai. Ao administrar o domínio nas ausências do marido, Federica o fez prosperar financeiramente — e conseguiu enredar na esfera econômica os domínios da região ao seu redor, para absorver suas tropas. No final, quando o barão morreu pelos próprios excessos, ela já tinha a fidelidade dos exércitos dele. Seu filho, hoje com sete anos, sucedeu-o em termos nominais — sua mãe será a regente do domínio de Pilsen até o momento de sua segunda maioridade. Mas ela já é conhecida como “A Senhora de Lepsch”, muito para o incômodo dos senhores de domínio da região — que se sentem, na prática, vassalos dela. E qualquer movimentação diferente no local acaba cruzando com seus soldados: ela é quem manda em tudo, com mão de ferro!

Museu dos Robôs de Ludendorff

A mais completa coleção de robôs gigantes em todo o império, o Museu dos Robôs surgiu há cinquenta anos, em um esforço de compilar toda a informação a respeito desses construtos. Se é preciso saber algo sobre um modelo específico, ele estará lá — e provavelmente não ao alcance de qualquer um. Os especialistas do museu estão sempre dispostos a conversar e expor detalhes, havendo uma linha direta com centros de tecnologia importantes como Schullman e Dignitária (Albuquerque). Excursões de diferentes mundos periodicamente chegam para conhecer esta monstruosa coleção de robôs, que conta até mesmo com uma réplica do robô gigante de Silas Falconeri, o Muralha da Fortaleza. A tecnologia básica das quimeras vem sendo estudada por uma equipe ligada ao Ludendorff.

O Campo de Martens

Os Bismarckianos são um povo aguerrido. E isso começa desde a infância. Como há uma tendência natural a ser competitivo, seus esforços são dirigidos principalmente aos... Esportes. E o mais popular deles é sem dúvida o Eisenkrieg (na língua original dos antigos colonos, “guerra de ferro”). O Eisenkrieg na verdade é um mero jogo de guerra — uma espécie de *paintball* eletrônico com robôs de cinco metros de altura. Cada colégio costuma ter seu clube de pilotos de ambos os sexos (conhecidos como Eisenkriegers), e eles lutam em campeonatos interescolares com regras rígidas, nos quais ninguém sai

Corpos Militares de Bismarck

Guardas militares

- Corpo Regencial da Guarda de Bismarck (hussardos).
- Corpo Permanente de Lanceiros de Bismarck (a serviço do Corpo Regencial da Guarda).

Dados sobre as guardas regenciais

- Mistos (aceitam mulheres sem restrições de posto).
- Contam com combatentes de suporte (courageiros e dragoneiros).
- Contam com bases espaciais (área de soberania planetária por divisão local da Guarda Regencial).

ferido, mas os robôs podem sofrer danos paralisantes sérios. O governo populariza isso, primeiro porque garante que estudantes que nem sequer pensam em ser soldados algum dia acabem com algum preparo de combate caso o planeta precise; segundo porque as rivalidades fortes entre times acabam refletindo as rugas entre antigos territórios pré-unificação do planeta, evitando assim que essas diferenças explodam em conflitos. A grande batalha final, na virada do ano, ocorre no Campo de Martens, em Luddendorf, onde a luta é televisada para todo o mundo, e os vencedores, meros estudantes em seu último ano, acabam vivendo seus quinze minutos de fama, para carregar em seus corações pelo resto da vida. Muitos jovens adolescentes têm como sonho essa luta no Campo de Martens, que tem um significado icônico e simbólico no seu imaginário. Talvez por isso a ideia de se criar uma “liga profissional” ainda é muito mal vista por diversas pessoas — é como transformar uma tradição local em circo.

A Campanha em Bismarck

Este é um mundo militarizado e repleto de gente ambiciosa; por isso mesmo, é um bom foco para campanhas de tom político e militar — especialmente se você quiser usar o planeta como ponto de partida para uma campanha que envolva vários mundos da constelação. Caso você queira manter seu foco em Bismarck, leve em conta que este mundo tem uma vocação autocrática anterior à própria fundação do Império, e isso nunca costuma dar muito certo quando egos são envolvidos. Interesses de nobres (e pessoas a seu serviço) colidem, e não é incomum que isso acabe na ponta de um sabre. Missões a serviço do regente, guardas de menor escala envolvidas em atos irregulares a serviço de um complô maior... Não é difícil procurar o que fazer em Bismarck. O poder, o dinheiro e as influências podem ser o pior inimigo de um mero soldado que só quer cumprir seu dever.

Alguns perfis de personagens interessantes para este planeta são descritos a seguir.

Oficiais Hussardos da Brigada Ligeira Estelar

Vocês representam o Império. Caso sejam nativos deste mundo, é provável que tenham escolhido a Brigada porque essa foi uma opção mais viável do que a elitista guarda regencial de Bismarck. Mas aqui os nobres também alistam seus filhos na Brigada, em vez da prestigiosa guarda regencial local. A Brigada é respeitada em Bismarck, mais pelo que simboliza e significa — embora seus eventuais “maus modos” incomodem muita gente. Por conta disso, vocês precisam mostrar que são dignos desse respeito. Nada vem de graça, então façam o que for preciso.

Oficiais Hussardos da Guarda Regencial de Bismarck

Vocês são a melhor guarda regencial do Império. Diferentes da Brigada Ligeira Estelar, vocês são o que são por conta de um intenso senso de disciplina. Nesse sentido, pode haver um conflito de posições e metodologias... E algumas eventuais rugas pessoais. Vocês não podem ficar para trás, de jeito nenhum — mas quando a coisa apertar, é hora de esquecer as diferenças!

Olhos de Ferro

Embora o comando de um pelotão desse corpo seja entregue a um nobre (usualmente um Württemberg) que conduz investigações a serviço da inteligência regencial, os pilotos aqui são escolhidos à parte entre os formandos da Academia Regencial. Sua função é cumprir missões de campo que exijam robôs gigantes, mas que tenham de ser executadas com a devida sutileza e discrição. O perfil de seus membros é escolhido por critérios comportamentais — então não pense que um piloto impulsivo e cabeça quente tem lugar aqui! Personagens deste tipo podem se destacar justamente por sua discrição e frieza, em meio aos arroubos dos demais. Aproveite seu ar misterioso e as teorias de conspiração ao seu redor, dê um jeito de brilhar sem ser espalhafatoso.

Nobres

Nobres têm terras e dinheiro, e Bismarck — apesar de ter suas zonas agrícolas — está longe de ser um planeta agrário como Arkadi. Muitos nobres deste mundo administram domínios como qualquer outro, mas vários dos mais jovens e ousados mergulham em aventuras empreendedoras, disputando terreno com os burgueses. Personagens deste tipo fogem ao estereótipo do aristocrata fútil ou alienado. Pense mais como um investidor e aventureiro com recursos muito vastos...

Burgueses

Alguns dos grandes responsáveis pela riqueza de Bismarck, os burgueses não têm tanto trânsito na corte quanto acontece em outros mundos — mas têm dinheiro. Só querem respeitabilidade, nem que seja forçando um pouquinho a barra para obter títulos menores de nobreza... Personagens deste tipo provavelmente terão como grande objetivo a ascensão social de si mesmos e sua família. Isso pode ser levado em um viés cômico, com o “alpinista social” tentando inúmeros planos rocambolescos, ou mais dramático, com alguém enfrentando o preconceito por não ter sangue azul, mesmo que tenha dinheiro e empreendedorismo.

Outros

Há espaço para quase tudo aqui, de aventureiros a duelistas, de revoltosos a impostores. Mas este também é um mundo onde influência conta, e novas forças entram no jogo do poder — portanto, olho vivo. Além disso, boa parte do que acontece em Bismarck tem ligação militar. Quaisquer personagens têm grande chance de terem ligação com as forças armadas, de uma forma ou de outra.



**Rudolf Baden-Meinhof
Von Helm**

Rudolf Baden-Meinhof Von Helm

Os Von Helm são um clã pequeno e desimportante, composto basicamente de senhores de domínios e um ou outro visconde — seu mais recente patriarca foi o último conde da família, que perdera o título porque só teve filhas mulheres. O clã faz parte de uma pequena nobreza urbana, que opera em grão-domínios menores do planeta. Ninguém imaginava que eles poderiam ter importância maior do que isso — até a chegada de Rudolf Von Helm à corte de Bismarck.

Von Helm era tido como uma criança problema e, ao chegar aos 12 anos, seu pai decidiu alistá-lo contra sua vontade na Academia Militar da Guarda Regencial de Bismarck para ver se ele tomava juízo. Históricos de indisciplina, bebedeira (aos treze anos!) e brigas quase o fizeram ser expulso duas vezes. Na segunda, ele foi suspenso por meses até que se efetivasse sua expulsão — e foi durante esse vácuo que ele mudou. Conheceu a paixão de sua vida, uma moça plebeia de sua idade, prometida a um jovem burguês de classe média alta. Tornou-se amigo desse sujeito para chegar à moça (o que fala muito sobre seu caráter na época). Mas Rudolf não tinha chances: o casal estava firmemente estabelecido e, mesmo abrindo as portas à sua amizade mostraram-se unidos por algo mais forte do que ele poderia subverter ou romper.

Isso lhe serviu como uma dura lição. Quando essa moça — que jamais foi sua — morreu por conta de uma doença mal explicada, foi como se esses princípios finalmente fossem por ele compreendidos. Mas não foi apenas isso: o trauma despertou seus dons mentalistas, e foi a descoberta dessas capacidades que garantiu seu retorno à academia. Rapidamente, para a incredulidade de seus instrutores, Rudolf começou a crescer como combatente — o aluno problema se tornou um dos nomes mais promissores em sua graduação, como se fosse outra pessoa...

Ou quase. Porque seus modos agressivos não desapareceram. Ele não deixou de ser quem é; apenas ganhou princípios e objetivos que lhe deram *foco*. Suas capacidades garantiram que ele fosse destacado para a unidade central em Luddendorf, e foi lá que acabou conhecendo o Herdeiro Regencial Francisco — um garoto intelectualizado e retraído, mas que começou a abrir-se para o mundo graças a Rudolf, quando ambos se tornaram amigos.

Como mentalista, Rudolf já tem portas garantidas na sociedade — e dizem as más línguas que entrou na brigada de elite do Regimento Regencial apenas graças a sua amizade com o herdeiro regencial. Amizade esta que é preocupante para muitas pessoas: Von Helm tem ideias próprias demais para quem vem da pequena nobreza. No entanto, aqueles que o subestimaram tiveram motivos de sobra para se arrepender. Seu desempenho em combate é formidável; ele é capaz de atos de ousadia que o tornam popular, e em pouco mais de um ano como hussardo regencial, Rudolf passou a ser conhecido como um dos pilotos mais promissores — e perigosos — de Bismarck!

Rudolf Von Helm (24N)

Idade: 16 anos.

Mundo: Bismarck.

Kit: Escolhido Mentalista e Oficial Hussardo de Bismarck.

Robô: hussardo da nobreza.

F2 (corte), H4, R3, A0, PdF2 (perfuração); 15 PVs, 18 PHs.

Vantagem Única: Mentalista.

Vantagem Regional: Militante (total).

Poderes de Kit: Aumento de Dano, Disciplina Marcial, Elite Intelectual, Objetivo Ferrenho e Premonição Imediata.

Vantagens: Afilhado (seu padrinho dentro da nobreza é o próprio Herdeiro Regencial Francisco), Memória Expandida, Nobreza, Patrono (Regência de Bismarck), Pontos Heroicos Extras e Sentidos Especiais (radar, sentido do perigo e ver o invisível).

Desvantagens: Munição Limitada.

Perícias: Esporte.

Hussardo da Nobreza (13S)

F2 (qualquer), H0, R2, A3, PdF1 (qualquer); 10 PVs, 10 PHs.

Vantagem Única: Mecha.

Vantagens: Aceleração, Adaptador, Ataque Especial (Força), Sentidos Especiais (infravisão, radar e visão aguçada) e Voo.

Desvantagens: Bateria.

Hussardo da Guarda Regencial de Bismarck

O robô gigante de Rudolf Von Helm é um modelo típico de hussardo da nobreza, pertencente à Guarda Regencial de seu mundo.

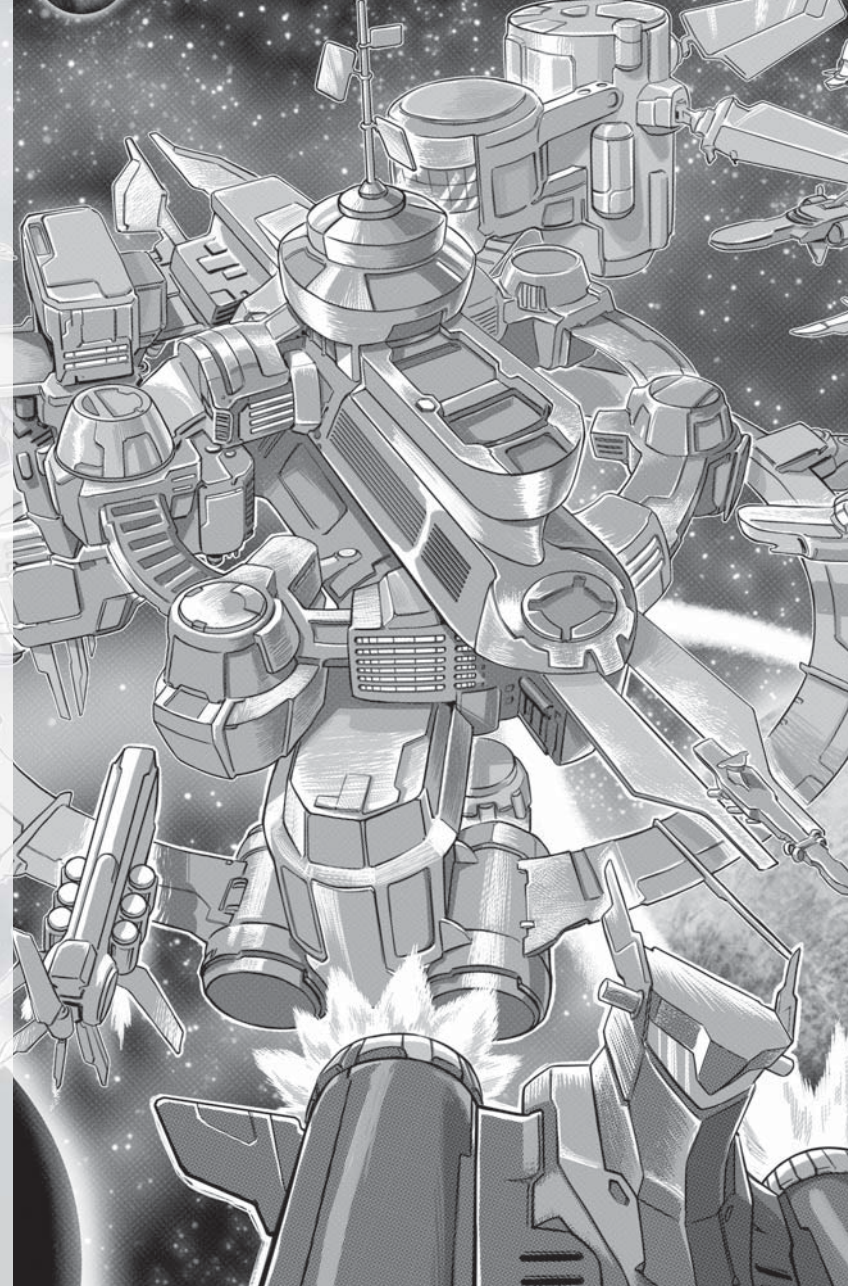
Capítulo 8

Estação Parlamentar

Para alguns, a grande obra de Silas Falconeri II; para outros, um elefante branco. Inaugurada em 1846, a Estação Parlamentar partiu de uma ideia do Silas Falconeri original, que pretendia marcar seu território nos mundos mais distantes da constelação e, dessa forma, garantir a integridade imperial. Para isso, ele afastaria o executivo do legislativo, e o colocaria longe de Albuquerque, para deixar claro que o Império não era uma mera extensão de sua vontade. Mas Silas II não era como seu pai, e tudo que conseguiu com esta obra foi colocar as raposas no galinheiro — ou melhor, o parlamento em uma estação gigantesca, do tamanho de uma lua, onde os parlamentares passariam a fazer seu trabalho. Longe das pressões populares, eles não se constrangem em legislar a favor de seus interesses, e a distância os leva a encarar vozes dissonantes com uma indiferença assustadora.

A Estação formalmente é um ducado autônomo, com a presença de um senhor de domínio para garantir que os assuntos da cidade não se misturem com os do governo. Não é um lugar agradável: é repleta de repartições, onde a burocracia corre solta; os representantes do governo têm suas próprias residências e, a despeito do espaço, elas são mais luxuosas do que deveriam. Enfim, é um local entediante — e como mãos ociosas são o instrumento do diabo, é extremamente propício para se fazer quaisquer coisas que não devam ser feitas.

Mas é na Estação onde os grandes eventos muitas vezes são decididos. Sua condição de construção espacial, no entanto, a torna um lugar que exige manutenção constante, e faz dela um alvo. Piratas espaciais, meteoros, não importa; qualquer ameaça pode mandar o local para os ares — e, em tempos de invasão proscrita, a Estação Parlamentar está em posição incerta. Se o próximo ataque não for nos mundos de Inara e Moretz, que orbitam a mesma estrela, com certeza será por aqui. Muitos políticos já mandaram suas famílias de volta a seus mundos de origem — embora mantenham suas amantes sempre por perto, é claro.



Há uma unidade local da Brigada Ligeira Estelar na Estação. Esta unidade é composta de soldados de diferentes mundos, devidamente cedidos de acordo com resolução prévia; ela talvez seja a unidade da Brigada menos glamorosa de todo o universo. Não há outras guardas regenciais para matar o tempo com duelos e rivalidade. Na verdade, o clima é de tédio e, não fosse o fato de a Estação ser alvo natural de possíveis ataques de terroristas ou similares (além do detalhe precioso de que as brigadas são mistas), muita gente subiria pelas paredes.

No entanto, parece haver um laço de união genuíno entre os componentes desta unidade, acima de suas origens — e esse laço parece ser maior ainda do que o normal. Quem vem para cá costuma por algum motivo gerar algum tipo de tensão interna em seu mundo de origem, ou está sendo punido de alguma forma não oficial. Com o tempo eles acabam tendo mais apoio e respeito entre si do que nos mundos de onde vieram; e não é incomum que muitos deles prefiram ficar na Estação.

É comum que políticos queiram eventualmente se aproveitar desses homens e mulheres quando o assunto é de interesse de seus mundos de origem. É nesse momento que a lealdade de um oficial da Brigada é posta em xeque — ele serve ao Império, mas também é um nativo de seu planeta. A Estação é corruptora por natureza, como um reflexo dos homens que a comandam. Nesse sentido, não é difícil entender porque tantos se refiram à Estação como “o grande erro de Silas II”.

Na verdade muitas pessoas pedem aos céus que a Estação Parlamentar seja o próximo alvo dos Proscritos, e que estes não deixem prisioneiros. E talvez essas pessoas estejam certas.

Locais na Estação Parlamentar

Cidade Parlamentar

A Estação tem as dimensões de uma pequena lua — sua área de superfície é de aproximadamente 1520.5 km², podendo muito bem abrigar uma cidade de dimensões respeitáveis. A Cidade Parlamentar foi planejada de forma autossuficiente, sendo dividida entre bairros residenciais, os palácios governamentais, espaçopostos de trânsito e locais de lazer — incluindo prazeres não tão nobres que podem se tornar fontes de escândalo. De modo geral, a cidade não tem como crescer muito e não foi toda povoada — muitos de seus habitantes encaram a moradia por aqui como uma condição temporária.

Espaçoposto Cassini

A maior fonte de trânsito da Estação. É uma parada obrigatória para todos que vão da Ponta do Sabre para o restante da constelação. Milhares de pessoas passam por aqui todos os dias. Assim, não é surpresa que seja um antro de todos os tipos de bandidagem — desde piratas disfarçados até pessoas com altos cargos políticos. A espionagem também é uma atividade muito presente no espaçoposto. Num local de tão grande trânsito, o encontro entre duas figuras furtivas para trocar informações e documentos é facilmente ignorado...

Torre Celeste

Um gigantesco centro de comunicação com mais de cem andares, que atende às necessidades da imprensa vinda de outros planetas. Andares inteiros pertencem a grupos importantes de mídia. Sua sombra na estação é tão temida que mesmo os parlamentares mencionam “a torre” como algo que não deve ser descontentado.

A Campanha na Estação Parlamentar

Este é um local especial dentro do cenário. Seus moradores são nobres em cargos legislativos, representando suas casas de origem em diferentes mundos; familiares desses nobres, e os que trabalham no local — incluindo tanto seguranças quanto a própria guarnição local da Brigada Ligeira Estelar. O resto são pessoas em trânsito: a Estação é um ponto focal para política, diplomacia e conflitos. É um ótimo catalisador de eventos para uma campanha maior cujo escopo passe por diferentes planetas. Também é um lugar de passagem, com novos personagens sempre a surgir, fazendo tudo acontecer o tempo todo. Pense nas possibilidades: terroristas, sabotadores, conspirações ou apenas algum inconveniente desagradável e aleatório — como, digamos, um monstro inarano à solta. Além disso, os Proscritos já chegaram a Uziel, e a chegada deles à Estação não é uma perspectiva distante...

Alguns perfis de personagens interessantes para a Estação são descritos a seguir.

Oficiais Hussardos da Brigada Ligeira Estelar

Os oficiais destinados à proteção da Estação na verdade são aqueles que nem nos seus mundos eram benquistos. A Estação Parlamentar é tradicionalmente usada como destino para oficiais problemáticos — e como, em geral, os escolhidos para o papel de parlamentares são o *pior* que a nobreza tem a oferecer, as chances de conflito são grandes. Oficiais da Brigada aqui devem ser encrenqueiros ou criadores de problemas por natureza — não importa a forma que estes problemas vão tomar. Ao criar seus personagens, os jogadores devem pensar na razão pela qual eles estão aqui, e em formas imaginativas de dar dor de cabeça a seus superiores...

Parlamentares

Vocês podem ter vindo da nobreza, mas aqui assumem de vez seu papel como políticos — nada mais, nada menos. Vocês estão longe da parte boa de ser nobre, mas a sensação de estar longe de pressões populares e dos anseios do povo lhes dá uma espécie de liberdade amoral que vocês jamais experimentariam em outro lugar. Há parlamentares honestos, mas estes parecem lutar uma batalha inglória e infinita contra a corrupção generalizada. Personagens parlamentares podem ser corruptos — mas, se esta for a opção, é melhor levá-los num viés cômico, para que não provoquem conflitos mortais com os personagens mais honestos. Ou então podem ser verdadeiros paladinos da honestidade na política, lutando numa arena tão arriscada quanto os pilotos de robôs gigantes.

Dados Importantes sobre a Estação Parlamentar

Unidade federativa	Ducado Autônomo.
Ministro-Chefe da Câmara	Príncipe Josué Leonio Ferrara (46; Conde de Cornélia, Albuquerque).
Senhor do domínio ducal	Duque Abravanel de Oliveira Hertling Albornoz (61).
Cores do brasão imperial	Amarelo e azul ciano (cores da casa Falconeri; a Estação representa o Império).
Guardas militares	Presença permanente do Corpo Militar da Brigada Ligeira Estelar, que desempenha todas as funções de patrulhamento e defesa.

Outros

A Estação Parlamentar tem as dimensões de uma pequena lua habitável, abrigando escolas, ruas, hospitais, restaurantes... Não é um charuto de oito quilômetros onde todos se conhecem. É possível existir terroristas, vingadores, justiceiros ou coisas do tipo. Contudo, ainda é um lugar fechado e vigiado. As apostas são bem mais arriscadas. Personagens fora da lei provavelmente estariam aqui em trânsito (talvez tendo ficado “ilhados” na Estação por algum motivo). Espiões são uma ótima opção para personagens com residência fixa aqui: não faltam segredos a serem descobertos — e pessoas dispostas a comprá-los.

Dom Franco

É algo curioso: de modo geral, a tendência dos parlamentares da Estação é corromper-se à medida que o tempo passa, estimulados pela virtual sensação de ausência de repressão que o ambiente proporciona. Mas como diria (sob doses generosas de vinho) Dom Cláudio Augusto Van der Velde Badenbergo Franco, de Tarso, “*o homem é corrupto, a sociedade é que o doma; onde a corrupção se torna a regra, o homem se mostra em sua normalidade*”. Isso pode se aplicar a ele mesmo: Dom Franco, como é mais conhecido, veio para representar os interesses de Tarso entre vários outros nobres de todos os mundos. Era um negociador feroz, e sabia exatamente quem subornar, quem intimidar e quem difamar. Nos seus primeiros anos de Parlamento, era uma figura assustadora; apelidavam-no de *tubarão*.

Mas, por algum motivo, ele foi amolecendo. Começou a engordar e tornou-se paulatinamente uma pessoa afável, enquanto seus laços com Tarso foram definhando. Deixou de bater de frente com seus rivais. Chegou a um ponto em que seu verdadeiro lar era a

Estação — e acabou ficando de vez, como uma verdadeira instituição do local. “*A Estação é uma prostituta, mas eu a amo*” é outra frase sua conhecida por todos os moradores da Estação Parlamentar. E, no fundo, não é muito difícil entender o que aconteceu com ele. Enquanto outros, que em seus mundos de origem tinham imagens públicas a preservar, libertaram sua cara de pau graças à atmosfera de impunidade que só um lugar distante como a Estação proporciona, Cláudio sempre foi ele mesmo, e nunca ligou para o que pensavam dele. Na Estação, deixou de se sentir especial — algo que as pessoas em Tarso são ensinadas a pensar de si mesmas. É como se, cercado por gente como ele mesmo, recebesse uma lição de “humildade cínica”. Dom Franco, em sua corrupção pragmática, percebeu-se como mais um entre os outros, e se sente muito confortável assim. Perdeu o senso de rivalidade, é conciliador e compreensivo, trata todos amigavelmente — especialmente se lhe pagarem uma bebida — mas não tem lealdades e nem nega isso. É uma fonte de pérolas de sabedoria canalha; se permanece na Estação até hoje, é por muita gente ter seu rabo preso com ele.

Talvez por isso mesmo todo tipo de informação ou negociata passe por seu ouvido. Ele conhece a Estação Parlamentar como se fosse uma parte de seu corpo — chega ao extremo de saber de memória o nome de todas as ruas do lugar e como chegar até elas. E sabe avaliar muito bem com quem está falando; irá ajudar qualquer um que julgar válido ajudar, não importando se é um grande figurão ou um jovem soldado iniciante. Tudo que ele pedirá em troca será um *favor* à altura da ajuda que prestou; um dia, ele irá cobrá-lo — e você irá pagá-lo. Caso contrário, ele não irá prejudicá-lo diretamente; Dom Franco não é adepto de violências nem guarda ódios pessoais. É que o simples fato de você ter descumprido esse acordo irá deixá-lo marcado aos olhos de todos — e, dentro da Estação, isso não é recomendável para a vida de *ninguém*.

A propósito, a frase “*Esta estação é uma prostituta, mas eu a amo*” é popular entre todos. Mas poucos conhecem (ou teriam coragem de dizer em voz alta) a frase completa: “*Esta estação é uma prostituta, mas eu a amo. O problema são as marcas de sífilis que ela deixa em nossa alma...*”.

Dom Franco (13N)

Idade: 57 anos.	Mundo: Estação Parlamentar.
Kit: Nobre Parlamentar.	Robô: —

F0, H4, R1, A0, PdF0; 5 PVs, 5 PHs.

Vantagem Regional: Política Externa (total).

Poderes de Kit: “Gente de Bem” e Riqueza Conterrânea.

Vantagens: Contatos, Nobreza e Riqueza.

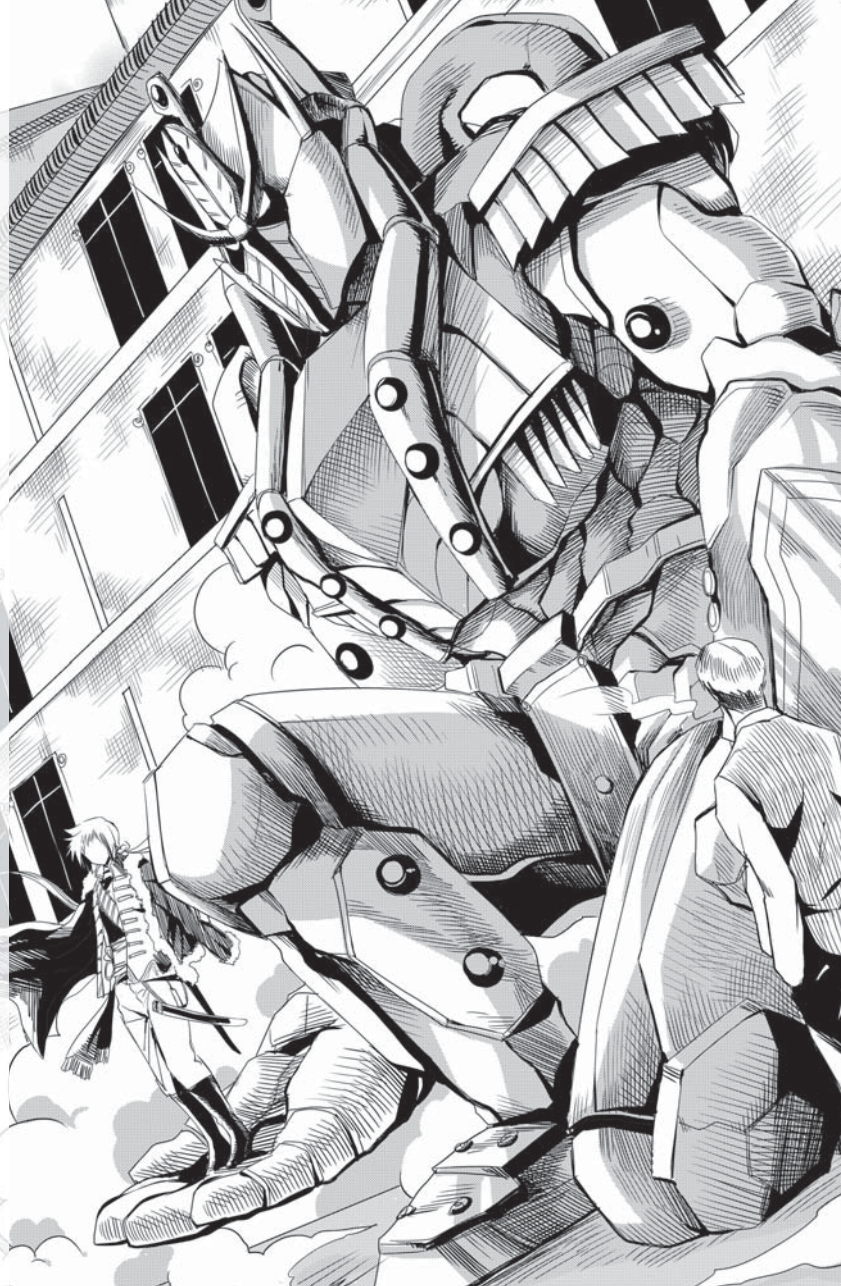
Perícias: Manipulação.

Capítulo 9

Forte Martim

Forte Martim é um mundo dividido: há nove anos, os clãs agrários deste planeta levantaram uma insurreição que custou a vida do Príncipe-Regente Teodósio D'Altoughia e sua esposa Angelina. Isso exigiu a intervenção da Brigada Ligeira Estelar, e foi graças a ela que as duas filhas do casal foram salvas. Anos se passaram para que o mundo fosse recuperado e a mais velha das meninas, Adelaide D'Altoughia, fosse reconduzida ao trono regencial (a mais nova, Isabela, está sendo criada em segurança em algum ponto distante do Império). Mas ninguém foi condenado por seus crimes contra o estado. Houve uma solução de conveniência, e agora temos uma situação tensa: Adelaide quer mudar seu mundo, enfrentando o *status quo* imposto pelas demais casas de nobreza locais, e todos sabem que ela espera o momento certo para agir; essas casas, por outro lado, esperam o momento certo para se livrar dela.

Os motivos para tanta animosidade remetem aos tempos do avô de Adelaide — Julião D'Altoughia, ligado às elites de Forte Martim. Ele antes de mais nada era um governante pragmático e inercial, e em nada queria mudar a estrutura fundiária de seu planeta; sabia desde o começo com quem estava lidando. Ninguém esperaria dele um filho como Teodósio e muito menos uma neta como Adelaide. Mas ele também era um homem perspicaz e estava atento às bandeiras sociais que Silas Falconeri despertava por onde passava. Seu maior medo era que, em uma eventual campanha de anexação, Falconeri levantasse lideranças populares da mesma forma que fez em alguns mundos, e estas tirassem-no do poder. Por outro lado, as lideranças políticas de Forte Martim sempre estiveram por cima de todo e qualquer tipo de processo político, e jamais foram contrariadas de alguma forma. Eram (e são) uma classe política arrogante e jamais aceitariam mostrar algum tipo de fraqueza.



Assim, não é difícil entender o que levou à famigerada “Guerra que Nunca Foi”. Ainda há muito segredo sobre o que realmente teria acontecido; o consenso geral (jamais confirmado) é que Julião D’Altoughia teria convocado as forças do Império para estabelecer um cerco militar — forçando as classes superiores de seu mundo a sentar e negociar sabendo que teriam muitas perdas financeiras com ataques às suas propriedades e terras. Julião teria deixado claro que não queria um banho de sangue e estava disposto a exercer um governo de transição — mas a verdade é que ele jamais iria querer se indispor com as forças que o colocaram no poder previamente. Sua ideia teria sido estabelecer em seu mundo uma situação política similar à de Arkadi: as coisas mudariam para permanecer as mesmas. As velhas famílias de senhores de terras continuariam no lugar, agora com títulos de nobreza, e tudo ficaria bem para os envolvidos.

Julião só esqueceu de uma coisa: o senso de orgulho de muitas dessas lideranças políticas, acostumadas a serem como reis em seus domínios. No fundo, o governante para elas sempre foi uma conveniência — alguém que as representasse e que poderia ser tirado do poder a qualquer momento em troca de uma opção mais interessante. Com a nova ordem, os governantes — agora príncipes-regentes — passaram a ter um eixo de sustentação política próprio.

A pressão de Albuquerque sobre Forte Martim sempre foi enorme, e a disputa entre Albuquerque e Tarso (que acenava com um discurso mais atraente às elites) ajudou a piorar muito a situação. Julião acabou enviando sua esposa e filho a Albuquerque, onde achou que eles estariam em segurança. Ele estava certo, mas em compensação, fez com que o seu herdeiro Teodósio voltasse repleto de ideias novas quando foi a sua vez de sentar no trono regencial. Como este percebeu que, assim que fizesse qualquer mudança, não teria apoio político nenhum em seu mundo, começou a investir na criação de uma nobreza alinhada às suas causas de modernização do planeta. Para isso, um de seus primeiros atos foi combater o trabalho semiescravo em áreas agrícolas — o que voltou toda a elite contra ele.

Um adendo na lei tornou a situação pior: as terras seriam confiscadas e redistribuídas em estrutura minifundiária às vítimas, e os nobres responsáveis seriam destituídos. Além disso, para evitar que as coisas voltassem a ser como eram nessas terras, os governantes locais passaram a ser pessoas de confiança, agora investidos de títulos de nobreza — formando clãs artificiais, criando inusitados condes e duques de domínio único. O problema é que esses novos clãs eram vistos frequentemente como intrusos — ajudando a impor a política governamental de cima para baixo. Sem a estrutura de vários nobres de escalões menores a seu favor, a nova estrutura tinha falhas de sustentação que levaram a pequena nobreza a perceber o poder que tinha em mãos, truncando os projetos regenciais de base justamente na sua etapa de implementação. Esse foi o primeiro eixo do tripé que levou à ruína dos Altoughia em seu planeta: os senhores de domínio e os viscondes.

O segundo eixo foi formado pela classe militar. Como boa parte das forças armadas é formada por escalões mais baixos da nobreza, essa visão envenenou a instituição da guarda regencial, especialmente porque Forte Martim nunca teve uma cultura de governantes fortes com ideologias ou diretrizes. Seus militares mais graduados se veem como um poder à parte, com direito de intervir nas decisões de seu planeta. Junte-se a isso tropas ao mesmo tempo contaminadas por essa arrogância e desestimuladas por obedecerem a alguém que não inspira obediência, e temos uma combinação explosiva em potencial.

O último eixo desse tripé com certeza foi Tarso. Pouco se provou, pouco se fala e a imprensa ajuda a enterrar qualquer menção ostensiva a esse assunto, mas são públicas e notórias as relações da nobreza de Forte Martim com as famílias poderosas tarsianas. Ninguém sabe realmente como isso foi feito, graças à ausência de documentação, mas a influência do planeta cinzento foi fundamental para o levante de 1854 — uma oportunidade de estabelecer uma área velada de influência e ao mesmo tempo enfraquecer dramaticamente a autoridade imperial. Não foi à toa que as grandes frentes de comunicação tarsianas se instalaram firmemente em Forte Martim durante o levante, ancorado em um discurso de “autonomia dos povos” que na verdade, tinha como alvo o Império, não os rumos desse planeta em si.

É por isso que o apoio militar da Princesa Adelaide é a Brigada Ligeira Estelar — que na prática é a verdadeira guarda regencial de seu planeta, a quem ela confia missões de estado, o futuro de Forte Martim e a própria vida. Assim como seu pai, politicamente ela está solitária, em uma luta feroz contra um planeta inteiro. Isso a torna muito bem vista de modo geral fora de seu mundo, e várias pessoas veem-na como uma heroína — uma menina de dezesseis anos que sobreviveu ao assassinato presumido de seus pais e que carrega o peso de um planeta inteiro nas costas. No seu mundo ela é diariamente difamada, como se fosse uma ameaça para o estado. Mas suporta a tudo com força — acumulando rancor, mas sabendo qual o seu papel e o que deve fazer.

O grande problema é que seu inimigo não se resume a um par de famílias poderosas, embora ela saiba quais foram os clãs diretamente responsáveis pelo levante — todos eles. Seria muito mais fácil atacar um grande oponente e desarticular-lo. Mas hoje a pequena nobreza é consciente de sua força, como uma horda de insetos impossível de se exterminar por completo. E, aliada a interesses externos, essa pequena nobreza se encontra com poder para ameaçar a princesa-regente com outro levante, usando clãs maiores como seus representantes. Essa é a verdade trágica: a miríade de clãs menores deste mundo se tornou praticamente um clã maior em si, unido e bem representado na política, como uma hidra de diversas cabeças. Algo aparentemente impossível de se derrotar.

Por isso, Adelaide está se valendo da mesma arma inicial de seu pai — forjar nobres de confiança — com uma diferença: trazer pessoas que possam somar forças a ela em sua luta. O ex-oficial da Brigada Ligeira Estelar, Miguel Sabatini (hoje Barão de Mosteiro) é um exemplo claro disso: elevado à nobreza, ele converteu o antigo castelo do ex-condado na



Brasão de Forte Martim

Academia do Corpo de Guarda das Lâminas Rubras e transformou seus experientes homens em instrutores, para formar oficiais com uma nova mentalidade, alinhada ao Império, ao legado de Silas Falconeri e à Princesa-Regente Adelaide, qualificados para se juntar à Guarda Regencial de Forte Martim por decreto regencial.

Adelaide não está sozinha e por isso mesmo prefere incomodar adversários que jamais seriam amigáveis a ela do que perder tempo sendo pragmática e mediadora. Aqueles que não se deixaram teleguiar pela mídia perceberam isso.

Como princesa-regente, Adelaide trouxe algo fundamental a Forte Martim: esperança. Ela é um símbolo para os mais jovens, para aqueles que acreditam tanto no legado de Silas Falconeri quanto nos princípios de justiça que levaram à fundação do Império. Adelaide acredita que pode dar prosseguimento ao projeto de Silas, abraçado por seu pai Teodósio, e trazer a justiça ao planeta. Sua figura e atitude justificam e inspiram os hussardos da Brigada Ligeira Estelar em Forte Martim. Fora das áreas de invasão proscriita, este talvez seja o mundo que mais exige heróis: para lutar pela princesa-regente — e pelo espírito de Silas Falconeri!

Dados Importantes sobre Forte Martim

Unidade federativa	Principado.
Capital regencial	Madeira Sul.
Príncipe-regente	Adelaide Augusta Regina Menezes d'Altoughia (16, incompletos).
Consorte regencial	—.
Clã regencial	D'Altoughia.
Herdeiro regencial	—.
Cores do brasão regencial (usado nas guardas regenciais)	Verde e azul marinho com detalhes em branco.
Número de grão-dominios	827.
Principais clãs de nobreza e grão-dominios sob sua posse	D'Altoughia (178). Moqdragor (175). São Roque (100). Bertrão de Sousa (99). Albornoz (95). Outros clãs (180).

Clãs Nobres de Forte Martim D'Altoughia

Certa vez, um jovem nobre do clã D'Altoughia, afeito a diversão e duelos inconsequentes, decidiu cortejar uma bela moça da nobreza que avistou ao acaso. Ao se aproximar dela, percebeu que em seu pescoço repousava um colar — e o reconheceu. O colar pertencera à mãe do próprio rapaz, que falecera durante o levante. A moça não tinha ideia do que estava por trás de tudo; quando, imaginando que o rapaz só queria puxar conversa, contou-lhe que recebera o colar de seu pai, sedimentou o caminho para uma tragédia. Esta trama terminou com dois robôs gigantes e um cadáver — não importando se era o do jovem nobre, ou o do pai da moça.

Esta situação poderia acontecer com boa parte do clã D'Altoughia: as sequelas do levante de 1854 ainda estão muito presentes. Teodósio D'Altoughia, o antigo príncipe-regente, acabou traído pela própria guarda regencial. Uma vez que ele e sua esposa provavelmente foram mortos nesse ataque, os D'Altoughia de todo o planeta mandaram seus herdeiros para o espaço — dividindo-se entre os que os acompanharam na fuga, os que ficaram para lutar e os que fizeram acordos para permanecer intocados, dando as costas a seu próprio clã no seu pior momento. Nenhuma dessas decisões foi tomada sem preço.

A anistia geral que se seguiu trouxe os D'Altoughia de volta a Forte Martim, mas a sensação geral foi que esse arranjo só beneficiou os traidores: ninguém foi punido. Mesmo a única exigência pétrea do regente Pérez-Reverte (a devolução dos domínios invadidos) foi uma vitória dúbio: o clã, ao retornar, encontrou tudo aos pedaços — seus inimigos fizeram questão de destruir o que não puderam carregar. E nem todas as terras foram devolvidas até agora; alguns se valem de artifícios jurídicos para mantê-las e prejudicar o retorno dos verdadeiros donos. Para piorar tudo, os D'Altoughia criados em outros mundos não estão nada contentes com o que encontraram em Forte Martim: temos filhos batendo de frente contra pais, pessoas dispostas a tudo para se vingar e acusações de todos os lados. A revolta é tanta que mesmo aqueles que se interessam por carreiras militares jamais vestiriam o traje da Guarda Regencial de seu mundo — juntam-se à Brigada Ligeira Estelar. Dentro de um mesmo teto, podemos ter gente rezando para que a Princesa-Regente Adelaide não seja “revanchista” — e outros (principalmente os mais jovens) prontos para desembainhar seu sabre e tirar seus robôs do hangar, dispostos a seguir a princesa caso ela faça justiça!

Cores: verde e azul marinho com detalhes em branco.

Para os Jogadores: você é um D'Altoughia. Isso quer dizer que você é, no mínimo, um injustiçado. Talvez sua família tenha retomado suas terras só para encontrá-las em frangalhos, ou talvez você tenha perdido seus pais, ou talvez eles tenham sido feitos prisioneiros... O importante agora é decidir a postura a tomar. Talvez você não queira vingança, apenas justiça — e seguirá os passos ditados pela Princesa-Regente. Ou talvez tenha encontrado nesta situação um motivo maior para lutar. Quem sabe? Sua missão pode ser reconstruir seu clã e mudar Forte Martim. Mas seguir adiante com os risos da impunidade em seu ouvido é inadmissível. Faça o que tem que ser feito, mas saiba que o custo pode ser alto.

Mondragor (Ramo de Forte Martim)

As origens deste clã remontam ao desmonte das igrejas durante a expansão terrestre para o Espaço. Embora naqueles tempos distantes fossem exigidos celibato e castidade para que os bens acumulados em vida por sacerdotes passassem para a igreja e não para seus herdeiros, a verdade é que a observação dessa regra sempre foi relativa. Filhos não assumidos de clérigos tinham em alguns segmentos da sociedade um status não muito diferente da fidalguia. E, com a implosão estrutural das grandes religiões, aqueles que as comandavam recolheram seus trapos luxuosos e se reconstruíram sobre a nova ordem que se desenhava.

Os Mondragor de Forte Martim são os herdeiros possíveis de uma antiga tradição, re-inventados na forma de uma casa de nobreza. A religião em si não desapareceu; sacerdotes existem em toda cidade do Império, por menor que ela seja, mas são figuras comunitárias, e cada pregador tem sua própria postura. Não há mais um único pensamento religioso em comum nos dias de hoje, e a grande ambição dos Mondragor é mudar isso.

O que os caracteriza é que aqueles com domínios sob seu comando se revestem de uma “investidura espiritual” em suas comunidades, oferecendo “aconselhamento espiritual” em público e agregando seguidores fiéis. Tributos não são problema quando se é nobre, o importante é a influência: os filhos homens dos Mondragor são educados para influenciar multidões. Sim, esta família dita o comportamento moral em seus domínios, com pesada influência na vida particular alheia. Para garantir isso, não toleram outros pregadores em suas terras — e pressionam das piores formas qualquer um que contrarie essa diretriz, até que vá embora. Os Mondragor não precisam de ideias espirituais diferentes em seu território; querem a lealdade e obediência de seu rebanho.

Apesar de suas origens e ambições (ou talvez por causa delas), os Mondragor ainda são uma casa de nobreza comum, envolvendo-se em negociatas políticas, casamentos aranjados e jogos de poder. Não é preciso para um membro desta família resgatar os conceitos de celibato e castidade, basta fazer papel público de bom marido e bom pai. Eles nunca

esconderam o desejo de estender sua influência sobre todo Forte Martim, e a existência de um poderoso ramo menor em Tarso indica o caminho para isso: a lealdade da Aliança é mais importante para eles do que o trono do Imperador. Nesse sentido, pouco lhes importa quem esteja no poder. Os Mondragor não escolhem aliados ou inimigos por rusgas pessoais — apenas querem destruir os que possam atrapalhar sua influência. E sabem encontrar mãos que se sujem em seu nome.

De resto, o clã teve uma pesada participação no levante de 1854. A regência jamais gostou do discurso impositivo de “moralidade” dos Mondragor contra as leis imperiais de cidadania — e como, para a Princesa-Regente Adelaide, envolvimento no levante é encarado como uma questão pessoal, as coisas prometem ficar *muito* feias daqui para a frente.

Cores: vinho e preto.

Para os Jogadores: *os Mondragor parecem ser educados de forma padronizada desde o berço: voz calma, calculada e articulada; vestes sóbrias e escuras; uma postura física um tanto rígida e um certo ar de formalidade em tudo que fazem. Esta é uma tradição que vale para todos, e com você não foi diferente. Mas a aparência e educação de um Mondragor é bem diferente de sua identidade real. Os Mondragor são como quaisquer outros nobres, capazes dos mesmos atos e com os mesmos interesses. Um Mondragor saca seu sabre em duelo como qualquer outro, mesmo que oficialmente o clã condene a prática. Mas vocês respeitam a hierarquia da família, mesmo quando discordam de algo. E sabem que a fidelidade e obediência da população em seus domínios é a base de seu poder.*

São Roque

Forjado em meio às guerras da segunda metade do Grande Vazio, o clã dos São Roque poderia ter sido apenas mais uma das muitas casas de nobreza com perfil militar que povoam os mundos imperiais. E realmente muitos deles fazem parte da Guarda Regencial de Forte Martim — mas isso vale para todos os clãs do planeta (menos os D'Altoughia, claro). O que então garante a ascensão dos São Roque ao papel de uma das famílias mais poderosas de seu mundo?

Individualidade talvez seja a resposta.

Os São Roque têm bastante liberdade de ação, desde que tragam resultados. Se há alguma coordenação mútua, é no sentido de proteger a si mesmos e preservar o poder e influência de seu clã. Obviamente, o Levante de 1854 foi um dos momentos mais participativos desta casa como um todo. O que não deixa de ser curioso: um São Roque poderia oferecer seus serviços abertamente para a princesa-regente caso sentisse que fosse o melhor para *seus* interesses. Mas não é bom confiar neles. Os São Roque comportam-se como seus interesses: balançam ao sabor do vento.

Mas por que estimular uma atitude que pode gerar víboras sob seu próprio teto? É simples: isso traz retorno. Uma vez que falamos de individualistas que respeitam seu clã porque é justamente a sua influência que dá respaldo a suas ações, eles, ao buscarem sua própria fortuna e poder — e desprovidos dos escrúpulos morais que poderiam truncar seu caminho

Corpos Militares de Forte Martim

Guardas militares

- Corpo Regencial da Guarda de Forte Martim (hussardos).
- Corpo Permanente de Lanceiros de Forte Martim (a serviço do Corpo Regencial da Guarda).
- Corpo Regencial da Marinha Estelar de Forte Martim (naves e hussardos).

Dados sobre as guardas regenciais

- Não mistas (não aceitam mulheres).
- Contam com combatentes de suporte (couraceiros e dragoneiros).
- Contam com bases espaciais (naves e hussardos).

— agregam recursos ao clã como um todo por tabela. Claro, há aqueles que são leais em relação à sua palavra, mas é porque sentem que podem ganhar algo com isso. No dia em que eles tiverem mais a ganhar mudando suas lealdades... Bem, como diz seu lema, *Nihil est scriptum in lapidem* — “Nada está escrito em pedra”. E os outros? Ah, os outros que se danem.

Cores: vermelho e branco.

Para os Jogadores: *você é um São Roque — e vocês são famosos por serem fluidos, adaptáveis, ambiciosos e individualistas. Você sabe aproveitar as oportunidades, mas pouco se importa com aqueles que deixou para trás ou que lhe serviram de alavanca para uma posição mais vantajosa. Claro, este é o motivo pelo qual seus parentes costumam ser muito bem-sucedidos em todos os campos em que atuam — caso não sejam mortos por algum inimigo. Você tem uma perspectiva imensa de futuro. Olhe para o caminho à sua frente. Ele é seu. E os outros ao redor... Bem, aproveite a companhia. Eles podem ser úteis.*

Outros Clãs

De modo geral, os clãs de Forte Martim têm em comum o fato de que relações patriarcais são levadas *muito* a sério. Tradição é importante; eles são avessos a mudanças. Governam como reis em seus domínios, sem grandes interferências — com um aparato que vai desde seus corpos militares até os bons e velhos jagunços. Nunca houve a quem apelar. Não é à toa que esses clãs sempre odiaram o Príncipe-Regente Teodósio: amparado pela máquina do estado imperial, ele tinha força para impor as leis do império. E essas leis eram esnobadas pela nobreza de Forte Martim, como se os Falconeri jamais tivessem pisado no planeta. Na prática, os D'Altoughia jamais minaram as fundações do poder desses clãs; não é de se admirar que politicamente eles fossem mais frágeis do que acreditavam ser.

De modo geral, os clãs querem que tudo continue como sempre esteve. Mas é claro que a Princesa-Regente Adelaide é um foco de tensão e uma pedra potencial em seus sapatos. Porque ninguém tem ideia de seus passos a longo prazo. E dá para perceber que ela joga mais duro que o velho Teodósio. Muito mais duro.

Locais em Forte Martim

Madeira Sul

Capital regencial do planeta e uma das mais antigas cidades deste mundo. É notável por sua música e arquitetura de séculos (o que por outro lado, lhe dá uma atmosfera meio envelhecida). Sua área metropolitana é a mais rica do planeta (embora essa posição tenha sido bem oscilante ao longo da história), mas as disparidades sociais parecem bater à porta de quem põe os pés na rua. O trânsito de navios espaciais é intenso, apesar da posição pouco privilegiada de Forte Martim na constelação. Madeira Sul é um lugar de multidões, onde as fronteiras entre as classes sociais, pelo menos em termos de presença urbana, são frouxas. Há bairros muito ricos e outros muito pobres, mas eles se intercalam caso se percorra a cidade

de em linha reta: são muitos os casos de áreas respeitadas que se tornaram locais precários e vice-versa. Da mesma forma, houve tempos de normalidade e tempos de insegurança — e embora ela venha diminuindo, os traumas ainda são fortes. Madeira Sul é repleta de guardas e quartéis, e não são poucos os nobres de outros lugares que, ao se instalarem por algum motivo na cidade, trazem parte de seus homens consigo por proteção. Influi nisso o fato de que a grande mídia da constelação, para atingir a Princesa Adelaide, pinta Madeira Sul como um lugar exageradamente violento — mesmo que Metropolitana, em Tarso, seja uma cidade aterrorizantemente pior nesse sentido. Investidores e empresas que poderiam melhorar a situação, assustados, tendem a fazer seus negócios em outros mundos...

Conquista

Região extensa que abarca os vinte e quatro domínios que margeiam o Rio Conquista, e seus quase quarenta afluentes ao longo de três viscondados diferentes. É uma das regiões mais perigosas do planeta, e isso não tem nada a ver com pobreza ou qualidade de vida: antes da anexação pelo Império, Conquista foi cenário de três séculos contínuos de “guerras de gabinete” — ou seja, conflitos de pequena escala, com exércitos pequenos, encabeçados por oficiais pertencentes à nobreza e movidos por interesses menores, com frequentes trocas de coalizão e uso constante de mercenários. Muitos territórios passaram de mão em mão nessas disputas. Por isso, a legitimidade das posses atuais é frequentemente posta em xeque até hoje. Como a chegada de uma ordem imperial centralizou a autoridade planetária na figura do Príncipe-Regente, qualquer iniciativa de violência nesta região seria reprimida pela própria Guarda Regencial. Isso fez com que os grandes conflitos decrescessem para uma forma bem menos aberta: duelos, emboscadas e manipulação da pior espécie. Um estranho que passe na região pode se ver envolvido onde não deve. Para piorar a situação, durante os anos do golpe, as guerras de gabinete recomeçaram — e com a ascensão da Princesa Adelaide ao poder, os senhores da região decidiram não esperar: aquietaram-se. Mas seu ativo militar continua de prontidão...

A Academia das Lâminas Rubras

O Domínio de Mosteiro é apenas o que restou do extinto Condado de Mosteiro, um ponto de conexão importante entre duas províncias, a de Barbalho e a de Valverde. Mosteiro esteve sob o comando do Conde Barreiro de São Roque no passado e produzia basicamente material para exportação. O conde local foi uma figura de peso entre os golpistas, mas foi justamente o golpe que o prejudicou, complicando as exportações tão importantes para a área e tornando-a um alvo frágil e fácil no começo da retomada. Assim, um dos principais heróis na reação imperial ao levante, Miguel Sabatini, foi proclamado Barão de Mosteiro, tornando os Sabatini um clã menor de Forte Martim. Elevado à nobreza, Sabatini não sabia o que fazer com as terras e posses que não tinha como avaliar; se recebeu tal presente foi porque a princesa queria-o a seu lado para apoiá-la. Ele então converteu o palácio do antigo conde na *Academia do Corpo de Guarda das Lâminas Rubras*, jogando

sal na ferida dos vizinhos e deixando um recado implícito ao resto do planeta: se algum nobre desafiar a regente, suas terras serão repartidas entre os aliados dos D'Altoughia — e seus sucessores serão rebaixados!

Não é o suficiente para uma reação armada de seus inimigos, mas os antigos senhores da região estão arrancando os cabelos com isso até hoje.

A Academia é aberta a todos, de todas as classes, desde que estejam dispostos a pagar ou a se juntar às cada vez maiores forças de Miguel, que ocupam um nebuloso espaço entre guarda de domínio e mercenários — algo incômodo para vários lordes que tiveram suas garras cortadas por ele antes da anistia. Há inclusive algumas jovens mulheres entre seus alunos, mesmo que estas não possam se juntar à Guarda Regencial quando se formarem — mas a própria presença delas gera uma suspeita generalizada sobre os planos futuros da Princesa Regente. Isso criou um paradoxo: uma guarda de domínio com o efetivo de uma guarda de condado, em termos de membros. E por isso, há pressão de outros clãs de nobreza contra o lugar. O objetivo de Miguel é óbvio: formar oficiais com uma nova mentalidade, alinhada ao Império, ao legado de Silas Falconeri e principalmente à Princesa-Regente. Os hussardos formados pela tradicional Academia da Guarda Regencial de Forte Martim não reconhecem os “Lâminas Rubras”, como eles os chamam. E isso dá margem a vários conflitos internos nas forças armadas.

A Campanha em Forte Martim

Assim como Trianon, Forte Martim é um dos mundos mais emblemáticos e completos do cenário, com uso potencial de quase todos os arquétipos de *Brigada Ligeira Estelar*. Vinganças, duelos, romances, intrigas e uma princesa pelo qual lutar! Há tecnologia, estações espaciais, locais não tão desenvolvidos assim, rivalidades entre guardas, traições, situações folhetinescas... E robôs duelando!

Alguns perfis de personagens interessantes para este planeta são descritos a seguir.

Oficiais Hussardos da Brigada Ligeira Estelar

Como a princesa-regente não pode confiar na própria guarda regencial de seu planeta, é na Brigada quem ela deposita seu futuro e sua vida. Foi a Brigada quem a salvou de ser morta nas mãos dos soldados regenciais que mataram seus pais, afinal de contas. São os hussardos imperiais a sustentação de sua presença em um mundo onde os velhos traidores continuam na ativa, sem a menor punição. Aqui, eles têm de ser heróis no sentido mais puro da palavra. É sua missão e seu dever.

Oficiais Hussardos da Guarda Regencial de Forte Martim

Existem oficiais hussardos fiéis a seu dever primário de lutar pela princesa-regente. Mas mesmo eles têm dificuldades em mostrar sua lealdade quando o histórico de seu corpo de guarda foi manchado por uma traição a serviço de uma nobreza que continua nos seus postos de poder. A maioria dos oficiais dessa guarda oscila entre a má vontade em seguir a regente e a repetição de um discurso que enaltece o levante. A rivalidade entre guardas tão fácil de se encontrar em todos os mundos aqui se reveste de uma conotação agressiva: para os hussardos regenciais, a Brigada está em seu mundo como intrusa. Quem não se descabela para mostrar serviço pode ser um oponente em potencial para a própria regência. As coisas não são fáceis em Forte Martim. Personagens membros da guarda regencial enfrentam um desafio duplo: cumprir seu dever e manter a própria cabeça grudada no pescoço. Devem estar sempre atentos a possíveis traições de seus colegas...

Guarda-Costas

Em um mundo fraturado, com nobres de todos os lados envolvidos em questões de posse de domínios, vendetas acumuladas após



o levante e intenções políticas desleais, boa parte dos nobres precisa de guarda-costas (só a regente tem pelo menos cinco). E quando temos alguns nobres jovens prontos a dessembainhar o sabre, é bom que haja quem o segure... Personagens guarda-costas podem acompanhar um outro personagem jogador nobre (criando assim uma dupla bem coesa dentro do grupo) ou um personagem do mestre amigável. De qualquer forma, guarda-costas terão função bem parecida com a de hussardos. Pode ser interessante para o mestre interpretar um “patrão” nobre *muito* exaltado e disposto a gritar aos quatro ventos seus ideais — para fazer o guarda-costas lidar com as consequências.

Fidalgos, Cortesãs, Duelistas e Guardiões Ocultos

A fauna da nobreza somada a um evento que destruiu muitos locais (e a evidência de muitos fatos) tornaram Forte Martim um campo farto para o folhetinesco. Como já foi dito antes, você pode estar dançando com uma moça sem saber que ela é a filha do homem que matou seus pais! A menina órfã que está sendo perseguida por dois assassinos pode na verdade ser herdeira de um domínio e nem saber disso! E quem garante que aquela cortesã não se tornou o que é por conta de uma tragédia familiar causada pelo levante — e que na verdade está pondo uma vingança impiedosa em curso? Personagens destes tipos devem ter histórias secretas e passados cheios de reviravoltas. É a melhor forma de adequá-los a Forte Martim.

Outros

De modo geral, uma boa história de personagem pode justificar quase todos os arquétipos em Forte Martim. Este mundo é como a constelação condensada, e todos têm lugar aqui.

Emerenciano Mondragor

Emerenciano Augusto José Albornoz Nanterre Mondragor, o Grão-Príncipe de Estrada, é o patriarca de seu clã em Forte Martim — o mais influente e poderoso de todos os membros de sua família. Curiosamente, não deveria ter sido ele a exercer o cargo: aos dezessete anos, a herança do Grão-Domínio de Estrada recaiu sobre seus ombros quando seu irmão mais velho, Coriolano, incredivelmente desafiou as ordens paternas sob o impacto do ataque de Tarso a Albuquerque, sendo um dos primeiros membros dos Voluntários do Sabre — o embrião da Brigada Ligeira Estelar. Coriolano, embora não tenha sido destituído, foi removido da linha sucessória do Grão-Domínio de Estrada por seu pai. Emerenciano teve que abandonar seus planos de seguir carreira militar na Guarda Regencial de Forte Martim, na qual serviu como hussardo por três anos.

Mas no fundo, seu coração estava com as forças armadas. E friamente, ele nunca se importou com “papéis espirituais”, salvo como instrumento de fidelização dos seus súditos: como Grão-Príncipe de Estrada, ele trabalhou calculadamente a extensão e influência de seu clã em Forte Martim com a eficiência de um general que planeja uma guerra por décadas.

O militar que há nele é muito forte. Não é à toa que em seus trajes públicos ele carrega dois sabres: o de sua casa de nobreza e o seu velho sabre hussardo da guarda regencial. Talvez por isso ele tenha se tornado o patriarca mais importante da história dos Mondragor.

O Grão-Príncipe de Estrada está longe de ser o que se chama de um “bom homem” — não é incomum que ordene secretamente assassinatos e execuções; participou de várias conspirações, inclusive a que levou ao Levante de 1854. Mas não é bem um canalha — jamais se realizou no exercício do poder; serve apenas aos interesses de seu clã e inspira a fidelidade dos que o seguem. Infelizmente, não se pode dizer o mesmo de seus três filhos homens, Hugo, José e Luís, que são os crápulas insidiosos que seu pai jamais foi.

Sua vida familiar nunca foi um mar de rosas. Por um lado, as coisas nunca foram fáceis com sua esposa — uma montalbaniana de sangue quente, com ideias próprias e mais alinhada ao Império do que deveria. Ambos se separaram: ela hoje vive em um palacete pessoal no Grão-Domínio de Madreus, só se reencontrando com o marido em ocasiões formais para manter as aparências.

Por outro lado, Coriolano, o detestado irmão de Emerenciano, retornou ao planeta com o levante, liderando a Brigada Ligeira Estelar na defesa de Forte Martim. Hoje ele é um dos homens de confiança da Princesa-Regente Adelaide e o comandante-chefe dos hussardos imperiais neste mundo, tendo sido essencial ao negociar com o irmão a neutralidade dos Mondragor no conflito logo em seu início. Isso enfraqueceu os rebeldes pela perda de seu suporte e ao mesmo tempo preservou a casa, suas terras e súditos por seu não envolvimento — pelo menos em aberto. O Grão-Príncipe de Estrada permitiu a fuga das princesas em troca da garantia de uma lei de anistia irrestrita ao fim do levante, mas seu papel na articulação do movimento não pode ser esquecido. Quem Coriolano ajudou nisso tudo? A Coroa, os Mondragor ou ambos? E como a Princesa-Regente Adelaide enxerga a dubiedade de um inimigo político como o grão-príncipe?

Enquanto isso, o Grão-Príncipe de Estrada prossegue com seus planos. Os Mondragor sempre serão o mais importante para ele, afinal de contas.

Emerenciano Mondragor (23N)

Idade: 49 anos.

Mundo: Forte Martim.

Kit: Comandante.

Robô: —

F2 (corte), H4, R3, A2, PdF2 (perfuração); 15 PVs, 15 PHs.

Vantagem Regional: Político Nato (total).

Poderes de Kit: Aura de Retidão, Manda quem Pode e Ordens de Combate.

Vantagens: Arena (Estrada), Nobreza, Riqueza e Técnica de Luta (bloqueio e duas lâminas).

Perícias: Manipulação.

Capítulo 10

Gessler

A origem do nome “Gessler” foi perdida, mas dizem que é fruto dos tempos deste planeta sob o domínio de Albach. Gessler foi um dos primeiros mundos a mudar de lado durante a formação do Império. Quando isso aconteceu, foi atacado por seus antigos aliados durante a Guerra do Sabre. Algo que não é recomendável quando se trata do mundo com a maior quantidade de soldados mercenários por metro quadrado da constelação...

Gessler foi um dos últimos mundos do núcleo principal de estrelas da Constelação do Sabre a ser colonizado — inicialmente por Albach, contra quem lutou uma furiosa guerra de independência. Ainda nos estertores finais do Grande Vazio, foi um dos primeiros a reabrir contato com os mundo ao redor, por mera necessidade: sua atividade central é financeira. Não foi à toa que muitos dos economistas dos governos Falconeri vieram deste mundo — eles entendiam do riscado. Os banqueiros e contadores de Gessler enriqueceram seu mundo não por consciência social, mas pela própria personalidade da população. Eles acabariam no cadafalso caso saqueassem o bolso de seu povo. Como a maior parte da atividade econômica estava nas finanças, a população ativa vivia o dilema de habitar um planeta rico, com infraestrutura sólida e bem-estar social, mas ao mesmo tempo não ter o que produzir para manter a estrutura financeira do planeta rodando.

O que se desenhava nessas condições era um futuro negro — um planeta próspero apenas em tese, onde o povo não tinha como se beneficiar da própria riqueza, o que certamente daria margem a problemas sociais muito grandes. Até que a solução veio: seus habitantes passaram a se tornar mercenários, lutando nos conflitos dos planetas ao redor.

Todo cidadão de Gessler é militar: em vez de passar um ou dois anos encastelado em um quartel, eles são obrigados a reintegrar as forças militares locais, seja a guarda regencial, sejam as guardas da nobreza de seu domínio de origem, por meras três semanas (obviamen-



te em caso de guerra, todos serão convocados). No entanto, nunca são todos reconvocados de uma vez; assim, sempre há um número constante de soldados no exército regular. E, em seu papel de soldados de aluguel, eles são uma das maiores fontes de divisas do planeta: é no seu próprio mundo de origem que esses mercenários colocam seu rico e suado dinheirinho. Qual local protegeria melhor seu dinheiro do que um paraíso fiscal? O único tabu para esses mercenários é se voltar contra seu próprio planeta — algo que pode manchar um companheiro entre os seus, irremediavelmente. Gessler deve ser preservado. Sempre.

A unificação da constelação poderia ter acabado com o campo de trabalho dos mercenários gesslerianos, mas não foi bem assim: ainda há muito espaço para eles. Quando é preciso uma missão de resgate irregular, ou a repressão a revoltas populares, muitas vezes é mais interessante chamar soldados de aluguel do que se valer das próprias forças armadas (cujo uso nessas ocasiões gera desgaste público). Essa percepção se tornou muito mais sólida após o motim de uma unidade da Brigada Ligeira Estelar em 1860, quando eles se juntaram aos camponeses em um levante agrário no planeta Trianon — que orbita a mesma estrela que Gessler. No final foi preciso a ajuda de mercenários gesslerianos para encerrar os confrontos, e Trianon se tornou um de seus maiores clientes desde então. Os mercenários gesslerianos também tiveram papel crucial tanto nos eventos que levaram à derrubada do clã D'Altohuia em Forte Martim no ano de 1854 quanto no seu retorno ao trono em 1861. Afinal de contas, soldados da fortuna existem aos montes, lutam ao lado de quem pagar mais, e não é anormal que haja presença sua nos dois lados de um mesmo conflito.

Curiosamente, Gessler é talvez o mundo mais pacato, limpo, ordeiro e tranquilo de todo o Império. Tem um padrão de vida muito alto e invejável — o gessleriano médio, apesar de tudo, tende a ser alguém extremamente civilizado, para surpresa de quem espera um guerreiro selvagem e feroz. Matar é só negócio, não é algo pessoal. Os mercenários gesslerianos chegam a eliminar qualquer psicopata que demonstre excessos entre os seus; eles têm uma reputação a preservar.

Mas quem sustenta essa tranquilidade, longe de seu mundo, são as armas. A estrutura bancária não supre *tudo*. Gessler é um paraíso de papelão: se acabarem as guerras, um terço de sua população ativa, composta de mercenários, voltará pra casa — e essa casa não aguentaria o retorno de todos eles ao mesmo tempo, sem emprego e sem nada a oferecer além de habilidade de combate. Gessler foi o único mundo a enxergar com alívio a chegada dos Proscritos; isso significa trabalho, nada mais, nada menos.

A verdade é que Gessler se tornou refém do poderio de seus próprios soldados nativos. A polidez e docilidade aparente dos habitantes no trato diário é mero verniz cultural; eles são um povo talhado para o combate e, enquanto houver guerras, conflitos e abusos no Império, seu planeta viverá em paz — às custas do sangue alheio.

Clãs Nobres de Gessler Von Hermann

Governantes de Gessler mesmo antes da chegada de Silas Falconeri, os von Hermann têm uma consciência muito clara do delicado equilíbrio em que sua prosperidade repousa: sem guerras no exterior, não há dinheiro para circulação no seu sistema bancário. Sem dinheiro, não há bem-estar social. Sem bem-estar social, o caos retornará — e eles lembram muito bem de como as coisas costumavam ser. Após a expulsão das forças de Albach de seu mundo, as tensões internas entre as diferentes regiões do planeta — antes reprimidas à força — levaram Gessler a mais de um século de guerras civis.

Os von Hermann, antes ferozes mercenários, assumiram um novo papel: dissuasores de tensões internas... E geradores de tensões em outros planetas (veladamente, é claro). Com isso, eles acabaram evoluindo para todos os campos de estímulo às guerras. Incentivaram o setor interno à produção de armas e robôs gigantes; mesmo que não possam competir com Albuquerque e Viskey, oferecem material barato e acessível — perfeito para milicianos e revoltosos sem muito dinheiro em mãos. Seus nobres menores se tornaram grandes mercadores de armas, eventualmente vendendo material para os dois lados de um mesmo conflito. Da mesma forma que enviam mercenários que reprimem levantes agrários, também armam esses levantes com refugos e armas mais baratas — mas muito eficientes em mãos capazes. Equipam oficinas capazes de adaptar agros ou de criar irregulares usados por duelistas. Eles não são gananciosos; são ótimos negociadores, ótimos vendedores — e ótimos governantes. Poucos clãs no império todo são tão comprometidos com o bem-estar de seu mundo e de seu povo quanto os von Hermann.

O problema é o preço a ser pago em outros mundos por essa dedicação.

Para os Jogadores: *você é um von Hermann. O lema de sua família é “In bello pax sit” (“Através da guerra, faça-se a paz”), e você leva isso a sério. De modo geral, todos vocês são dedicados à missão de manter seu planeta em ordem, estimulando conflitos que possam trazer dinheiro a Gessler — e talvez a seu clã.*

Seu espírito é o de um negociador, embora você saiba quando usar a força. Um von Herrman é moralmente muito flexível, e nunca julga os outros, o que o torna agradável como companhia. Mas isso tem sua razão de ser: “Por que não acompanhar aquele bando de aventureiros em sua jornada? Pode ser uma oportunidade e tanto para novos negócios!”.

E, claro, você sabe muito bem se virar com um sabre e um robô gigante. Afinal de contas, você ainda é um cidadão de Gessler.



Brasão de Gessler

Dados Importantes sobre Gessler

Unidade federativa	Principado.
Capital regencial	Kruisboog.
Príncipe-regente	Niklaus Melchior Pfyffer Rüttiman von Hermann (29).
Consorte regencial	Maria Leonora Hirzel de Kopp Volundar Terlan von Hermann, (17, Princesa do Grão-Domínio de Müllins, Albach).
Clã regencial	Von Hermann.
Herdeiro regencial	Regina Hirzel de Kopp Volundar Terlan von Hermann (5).
Cores do brasão regencial (usado nas guardas regenciais)	Vermelho, com alguns pequenos detalhes em branco.
Número de grão-domínios	909.
Principais clãs de nobreza e grão-domínios sob sua posse	Von Herfmann (227). Tross (172). Haufer (151). Von Tavel (113). Von Muralt (95). Outros clãs (151).

Tross

A origem deste clã se perdeu ao longo do tempo, mas tudo indica que ele era relacionado a antigos grupos de mulheres, crianças e idosos que acompanhavam grupos de soldados em antigas guerras nas áreas de baixa tecnologia de Gessler no passado. Caso o exército que esses grupos acompanhassem fosse debelado, essas pessoas estariam sujeitas a todo tipo de horror nas mãos do inimigo. O clã teria surgido da necessidade que esses grupos têm de se proteger, com mulheres pegando em armas. Daí possivelmente surgiu este inusitado clã matriarcal, no qual só as mulheres ganham o sobrenome.

A mecânica dos casamentos de nobreza com as Tross é complicada. O acordo garante que os meninos nascidos de um casamento com uma Tross tenham o sobrenome da família do pai; as meninas serão Tross. O comando depende de quem for o senhor do domínio em questão; a outra parte do casal será meramente consorte. Muitos nobres não gostam disso.

Mas, como as Tross representam uma aliança valiosa, é comum que filhos mais novos — não herdeiros — sejam utilizados para tais arranjos políticos.

Mas qual o motivo para que seja tão vantajoso tolerar os termos das Tross? Combatentes de suporte. Grupos de mercenários costumam ser deficitários na hora de reunir quem desempenhe funções de apoio. As Tross simplesmente identificaram uma demanda e inteligentemente ocuparam esse espaço, cobrando seu preço e construindo fortuna e poder. Elas não se tornaram a segunda maior força política de Gessler à toa — e sabem até quando devem parecer inofensivas. Como são o suporte, estão em *todas* as companhias mercenárias. Assim, conseguem informações sobre todas elas — e sobre seus oficiais.

As Tross até mesmo fingem um certo ar doméstico, usando os preconceitos de outros mercenários a seu favor. São espiãs astutas e, quando há qualquer ameaça ao clã, guerreiras ferozes.

Cores: vermelho e amarelo.

Para os Jogadores: *você é uma Tross. Você é esperta e desconfiada, porque sabe que o ser humano não presta mesmo. Mas as mulheres de seu clã não se esqueceram de suas origens, mesmo que elas tenham sido nubladas pelo tempo; vocês simplesmente aprenderam a se proteger, cuidar do que é seu e não ser manipuladas. Uma Tross ainda preserva seu espírito comunitário, por trás da objetividade contratual das ações de uma mercenária. O time é sempre o mais importante! Não é preciso se provar a ninguém; na verdade, talvez seja até melhor que a vejam como alguém inofensiva; você sempre pode tirar vantagem disso.*

Kendlakk

O nome Kendlakk soa extremamente estranho em meio à matriz linguística que originou a maioria dos nomes de Gessler. Isso acontece porque o clã é de Ghaspvelm — um grão-domínio habitado por um povo muito particular, cujas origens culturais datam de povos que tomaram forma durante o Grande Vazio. Enquanto outros povos ainda guardam heranças culturais do antigo planeta Terra, as origens dos Ghaspvelm datam de migrações planetárias ao longo de séculos, com miscigenação de diferentes povos que construíram novos códigos, culturas e até mesmo uma língua própria, o ohcod. Eles chegaram a passar por Alabarda e provavelmente Altona durante suas migrações, mas hoje todos os Ghaspvelm habitam Gessler — embora suas roupas traíam alguma marca cultural forte vinda de Alabarda.

O que caracteriza os Ghaspvelm, além da sua estranha língua, de suas roupas e de sua personalidade extrovertida como povo, é que eles já tinham uma tendência ao mercenarismo antes mesmo do seu mundo se tornar um planeta de soldados da guerra: TODOS os nobres da casa de Kendlakk são Condottieres. Inclusive as mulheres — o que faz sentido, já que na cultura dos Ghaspvelm, famílias inteiras, com pai, mãe, e filhos, são capazes de ir para o campo de batalha juntos, atacando e se protegendo (e muitas vezes casais se formam em meio à muvuca do combate — algo que deixaria incrédulo até mesmo outros povos guerreiros, como os cossacos). Os Kendlakk estão mais preocupados em preservar

a identidade cultural de seu povo do que realmente se meter em intrigas. E mesmo isso é relativo: como a maioria do seu povo casa na companhia ou em campanha, quase sempre com membros de outras companhias mercenárias, a onomástica particular de sua língua já virou uma bagunça...

Cores: preto e vermelho.

Para os Jogadores: *Você é um Kendlakk. Você é um Ghaspvelm. Isso quer dizer que você é um comandante de homens e mulheres, e como um bom Ghaspvelm, você lutará ao lado deles. Você tem um robô gigante para comandar seus hussardos, mas seu coração está com as pessoas da infantaria, que trazem a prosperidade a seus mundos. Nunca deixe a tristeza nublar seu coração: se for hora de comemorar, beba e cante com seus comandados na alegria; se for hora de lamentar, beba e cante com seus comandados na tristeza. Mas nunca se imagine superior aos seus homens. Eles são a fonte da prosperidade da sua casa, da sua própria posteridade e podem muito bem ser o meio aonde você encontrará uma esposa e uma família — origens nobres sempre foram muito secundárias para os Kendlakk de qualquer forma. Siga em frente e cuide do seu povo. Você também é parte dele.*

Outros Clãs

Gessler pode não ter a beleza de Annelise ou a natureza exuberante de Villaverde, mas é um excelente lugar para se viver — embora haja um preço a ser pago por isso. Não há muito a se dizer quando todos os clãs de Gessler tendem a sobreviver desse arranjo, sustentado pelo esforço dos von Hermann em arrumar trabalho para todos em seu mundo, dentro e fora do planeta.

Então de modo geral há uma ordem, e ela é respeitada. Eventualmente há diferenças entre clãs, crises sucessórias localizadas, alguns conflitos entre domínios — que precisam ser resolvidos de forma rápida antes que o governo decida pacificá-los de maneira muito pouco amigável. Mas a ação verdadeira, para um gessleriano, acontece *fora* do planeta. E, a propósito, Trianon é logo ali...

Locais em Gessler

Guglielm

O grande coração financeiro de Gessler. Uma cidade com arquitetura minimalista, arrojada e incomum, cheia de prédios gigantescos que alcançam imensas alturas. Tudo parece um tanto asséptico. Guglielm é o lugar mais seguro de um planeta conhecido por seu funcionalismo. Os grandes bancos deste mundo estão sediados aqui, os mercenários gesslerianos que se espalham pela constelação costumam guardar seu dinheiro aqui — e por isso a segurança beira o exagero. Essa segurança toda se reflete no fato de que Guglielm é também o maior ponto de consumo neste planeta — inclusive de armas, de todos os tipos e tamanhos. É onde mercenários costumam encontrar trabalho. Várias agências de serviço

têm sedes em diferentes cidades gesslerianas, mas com base de operações aqui. O dinheiro circula — e poucos tiveram sucesso tentando cometer roubos espetaculares nesta cidade ao longo de séculos de história. Afinal, mercenários não toleram que lhes roubem o dinheiro que eles sangraram para conquistar...

Oreuyjic

Gessler costuma ser lembrado como um planeta muito certinho e controlado. Ghaspvelm é visto como um enclave da baderna no meio desta natureza ordenada. E, justamente por seus habitantes serem tão passionais e encenqueiros, suas terras são vistas como uma grande válvula de escape para o estresse de muita gente. O extenso domínio de Oreuyjic, dentro de Ghaspvelm, foi descoberto como ponto turístico pelos habitantes de Gessler — e, menos de uma década depois, pelo restante do Império. É um local de liberação total: há corridas de touros importadas de Montalbán, gigantescas festas à beira mar que duram dias com centenas de pessoas bebendo ao som de música barulhenta, inacreditáveis brigas “amigáveis” por simples diversão... O clima de permissividade é total. Por isso, não há nada menos que quatro bases militares da Guarda Regencial de Gessler designadas para “manter a ordem no lugar” (dentro do possível): Allegra, Thujone, Bolaurum e Piscisoll. Nestas bases estão os soldados com os piores currículos da corporação, com o ingrato trabalho de tentar controlar os nativos (e os turistas) para a sua conservadora chefia. Para piorar, todos os hussardos regenciais da Brigada Ligeira Estelar em Gessler parecem correr para tirar suas folgas neste lugar, o que geralmente cria ainda mais confusão.

Romanche

Há séculos, Trianon é o maior cliente de Gessler. Talvez o lugar que melhor representa essa relação íntima entre os dois mundos é o Condado de Romanche. Os governantes de

Corpos Militares de Gessler

Guardas militares

- Corpo Regencial da Guarda de Gessler (hussardos).
- Corpo Permanente de Lanceiros de Gessler (a serviço do Corpo Regencial da Guarda).
- Corpo Regencial da Marinha Estelar de Forte Martim (naves e hussardos).

Dados sobre as guardas regenciais

- Mistos (aceitam mulheres sem restrição de posto).
- Contam com combatentes de suporte (courageiros e dragoneiros).
- Contam com bases espaciais (área de soberania planetária por divisão local da Guarda Regencial).

Romanche, o clã von Tavel, têm estabelecido sucessivos casamentos com a nobreza de Trianon (que povoam seus viscondados e domínios), fazendo a ponte para que mercenários locais arrumem trabalho no mundo vizinho. Romanche se tornou um exemplo perfeito do apreço das elites de Trianon pelos gesslerianos e de seu interesse em cultivar uma boa relação comercial. Ao mesmo tempo, é um sinal de alerta de que Trianon pode oferecer trabalho, mas não é o tipo de lugar onde um gessleriano que preze seu conforto queira viver. Também é uma mostra de que proximidade demais pode não ser algo tão bom: este condado tem muitas riquezas, centros de artes, teatro, moda, culinária e um ar de desenvolvimento todo próprio; mas também possui decadência e pobreza para qualquer nativo que não seja nobre ou soldado. Artistas e profissionais de Trianon são sempre mais requisitados e bem pagos. Há pessoas “pacíficas” desistindo de suas carreiras para pegar em armas como mercenários. Por estes e outros fatores, parte do povo está começando a se ressentir dos nobres locais, que mal lembram que plebeus existem e estão cada vez mais parecidos com seus primos de Trianon. Alguns já notaram a semelhança e apelidaram a região de “Pequeno Trianon”, mas ainda não foi percebido que o local pode se tornar um barril de pólvora como seu vizinho... E um levante popular em Gessler pode ter consequências trágicas, já que pode rachar lealdades em muitas companhias mercenárias. Isso poderia ser o princípio do fim do estado de bem-estar social tão cuidadosamente articulado pelos von Hermann.

A Campanha em Gessler

Este é um dos mundos mais ambíguos do Império: um planeta onde todos são guerreiros, mas que vive em uma paz calculadamente planejada. Ninguém quer deixar de poder contar com os mercenários de Gessler em um eventual conflito. Mas Gessler tem problemas, boa parte deles nascida da necessidade de manter a fachada de paz. Eles não podem ser resolvidos só com força, mas com *engenhosidade*. É um mundo perfeito para missões delicadas: um ato mal calculado e podemos ter incidentes políticos *muito* sérios...

Oficiais Hussardos da Brigada Ligeira Estelar

De início, quem é transferido para este mundo parece tirar a sorte grande — aqui, as coisas são estáveis. A sensação geral é que em Gessler todos podem se defender muito bem, então a pre-

sença da Brigada é vista como mera formalidade. Mas a Brigada ainda representa os interesses imperiais. Qualquer assunto envolvendo este planeta e o resto do Império, caso haja necessidade de alguma interferência militar, acaba envolvendo-os também. E por conta da paz gessleriana, as divisões da Brigada estacionadas aqui podem se mostrar um tanto fora de forma...

Oficiais Hussardos da Guarda Regencial de Gessler

Curiosamente, a Guarda Regencial de Gessler parece estar operando à parte das intrigas internas de seu planeta. Qual o verdadeiro destaque de um corpo de hussardos regenciais quando qualquer clã possui tropas mercenárias em missões arriscadas ao longo da constelação?

Mas nenhum militar sério quer ser um enfeite. Por isso, eles procuram mostrar serviço — honrando sempre a reputação que os guerreiros de Gessler têm. Eles ainda servem ao príncipe-regente, e farão o que for ordenado. E são *muito* eficientes nisso.

Mercenários

Gessler é repleto de mercenários, mas de modo geral eles estão fora do planeta, enviando seu dinheiro para cá. Em todo caso, é fácil encontrá-los aqui: todos voltam ao lar após uma missão. E não são tão caros — quando a oferta é grande, o preço de mercado sempre diminui no final das contas... Personagens mercenários neste mundo devem estar em casa — literalmente. Gessler pode ser apenas uma “base de operações” para um grupo mercenário que viaje por toda a constelação, ou o centro de uma campanha focada nas intrigas para manter a paz. De qualquer forma, não podem faltar mercenários em uma campanha gessleriana.

Condottieres

Condottieres são o exemplar mais frequente na fauna da nobreza local. Embora existam em vários outros mundos, em Gessler eles são uma instituição planetária. É perturbador ver uma festa da corte com dois condottieres conversando e gargalhando juntos, sabendo que no dia seguinte seus exércitos irão se enfrentar em algum buraco da Constelação do Sabre. Mas, salvo uma ou outra rivalidade pessoal entre nobres, não é nada pessoal — é só trabalho afinal de contas... Personagens nobres gesslerianos são encorajados a este papel. E devem encarar suas missões com todo o distanciamento e profissionalismo que se espera deles.



Conspiradores, Terroristas e Outros

Muitas pessoas culpam Gessler pela política de estimular a prática mercenária. Silas Falconeri sempre foi criticado por jamais ter movido uma palha contra este costume, mas ele também precisou de mercenários durante a Guerra do Sabre. É bem possível que vítimas de conflitos armados em toda a constelação venham para este mundo dispostas a atacá-lo por dentro. Para eles, Gessler é uma ameaça à paz. Personagens deste tipo podem ser muito divertidos, odiando tudo que Gessler representa — mas sendo obrigados a manter uma fachada indiferente, até a hora do golpe decisivo.

Léo, o Terrível

O jovem Leonardo Blumberger — “Léo”, para todos ao redor — poderia ser mais um fidalgo bastardo que teve a sorte de ter um pai poderoso para indicá-lo a cargos importantes. Mas ele não tinha a menor vocação para isso. Seu pai bancou sua presença na Guarda Regencial de Gessler — em um mundo protegido por mercenários, ele poderia ter uma vida boa como oficial exercendo missões fáceis.

Por pouco não foi expulso da academia regencial por fazer dinheiro facilitando o acesso dos rapazes ao alojamento feminino do local. Poderia ter feito carreira na burocracia militar, por indicação do pai, mas fazia corpo mole. Cometeu a burrada de ter um caso com a noiva de um mentalista — e aceitou um duelo de robôs com ele. Como não tinha um robô, obteve o seu em um jogo de cartas com um hussardo regencial... Trapaceando, é claro. Seu robô foi destruído, a trapaça foi descoberta, o mentalista era conselheiro do próprio príncipe-regente e Léo foi expulso do corpo militar. Seu pai, um duque, teve de agir antes que um novo escândalo manchasse sua família — ou que seus filhos legítimos (já fartos com o irmão bastardo) tramassem o assassinato de Léo. Ele foi enviado para um domínio menor, onde aprenderia o necessário para exercer uma função tradicional da pequena nobreza: ser mercador da guerra, viajando por outros planetas para trazer novos clientes a seus domínios.

Obviamente seu pai queria apenas garantir que seu filho fizesse algo da vida — e de preferência bem longe de seu mundo. Mas ele fez mais do que isso: fez com que Léo encontrasse sua vocação, tomasse gosto por armas e tecnologia e adquirisse um conhecimento

Léo, o Terrível (21N)

Idade: 18 anos.

Mundo: Gessler.

Kit: Mercador da Guerra e Oficial Hussardo de Gessler.

Robô: —.

F1 (corte), H3, R2, A1, PdF4 (perfuração); 10 PVs, 10 PHs.

Vantagem Regional: Tudo tem um Preço (total).

Poderes de Kit: Abertura, Aumento de Dano, Enciclopédia Bélica e Posição Defensiva.

Vantagens: Tiro Carregável e Tiro Múltiplo.

Desvantagens: Má Fama e Munição Limitada.

Perícias: Manipulação e Máquinas.

enciclopédico como jamais teve interesse em aprender na sua época de estudante. É capaz de discorrer durante horas sobre as diferenças entre robôs gigantes, as melhores armas e como montar oficinas. Anda sempre com uma maleta, trazendo mostruários digitais do que tem a oferecer. Adora barganhar e fazer negócios. Sabe ser muito convincente. Mas, melhor de tudo, tem um talento para não ser pego quando perdem a paciência com ele: não foram poucas as vezes em que clientes renitentes pagaram seu preço apenas para se livrar de sua presença. Isso lhe valeu fama e o apelido de Léo, o Terrível.

Em dois anos de atividade, Léo conseguiu negócios milionários, e já se destaca no ramo. Sabe chamar atenção para si mesmo, o que é uma dor de cabeça doméstica para o duque, que teve de pagar caro para a imprensa manter silêncio sobre a amante plebeia que ele sustenta há anos. Enquanto isso, Léo continua sua carreira vencedora — sem deixar de ser o mesmo sujeito afeito a mulheres, bebidas, jogos de azar e encrencas. Frequentemente seduz as mulheres erradas — elas parecem ser sempre filhas, esposas ou amantes de pessoas com as quais não se deve brincar. Mas uma coisa nele mudou: Léo conhece *todas* as armas que vende, sabe onde encontrar *todos* os equipamentos que ninguém mais sabe onde achar... E usá-los.

Capítulo 11

Novas

Regras

Este capítulo traz novas regras para personagens de *Brigada Ligeira Estelar* — mais especificamente, novos kits, novas vantagens e novos robôs gigantes.

Novos Kits de Personagens

Esta seção traz 25 novos kits de personagens.

Arruaceiro

“Você tem muita coragem para entrar em meu território. Agora vai pagar por isso...”

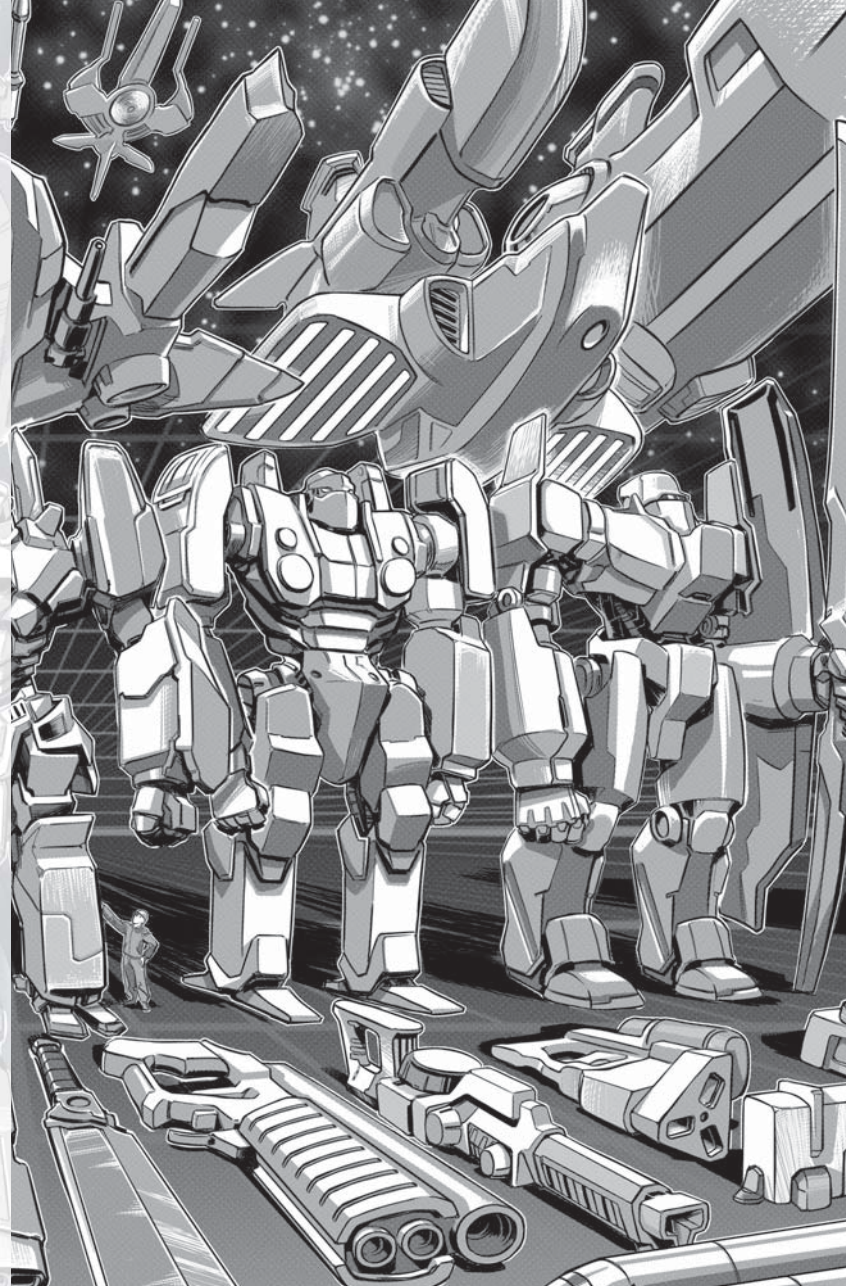
Você gosta da agitação, e encontra outros como você para causar o caos. Com uma ajudinha de um mecânico de fundo de quintal, você pilota verdadeiros guerreiros de aço, prontos para invadir e depredar o território de outros arruaceiros. Antigamente, caso você enfrentasse as autoridades, tinha de se limitar a armas um tanto mais rudes, como coquetéis molotov e barras de ferro. Você ainda pode usá-los se quiser, mas hoje você tem acesso a robôs! Você adora mostrar que seu robô é o mais bacana, e para isso faz nele as modificações mais chamativas. Em geral, seu robô tem cores vibrantes e é cheio de luzes, para se exibir em meio aos demais. Por que se preocupar com sutilezas inúteis?

Exigências: Aliado Gigante e Arena; intimidação.

Função: atacante ou tanque.

Robô Padrão: refugio ou irregular.

Força Bruta: você parte para cima do oponente. Quando faz um ataque concentrado, além de causar dano aumentado (F ou PdF +1 por turno), você ignora a Armadura do alvo.



O Rei do Pedaço: seu nome inspira medo, sendo lembrado e repetido por todo o seu território de ação. Sempre que luta em sua Arena, você pode gastar 5 PHs para fazer todos os seus oponentes receberem uma penalidade de -1d em sua FA.

Retirada Estratégica: quando as autoridades chegam, não é a polícia, e sim o exército local — gente que o fará em pedaços. Nessas horas, o importante é sair correndo! Para você, fugir não é considerado uma derrota (veja Fuga, no *Manual 3D&T Alpha*, página 72).

Aventureiro

“O que define um homem de verdade é a capacidade de não se dobrar.”

Você é jovem e tem na cabeça a imagem de Silas Falconeri, que arriscou seu futuro e levantou uma espada para libertar seu mundo dos que o exploravam. Você quer seguir este exemplo: fazer a diferença e deixar uma marca. Não deseja se tornar um militar seguidor de ordens, mas um aventureiro que faz o que deve ser feito!

Você luta em “guerras justas”: onde houver um lado oprimido que precise de ajuda, seu coração o manda agir. Quando um conflito termina, você até pensa em pendurar as espadas, mas sempre haverá quem precise de você e de seu robô gigante!

Por sua ingenuidade, você costuma levar pauladas da vida — o mundo não é preto e branco. Mas seu idealismo não desiste: você está sempre pronto para empunhar suas armas em nome de uma causa nobre.

Exigências: H2; Aliado Gigante.

Função: atacante ou tanque.

Robô Padrão: hussardo modificado.

Aprendizado de Combate: um aventureiro é um guerreiro que nunca desiste perante o desafio. Você pode sofrer pela inexperiência, mas este é seu maior poder. Você recebe 1 PE a mais no final de cada aventura em que tenha lutado pelos seus ideais.

Defender Ideal: você luta por acreditar que a causa pela qual empenha a espada é justa. Sempre que você lutar por isso (de acordo com o mestre), soma +2 a sua FA e FD até o fim do combate.

Empáfia: você é imune à tentativas de intimidação; se alguém tentar intimidá-lo, você recebe F+1. Esse efeito dura até esse alguém fugir (ou até você ser desacordado).

Celebridade Galáctica

“Boooooa noiteeeee! Amo todos vocês!”

Você é um(a) cantor(a) ou ator/atriz famoso(a). Embora diferenças de nível tecnológico entre os mundos do Império eventualmente prejudiquem a difusão de seu trabalho, você está sempre presente nos meios de comunicação. Como sua imagem tem influência sobre as pessoas mais simples, é possível que você seja usado politicamente por algumas pessoas.

De modo geral, seu talento consegue ser um veículo para superar alguns possíveis preconceitos — por exemplo, cantores evos podem fazer uma fortuna que provavelmente jamais sonhariam caso vivessem vidas convencionais. O mundo não é justo, mas você faz o que ama — e ganha muito por isso.

Exigências: Boa Fama; Arte.

Função: baluarte.

Robô Gigante: nenhum.

Abertura: você é sociável e conhece o jeito certo de causar uma boa primeira impressão. Você recebe H+2 em testes de perícia para convencer uma pessoa pela primeira vez; seu alvo sofre uma penalidade de -2 para resistir.

Inspirar as Pessoas: com uma apresentação, você inspira as pessoas que estiverem assistindo. Você pode usar os implementos Impulso, Marcha da Batalha e Marcha da Coragem (*Manual 3D&T Alpha*, páginas 98 e 102) pela metade dos PHs.

Todos te Amam: é incrível como a mídia pode transformar uma pessoa comum em um modelo de beleza — todos te querem, mesmo que você não tenha uma aparência deslumbrante. Você pode comprar um sucesso automático em seus testes de perícia Arte ou Manipulação por 1 PH ao invés de 1 PE, por um número de vezes por dia igual à sua H.

Conselheiro Mentalista

“Governantes são como capitães de navios. Nós somos seus navegadores.”

Após deixar a universidade, a maior parte dos mentalistas é encaminhada para trabalhar a serviço do estado, em troca dos anos de investimento. Alguns se tornam militares; muitos viram burocratas. Mas a verdadeira galinha dos ovos de ouro é trabalhar a serviço da alta nobreza, como conselheiro. Você é um desses privilegiados.

O conselheiro mentalista precisa ter capacidades empáticas. Você acompanha um nobre em reuniões e encontros de trabalho, avaliando as intenções do oponente ou se ele não está omitindo coisas. É como um jogo de estratégia: provavelmente o avaliado também vai contar com a orientação de um conselheiro mentalista... E que vença o melhor.

Exigências: Mentalista; Manipulação.

Função: baluarte.

Robô Gigante: nenhum.

Analista Político: você entende de política e avalia causas e consequências para aconselhar a nobreza. Você pode gastar 1 PH para prever logicamente o curso imediato de cada decisão — o futuro possível, em outras palavras. Com isso, você recebe H+2 nos testes de perícias por um minuto.

Dono de Seu Destino: antecipar intuitivamente as ameaças dão a você um pouco mais de controle sobre as forças que o cercam. Você sempre ganha um ponto de destino, mesmo que eles não estejam sendo usados em jogo e todos estejam nivelados. Se já ganhar PDs naturalmente, você ganha 1 PD Extra.

Palavras Certas: é preciso ser muito cauteloso quando um conselho bate de frente com as vontades de um nobre! Ao custo de 1 PH por grau nobiliárquico (1 PH para barão, 2 PH para visconde, 3 PH para conde, etc.), você pode convencer seu senhor a mudar de ideia. O nobre tem direito a um teste de R, mas bons argumentos podem impor uma penalidade e, mesmo que ele seja bem-sucedido, não vai achar que você está tramando algo.

Conspirador Infiltrado

“Eu tenho uma missão. Nada pessoal. Você é apenas uma baixa infeliz.”

Ao contrários de terroristas esfarrapados como os libertários, ou tolos românticos como os jovens falcões, você pertence a um organização comandada por gente importante (cujo nome você deve continuar ignorando se quiser continuar vivo). Ser um conspirador infiltrado é mentir e fingir ser o que você não é. Você pode estar estudando em um colégio frequentado pela nobreza para chegar mais perto de algum alvo. Ou pode estar trabalhando em um local modesto. Ou ainda pode estar perto de pessoas importantes, para apunhalá-las quando lhe for ordenado. Evite se apegar a seus futuros alvos; você pagará caro se o fizer. Pontualmente, você recebe as ordens de pilotar um robô que lhe foi repassado por alguma instância superior e que é bem guardado por seus contatos. Não corra o risco de cair na ira de seus chefes; você conhece o destino dos traidores.

Exigências: Patrono (a organização para a qual você trabalha); Investigação.

Função: dominante.

Robô Padrão: o que seu patrono escolher.

Ataque Mortal: você joga duro. Ao fazer um ataque concentrado contra alvos surpresos, além de causar dano aumentado (F ou PdF+1 por turno de concentração), você ignora a Habilidade do alvo.

Golpe de Misericórdia: quando você causa dano contra um alvo Indefeso, ele deve fazer um teste de Resistência. Se falhar, seus PVs caem para zero. Se tiver sucesso, sofre apenas dano normal.

Identidade Secreta: testes para ocultar sua identidade (incluindo manter-se escondido durante ataques surpresa) são sempre tarefas Fáceis para você. Testes realizados por outros para descobrir qualquer coisa sobre você são sempre tarefas Difíceis.

Fidalgo

“O essencial não é a sinceridade, mas o estilo.”

A origem do termo diz tudo: “filho de algo”. E é isso o que você é: filho de uma linhagem importante. Você tem sangue da nobreza, o que garante acesso às cortes de seu mundo, mas não tem um título verdadeiro. Ninguém deu a você um brasão, uma espada e muito menos um robô gigante. Você é “mais ou menos um nobre”. Talvez você tenha um título decorativo, mas isso só mostra que você é um parente bem distante de um grão-príncipe ou do príncipe-regente de seu mundo, sem que isso lhe dê poder ou posses. Também é

possível que você seja um bastardo bem relacionado. Você conhece as pessoas certas, e talvez tenha até conseguido uma posição social respeitável enquanto circula pela nobreza. Você não deve ser subestimado: possui “amizades” — e sabe usá-las muito bem.

Exigências: Nobreza; Manipulação.

Função: baluarte.

Robô Padrão: o que seu patrono escolher.

Afilhado: você tem um “padrinho” que abre as portas que surgem em seu caminho na sociedade. Este poder funciona como a vantagem de mesmo nome (ver *Brigada Ligeira Estelar*, página 47). Caso já possua ou venha a possuir a vantagem, pode usar o nome de seu padrinho para ajudá-lo. Fazer isso custa 1 PH, e diminui as dificuldades dos testes de interação social em um passo (Médias tornam-se Fáceis, por exemplo).

Língua Ferina: você dobra constantemente as pessoas para que elas abram caminho para você. Você pode gastar 1 PH para obter um sucesso automático em um teste de Manipulação um número de vezes por dia igual a sua H.

Poder Aquisitivo: você não é um coitado, e pode pagar metade do custo normal de Pontos de Experiência para comprar Itens Especiais (mas só pode usar PEs).

Homem do Lado

“Executem todos.”

Teoricamente o DEPOSEP é o braço armado da polícia política de Arkadi — na prática, é uma entidade autônoma de intimidação popular e extermínio de possíveis focos de oposição ao regente. Seus homens são frios, duros e impiedosos, e você é um deles. Tortura é procedimento padrão para obter informações. Seus robôs gigantes são usados para destruir aldeias inteiras e chacinar multidões. Você sabe que no restante do Império suas práticas são mal vistas, e por isso tem de evitar bater de frente com autoridades de fora do planeta — mas Arkadi tem regras próprias. Dentro delas, você se sai muito bem, sob a proteção das autoridades — até porque você também é uma autoridade.

Exigências: Patrono (DEPOSEP); Crime.

Função: atacante.

Robô Padrão: executor.

Aumento de Dano: você conhece bem armas e é capaz de maximizar o dano causado por elas. Funciona como o implemento Aumento de Dano (*Manual 3D&T Alpha*, página 84), mas pela metade do custo em PHs.

Aura de Terror: a simples visão de um Homem do Lado é aterrorizante e traz consigo uma aura assustadora, inclemente e fria de fatalidade, violência e morte. Um inimigo que o veja deve fazer um teste de Resistência. Se falhar, sofre os efeitos de Pânico (*Manual 3D&T Alpha*, página 106). Caso tenha sucesso, não sentirá medo por um dia.

Golpe de Misericórdia: os Homens do Lado não fazem prisioneiros. Quando você causa dano contra um alvo indefeso, ele deve fazer um teste de Resistência. Se falhar, seus PVs caem para zero. Se tiver sucesso, sofre apenas dano normal.

Impostor Perfeito

“Eu sou você amanhã.”

Você tem um dos trabalhos mais bem pagos no ramo dos atos ilegais: passar-se por outra pessoa. Usar um rosto que não é seu, através de disfarce, enganando até seus entes queridos. Há limites ditados por peso e altura, claro, mas dentro desses limites, você pode se passar por qualquer um. Não é um serviço rápido nem barato. Você precisa estudar seu alvo por meses, para que possa desempenhar todas as suas capacidades. Você deve saber esgrimir, atirar e pilotar um Hussardo, porque sua tarefa mais usual é se passar por um nobre. Por outro lado, se você for pego, vai precisar seriamente dessas habilidades — porque certamente uma horda de soldados furiosos virá atrás de você!

Exigências: Manipulação.

Função: dominante. **Robô Padrão:** o mesmo de seu alvo.

As na Manga: para manter a credibilidade de seus disfarces, você precisa saber um pouco de tudo. Uma vez por dia, você pode comprar uma Vantagem que não possua temporariamente — algo necessário para não ser pego por um lapso em sua pesquisa. O custo é de 5 PHs por ponto da vantagem comprada. A vantagem dura um dia.

Ataque Furtivo: se atacar um inimigo indefeso, você pode gastar 2 PHs para ignorar sua Armadura durante este ataque.

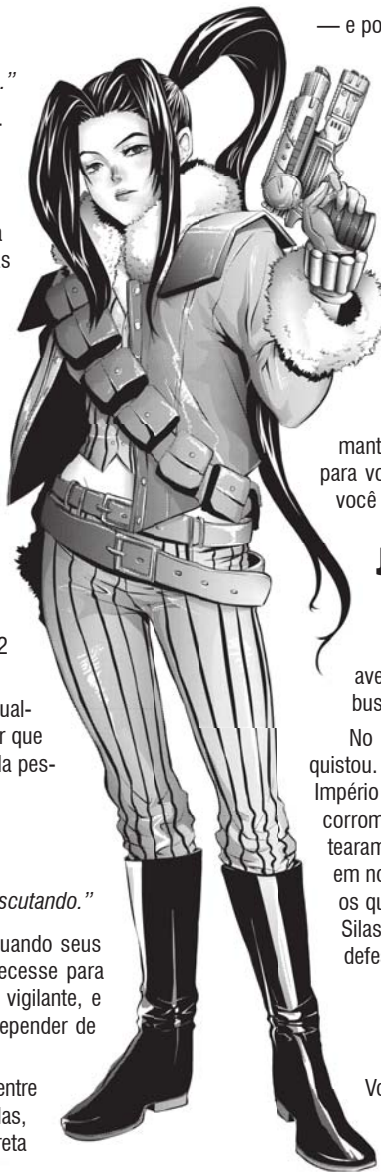
Transformação Completa: você pode ficar com a aparência de qualquer pessoa, pelo custo de 5 PHs e 1d turnos de preparo. Você pode ter que fazer testes de Manipulação sempre que precisar fingir uma habilidade da pessoa a quem está copiando, com dificuldade estabelecida pelo mestre.

Informante da Polícia Secreta

“Pode confiar em mim. Ninguém está nos escutando.”

O príncipe-regente de Arkadi não quer que lhe tomem o poder. Quando seus antecessores se juntaram ao Império, esperavam que isso lhes fortalecesse para evitar sua derrubada por conspiradores. Hoje, o Império está sempre vigilante, e adoraria tirar os atuais regentes do poder. Mas tudo bem — no que depender de você, a regência está segura.

Você cumpre a importante missão de localizar focos de subversão entre cidadãos comuns. Você pode estar em lugares insuspeitos como escolas, escritórios e até as forças armadas. Você tem contatos com a polícia secreta



— e pode acabar se juntando a eles. Mas uma coisa é certa: nenhum lugar de Arkadi é seguro com você à solta.

Exigências: Patrono (Polícia Secreta de Arkadi); Investigação.

Função: dominante.

Robô Padrão: nenhum.

Abertura: você é sociável e conhece o jeito certo de causar uma boa primeira impressão. Você recebe H+2 em testes de perícia para convencer uma pessoa pela primeira vez; seu alvo sofre uma penalidade de -2 para resistir.

Difamação: a boa fama que você construiu atua como uma espécie de blindagem moral contra seus atos. Caso algum indício de seus atos surja e possa incriminá-lo, você pode sutilmente (ou nem tanto) direcioná-lo a outra pessoa com 1 PH sustentado por turno, até conseguir fugir ou se inocentar de alguma forma.

Identidade Secreta: testes para ocultar sua identidade (incluindo manter-se escondido durante ataques surpresa) são sempre tarefas fáceis para você. Testes realizados por outros para descobrir qualquer coisa sobre você são sempre tarefas difíceis.

Jovem Falcão

“Pela espada e honra de Silas Falconeri!”

Você acredita nos ideais de Silas Falconeri. Acredita no legado do aventureiro que se tornou Imperador. Talvez, como seu ídolo, você também busque a aventura e a vitória.

No entanto, você sabe que estão querendo destruir o que Falconeri conquistou. Você se incomoda com os Artusen espalhando seus tentáculos pelo Império — e precisa fazer algo, já que a própria lei está sendo distorcida e corrompida! Então, o jeito é desafiar a lei para salvar os princípios que nortearam sua escrita. Sem as limitações da Brigada, você empunha suas armas em nome da justiça, e sabota as tramoias não só dos Artusen, mas de todos os que planejam difamar e destruir as instituições para se colocar no poder. Silas Falconeri foi o falcão. Você — e aqueles que se unem a você em sua defesa dos valores de Falconeri — serão seus falcões.

Exigências: H2; Aliado Gigante; Código de Honra dos Heróis.

Função: atacante ou tanque.

Robô Padrão: hussardo ou irregular.

Contra todas as Chances: tudo depende de você, então dê tudo de si! Você recebe FA+1 e FD+1 sempre que lutar em desvantagem numérica, e isso vale até o final do combate, não importando seus rumos (são os números no início da luta que contam).

Defender Ideal: pelo nome de Falconeri, você está disposto a lutar contra os que sabotam tudo pelo qual ele lutou em vida. Sempre que você lutar por isso (de acordo com o mestre), soma +2 a sua FA e FD até o fim do combate.

Heróismo: sempre que algum inocente for atacado em sua linha de visão, você pode escolher sofrer o dano em seu lugar. Você recebe um bônus de +2 em H para revidar o golpe do atacante.

Mercador da Guerra

“Não se preocupe, fazemos qualquer negócio. Quanta gente você precisa matar?”

Ser um mercador da guerra é ter uma moral extremamente flexível. Estar disposto, com um sorriso no rosto e a elegância de um executivo, a penetrar nos piores buracos do Império, encontrar pessoas da pior espécie e armá-las até os dentes. Tanto os que se levantam contra a opressão quanto os opressores precisam de armas. E você cumprirá a vontade de seu cliente, onde ele estiver, desde que ele possa pagar. Afinal, armas não matam pessoas... São os homens que fazem isso.

Exigências: Má Fama; Manipulação.

Função: baluarte.

Robô Padrão: qualquer.

Abertura: você é sociável e conhece o jeito certo de causar uma boa primeira impressão. Você recebe H+2 em testes de perícia para convencer uma pessoa pela primeira vez; seu alvo sofre uma penalidade de -2 para resistir.

Às na Manga: para manter a credibilidade de seus disfarces, você precisa saber um pouco de tudo. Uma vez por dia, você pode comprar uma Vantagem que não possua temporariamente — algo necessário para não ser pego por um lapso em sua pesquisa. O custo é de 5 PHs por ponto da vantagem comprada. A vantagem dura um dia.

Enciclopédia Bélica: você é um especialista em armas. Com o gasto de 1 PH e um turno, você pode ajustar o equipamento de seu cliente, fornecendo a ele FA+1 ou FD+1 por um combate. Você pode usar este poder em si mesmo. Nos seus colegas de grupo? Também. Mas se quiser cobrar algo por isso, eles não podem reclamar...

Lucro Rápido: você pode enrolar uma pessoa com a qual esteja negociando, levando-a na lábia. Você recebe H+2 em testes de Manipulação.

Miliciano

“Você é meu inimigo, isso basta para mim.”

Em um mundo ideologicamente partido, você foi agregado a uma milícia radical — talvez seu treinamento venha deles. Você não se considera um terrorista ou algo assim; acha que é um cidadão ordeiro, e a ameaça é “o outro lado”. No fundo, você é bem intencionado

e acha que defende os seus. Mas, durante um conflito, pode sobrar para alguma vítima inocente. Isso pode abalar seu mundo.

As milícias atuam dentro de sua comunidade e tentam localizar adversários, com uso de intimidação. Às vezes isso gera alterações armadas com grupos milicianos adversários. Você pode até aprender a pilotar um robô gigante, usando um modelo velho. No entanto, você vai aprender desde cedo que seus atos têm consequências.

Exigências: Patrono (a organização para a qual você trabalha); Crime

Função: atacante.

Robô Padrão: irregular, refugio ou agro modificado.

Flanquear: você sabe se aproveitar da distração de seus inimigos para desferir punhadas mortais. Quando você ataca um alvo que está envolvido em combate com um aliado seu, seu ataque ignora a Habilidade do alvo.

Golpe de Misericórdia: quando você causa dano contra um alvo indefeso, ele deve fazer um teste de Resistência. Se falhar, seus PVs caem para zero. Se tiver sucesso, sofre apenas dano normal.

Obediência Eficaz: você prefere seguir ordens a pensar por si mesmo. Se você estiver sob ordens de seu patrono, ou se for um aliado sob comando, recebe H+2.

Nobre Parlamentar

“Quero saber apenas uma coisa: o que vou ganhar com isso?”

Quando Silas Falconeri II decidiu separar geograficamente o Executivo do Legislativo, enfiando deputados e senadores em uma estação espacial distante, cometeu um erro: deu a parlamentares como você uma posição de distanciamento dos problemas do Império. Ao mesmo tempo, uma sensação de ausência de cobrança. Em suma, você está pronto para experimentar um tipo único de liberdade dentro do jogo do poder. É claro, você pode ser alguém ético e honesto, tentando fazer valer as leis escritas por Silas Falconeri, e batendo de frente contra a manipulação conjunta feita por certas famílias em colaboração com o Judiciário. Mas, de modo geral, o que acontece na Estação Parlamentar é um jogo de interesses e articulações, com muito dinheiro por trás — e que definitivamente não foi feito para os fracos. Não seja um deles!

Exigências: Nobreza e Riqueza; Manipulação.

Função: dominante.

Robô Padrão: nenhum.

Debate Ferino: se você está na Estação Parlamentar, não foi por ser santo! Você consegue fazer do adversário mais calmo a pior das feras, e sabe domá-lo! Você pode gastar 5 PHs para transformar qualquer adversário em seu Inimigo até o fim do confronto.

“Gente de Bem”: perícias de interação social têm dificuldade reduzida em uma categoria (testes Difíceis tornam-se Médios, Médios são considerados Fáceis e Fáceis são automaticamente bem-sucedidos).

Riqueza Contrerrânea: enquanto estiver em sua Arena, você não precisa usar PHs para usar sua Riqueza. Além disso, você pode substituir os pontos de Riqueza para comprar uma vantagem ou recomprar uma desvantagem. Isto dura pelo tempo que você quiser, mas você não pode usar seu dinheiro até que desista do efeito.

Oficial Hussardo de Alabarda

“É trabalho, não é ideal. Salvar o mundo não paga minhas contas!”

Provavelmente você entrou na vida militar em busca de mera segurança. Talvez você nem mesmo seja tão idealista — isto é um trabalho, você cumpre ordens e tem medo de perder seu emprego seguro. Você deve ter gasto boa parte da juventude em cursinhos, com um olho nos livros e outros nos exercícios físicos, esperando o dia em que conquistaria a tranquilidade financeira e profissional de um serviço público.

Mas, de sua posição, você enxerga o que acontece: seu povo está dividido. Não importa mais qual lado possa ter razão — o clima está cada vez mais tenso e, cedo ou tarde, o pior vai acontecer. E isso não vai ser bonito para ninguém. Neste contexto, o mais importante é respirar fundo e evitar um desastre; a repressão de multidões não é pior do que uma potencial guerra civil.

Exigências: Pdf 1; Patrono (Regência de Alabarda) e Tiro Múltiplo.

Função: atacante ou tanque.

Robô Padrão: hussardo da nobreza.

Chuva de Disparos: seu hussardo gasta metade dos PHs para usar a vantagem Tiro Múltiplo (arredondado para cima). Em outras palavras, cada dois ataques custam 1 PH.

Desgastar: por trás de um robô miliciano pode estar um adolescente e ninguém quer um cadáver juvenil na mídia. Quando você ataca (com sua própria espada ou com seu hussardo), pode escolher causar dano nos PHs de seu inimigo, ao invés de nos PVs. O cálculo de sua FA e da FD não se altera.

Obediência Eficaz: você prefere seguir ordens a pensar por si mesmo. Se você estiver sob ordens de seu patrono, ou se for um aliado sob comando, recebe H+2.

Oficial Hussardo de Albach

“Meu mundo vive a chorar o que poderia ter sido. Não posso ficar aqui parado.”

Você acredita que Albach deveria ter outro destino, e compartilha dos rancores locais para com o Império. Por estar próximo da regência em sua função de defendê-la, percebe o trânsito dos clãs de Tarso em seu planeta. Talvez seja vantajoso para seu mundo estar “do lado mais interessante”. No entanto, pode ser que você comece a se sentir incomodado e desconfiar que seu zelo talvez seja contraproducente, e o melhor para Albach pode estar do lado dos opositores que são atacados continuamente pela imprensa local. Qual lado é o melhor para salvar seu mundo da decadência?

Exigências: Patrono (Regência de Albach), Torcida; Devoção (veja abaixo).

Função: atacante ou tanque.

Robô Padrão: hussardo da nobreza.

Devoção (–1 ponto): sua missão de vida é ajudar a restaurar Albach ao seu caminho de glória, e deter sua decadência (“como” é questão de ponto de vista). Meios podem justificar fins. Sempre que você não estiver fazendo algo ligado a essa missão, sofre um redutor de –1 em todas as suas características.

Flanquear: você sabe se aproveitar da distração de seus inimigos para desferir punhadas mortais. Quando você ataca um alvo que está envolvido em combate com um aliado seu, seu ataque ignora a Habilidade do alvo.

Golpe de Misericórdia: quando você causa dano contra um alvo indefeso, ele deve fazer um teste de Resistência. Se falhar, seus PVs caem para zero. Se tiver sucesso, sofre apenas dano normal.

Profissional Treinado: eficiência é sua norma. Você pode gastar 1 PH para obter um sucesso automático em um teste de perícia. Você pode usar este poder um número de vezes por dia igual à sua Habilidade.

Oficial Hussardo de Albuquerque

“Não sou um oficial de segunda, e vou mostrar isso!”

Não importa o que se diga: Alberto Leonio não é Silas Falconeri. Você olha a Brigada Ligeira Estelar e a Elite do Sabre com admiração e certa inveja. É até possível que você tenha tentado se juntar à Brigada e tenha sido derrubado no intenso treinamento, acabando por se juntar à guarda regencial sediada em Alemar.

Chame de complexo de inferioridade se quiser, mas foi por isso que você aturou uma academia militar. E você quer mostrar do que é capaz.

Exigências: Patrono (Regência de Albuquerque).

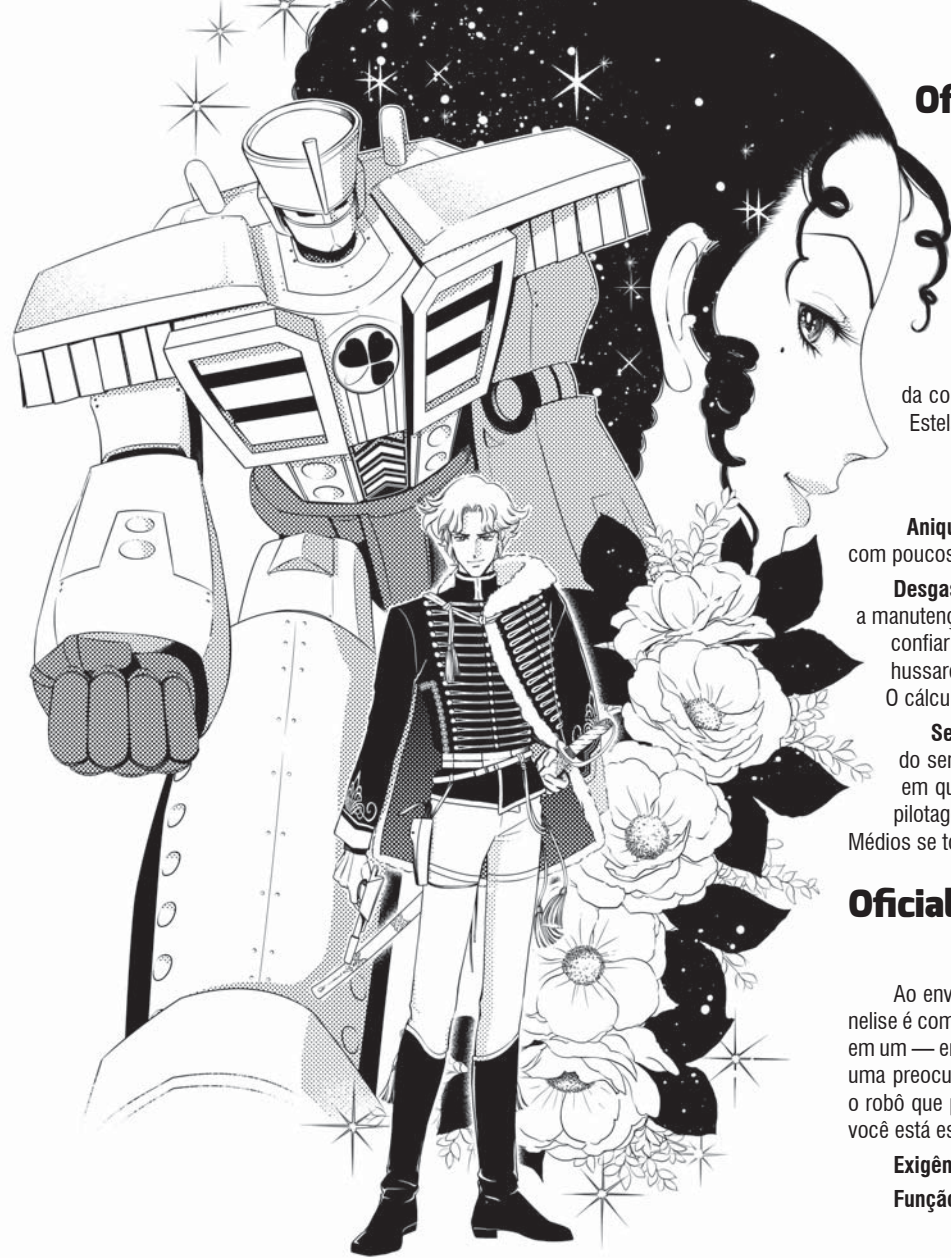
Função: atacante ou tanque.

Robô Padrão: hussardo da nobreza.

Ataque Veloz: você pode pegar 1 PH e gastar um movimento para fazer um ataque extra no próximo turno.

Coragem Total: você não é afetado por nenhum tipo de medo. Talvez devesse ser, por uma questão de bom-senso, mas enquanto seus colegas tremem e começam a recuar, você segue em frente para mostrar que pode passar por cima de tudo. Você não é afetado por Pânico. Esta habilidade não funciona contra as fobias da desvantagem Insano.

Inimigo Oportuno: qualquer um que se coloque entre você e sua missão representa uma chance para que você mostre seu valor — e acaba pagando por isso. Você recebe a vantagem Inimigo contra qualquer um em sua área de visão que ameace os Leonio ou até mesmo o clã Falconeri (mesmo que essa seja atribuição da Elite do Sabre, e não sua...).



Oficial Hussardo de Altona

“Não precisa agradecer. É só nosso trabalho.”

Depois da Guerra do Sabre, Altona raramente se envolveu em problemas. O mundo jamais foi muito relevante, apesar de ser bem posicionado nas cartas estelares do Império.

Seu trabalho é simples, embora você possa ser enviado a um canto distante e repleto de ruínas de seu planeta. Apesar de um ou outro pirata ou caçador mal-encarado pelo caminho, você até gosta do serviço. Altona é um bom lar.

Mas, por representar justamente um dos dois pontos extremos de fronteira da constelação, você será a defesa final do príncipe-regente, caso a Brigada Ligeira Estelar caia ante aos Proscritos. E essa perspectiva é assustadora.

Exigências: Boa Fama e Patrono (Regência de Altona).

Função: atacante ou tanque.

Robô Padrão: hussardo da nobreza.

Aniquilar: quando não adianta ser bonzinho, você prefere derrubar seus oponentes com poucos golpes. Com o gasto de 2 PHs, você acrescenta +1 d a sua FA.

Dsgastar: por viver em um mundo sem tantos conflitos, seu treinamento preza mais a manutenção da ordem do que a guerra. Evitar excessos é fundamental para a população confiar em sua guarda. Quando você ataca (com sua própria espada ou com seu hussardo), pode escolher causar dano nos PHs de seu inimigo, ao invés de nos PVs. O cálculo de sua FA e da FD não se altera.

Senso de Direção: você nasceu em Altona, e está acostumado com seu intrínco do senso de organização urbana. Graças a isso, você tem facilidade em se localizar em qualquer lugar, e também em pilotar veículos. Para você, testes de navegação e pilotagem são sempre um passo mais fáceis: testes Difíceis se tornam Médios, testes Médios se tornam Fáceis e testes Fáceis são automaticamente bem-sucedidos.

Oficial Hussardo de Annelise

“Cavalheiro, recue. A menos que você queira uma última lição de esgrima...”

Ao envergar o traje com as cores regenciais, você chama a atenção. E como em Annelise é comum se envolver em duelos, já se espera que cedo ou tarde você acabe entrando em um — em nome de uma dama, do orgulho ou do que for! Se os Proscritos ainda não são uma preocupação para Annelise, há ameaças suficientes para que você tenha que honrar o robô que pilota e fazer os olhos de uma bela moça brilharem ao vê-lo lutar. Então o que você está esperando?

Exigências: Patrono (Regência de Annelise) e Torcida.

Função: atacante ou tanque.

Robô Padrão: hussardo da nobreza.

Duelo: durante um combate entre robôs gigantes (e fora deles), você pode gastar 2 PHs e convocar um piloto adversário para um duelo. A partir dali, o oponente conseguirá lutar plenamente apenas com ele, sofrendo uma penalidade de -2 em FA contra qualquer outro personagem. Você não pode desafiar alguém que já esteja duelando.

Finta em Combate: você pode usar um movimento e 1 PH para obrigar o oponente a fazer um teste de Habilidade. Se ele falhar, sofre um dos seguintes efeitos à sua escolha:

Flerte Estratégico: você seduz ou embarça oponentes do sexo oposto com cantadas verbais. O oponente está indefeso contra você na rodada seguinte. E sim, isso funciona dentro de um robô gigante. Voz e vídeo podem fazer milagres, acreditem.

Insulto Sagaz: você irrita tanto o oponente que ele passa a sofrer Vulnerabilidade *Manual 3D&T Alpha*, página 46) contra seus ataques até o fim do combate.

Maestria em Armas (esgrima): você é treinado no uso de um sabre, dentro e fora de um hussardo. Ao lutar dessa forma, você recebe FA+2.

Oficial Hussardo de Arkadi

“Baixe a crista, que você não sabe com quem está se metendo!”

Você está sendo pago para desembainhar sua espada — ou a de seu robô. Ponto. Na verdade, você quer aproveitar que tem uma farda para bancar a autoridade, falar grosso e conseguir as mulheres que bem entender. O que mais é preciso?

Muitos não gostam nem de olhar para a sua cara, mas você nem liga. O que importa é que você tem uma farda, uma espada e um robô Hussardo. Se o povo gosta mais da Brigada Ligeira Estelar, o problema é deles! Para você, quem manda em Arkadi são os homens do príncipe-regente. E você é um deles, então merece respeito dos que estão ao seu redor. Quer queiram, quer não.

E se os Proscritos invadirem a capital? Bem, não adianta: você vai para a linha de frente — ninguém disse que ser hussardo seria moleza. Você sabe a hora de recuar para lutar de novo, mas não vai deixar barato. E vai voltar — senão, quem vai lhe respeitar quando você puser sua bota suja em uma mesa de taverna?

Exigências: Patrono (Regência de Arkadi); intimidação.

Função: atacante ou tanque.

Robô Padrão: hussardo da nobreza.

Ataque Mortal: você joga duro. Ao fazer um ataque concentrado contra alvos surpresos, além de causar dano aumentado (F ou PdF+1 por turno de concentração), você ignora a Habilidade do alvo.

Crítico Aprimorado: quando você faz um acerto crítico contra seu inimigo, sua Força ou PdF é triplicada ao invés de duplicada.

Retirada Estratégica: para você, fugir não é considerado uma derrota (veja Fuga, no *Manual 3D&T Alpha*, página 72).

Oficial Hussardo de Bismarck

“Eu sou Bismarck. Todos somos Bismarck. Levaremos isso até a morte.”

Você tem uma tradição importante a preservar: ser o melhor. Claro que você compreende que ser um membro da Guarda Regencial de Bismarck não é o topo da cadeia. E, no fundo, você não acha que os oficiais da Brigada Ligeira Estelar mereçam tanto o posto de tropa imperial por excelência — o que leva a algumas escaramuças aqui e ali. Mas você acredita em hierarquia e disciplina. Você conhece seu dever. E eventualmente você pode ir longe demais para executá-lo. Que nunca venham negar seu zelo em cumprir seu papel de defender o trono regencial de seu mundo — e seu papel no Império. Porque o bom bismarckiano sabe respeitar a autoridade. O Império é autoridade. E as manchas de 1822 ainda parecem doer no orgulho de seu povo.

Exigências: Patrono (Regência de Bismarck).

Função: atacante ou tanque.

Robô Padrão: hussardo da nobreza.

Aumento de Dano: você conhece bem armas e é capaz de maximizar o dano causado por elas. Funciona como o implemento Aumento de Dano (*Manual 3D&T Alpha*, página 84), mas pela metade do custo em PHs.

Disciplina Marcial: você é capaz de lutar mesmo que esteja muito ferido. Caso seus PVs cheguem a zero, você pode transformar seus PHs restantes em PVs. Ao fim do combate, seus PVs retornam a zero, e você deverá realizar um teste de morte.

Objetivo Ferrenho: você representa Bismarck. A derrota não é opção: nada deve se interpôr entre você e sua missão. Você é imune a crises de Pânico e outras formas de medo. Com um teste de Resistência -2, você é capaz de superar fobias da desvantagem Insano até o fim de uma luta.

Oficial Hussardo da Elite do Sabre

“Para chegar ao trono, você tem que passar por mim. Mas não vai passar.”

Você não é membro de uma guarda regencial comum, mas da Elite do Sabre. Sua função é proteger o próprio trono imperial! Você foi escolhido por ser um dos melhores oficiais da Brigada Ligeira Estelar. Não está realmente protegendo o imperador — afinal sua cadeira está sendo ocupada por um regente provisório. Mas você sabe que, se os grandes eventos baterem à sua porta, você estará lá, e terá o que contar para seus filhos e netos! Permita-se ser um pouquinho cheio de si — você pode. Só não faça isso no campo de batalha, porque os que o fazem viram mera estatística. E você não entrou na Elite cometendo erros de iniciante...

Exigências: H4; Patrono (Império); Devoção (veja abaixo).

Função: tanque.

Robô Padrão: hussardo da nobreza.

Devoção (-1 ponto): você devota sua vida à defesa da família imperial — e enquanto ela não retorna ao trono, ao Regente Imperial Diego Pérez-Reverte. Se ele ou um membro da família de Silas Falconeri sofrerem qualquer tipo de dano, você sofre uma penalidade de -1 em todos os seus testes até seu protegido ser colocado em segurança. Caso ele morra, a penalidade se torna permanente.

Defender Ideal: você já foi um membro da Brigada Ligeira Estelar e acredita fazer sua parte pelo “Legado de Falconeri”. Sempre que você lutar por isso (à critério do mestre), soma +2 a sua FA e FD até o fim do combate.

Tanque de Carne: por sua determinação heroica, você não precisa fazer um Teste de Morte quando chega a 0 PVs. Em vez disso, role 1d. Se o resultado for 6, você cai morto. Em qualquer outro resultado, você ignora o dano e pode continuar agindo normalmente. Você deve repetir este teste sempre que sofrer dano enquanto estiver com 0 PVs.

Vontade Ferrenha: você é devotado à sua missão. Caso falhe em resistir a qualquer tipo de perícia que influencie sua determinação, você tem direito a ignorar a primeira rolagem e efetuar um novo teste de resistência para negar o efeito.

Oficial Hussardo de Forte Martim

“Minha missão é defender meu mundo. Até que meu turno no quartel acabe.”

Quando a coisa aperta, você mostra serviço. Mas o fato é que você não se sente muito disposto a abraçar sua missão quando a princesa-regente apela mais para a Brigada Ligeira Estelar do que para a própria guarda regencial. Você não é o único: são raros aqueles entre os seus que se sentem muito fiéis à governante. Talvez você seja partidário daqueles que expulsaram os D’Altoughia do poder — ou talvez você se ressentia do fato de a regente confiar mais no populacho da Brigada do que em gente como você, que estudou na academia militar e talvez tenha sangue nobre. Você não está satisfeito, o que pode fazer você querer se meter em duelos pra mostrar com quem estão brincando... Ou simplesmente fazer corpo mole.

Exigências: Patrono (Regência de Forte Martim).

Função: atacante ou tanque.

Robô Padrão: hussardo da nobreza.

Conhecimento Superficial: você tem mil interesses e foco em nenhum deles, mas isso tem lá suas vantagens: Caso você não empurre um trabalho para outra pessoa, pode gastar 2 PHs para realizar um teste de qualquer perícia como se a tivesse.

Contra todas as Chances: você reage melhor sob pressão; recebe FA+1 e FD+1 sempre que estiver lutando em desvantagem numérica, e isso vale inclusive até o final do combate, não importando seus rumos (são os números no início do combate que contam).

Duelo: durante um combate entre robôs gigantes (e fora deles), você pode gastar 2 PHs e convocar um piloto adversário para um duelo. A partir dali, o oponente conseguirá lutar plenamente apenas com ele, sofrendo uma penalidade de -2 em FA contra qualquer outro personagem. Você não pode desafiar alguém que já esteja duelando.

Oficial Hussardo de Gessler

“Você está no meu caminho. Dê meia-volta. Não vou avisar de novo.”

Você tem que preservar algo mais importante que mera tradição: sua reputação. Seu mundo apresenta um dos corpos militares mais requisitados do Império. Você é um militar de Gessler, um mundo onde até mesmo os lanceiros têm treinamento de hussardos!

É importante que a regência conte com a elite desses homens: ninguém espera de você menos que o melhor! Muito é cobrado de você, a um ponto que beira o insuportável. Em seu mundo, há muita competição interna para quem quer subir na vida. Mas você precisa aguentar. Você não é um mero militar — é um profissional! Suas ações são pensadas em termos de carreira. E ninguém quer começar a vida com um currículo manchado, não é?

Exigências: H2; Patrono (Regência de Gessler).

Função: atacante ou tanque.

Robô Padrão: hussardo da nobreza.

Ataque Contínuo: se você reduzir um inimigo a 0 PVs com um ataque corpo-a-corpo, pode imediatamente fazer um ataque contra outro oponente ao seu alcance. O novo ataque usa os mesmos modificadores do ataque original. Você pode fazer isso até não conseguir derrubar um inimigo ou até derrubar um número de inimigos igual a sua Força, o que vier primeiro.

Aumento de Dano: você conhece bem armas e é capaz de maximizar o dano causado por elas. Funciona como o implemento Aumento de Dano (*Manual 3D&T Alpha*, página 84), mas pela metade do custo em PHs.

Posição Defensiva: gastando um movimento, você pode adotar uma postura de defesa total. Enquanto estiver na posição defensiva, você adquire Armadura Extra contra todos os ataques, mas pode realizar apenas uma ação ou movimento por rodada.

Olho de Ferro

“Nossa função é identificar ameaças e eliminá-las. Somos eficientes.”

Os Olhos de Ferro são uma unidade conjunta de inteligência e combate a serviço da regência de Bismarck, voltada à identificação e resolução rápida de problemas. Seus agentes são escolhidos por seu perfil de comportamento, entre outros fatores. Seus membros são profissionais e extremamente eficientes — aqui não é lugar para jovens pilotos intempestivos fedendo a testosterona!

Você foi treinado para enfrentar qualquer tipo de ameaça, com noções de investigação de campo. É capaz de identificar a fiação correta de um explosivo. Pode dismantelar uma célula terrorista em uma fábrica de armamentos sem mandá-la pelos ares — ou, caso tenha mesmo de mandá-la pelos ares, fazê-lo da forma mais discreta possível. Você tem armas, mas também tem cérebro — use os dois!

Exigências: Patrono (Olhos de Ferro); Investigação.

Função: atacante ou dominante.

Robô Padrão: sombra de ferro.

Ataque Furtivo: se atacar um inimigo indefeso, você pode gastar 2 PHs para ignorar sua Armadura durante este ataque.

Eficiência Total: você é treinado para enfrentar qualquer tipo de ameaça — e sem fazer mais barulho do que o necessário. Você pode gastar 2 PHs para obter um sucesso automático em qualquer perícia. Você pode usar este poder um número de vezes por dia igual à sua H.

Trabalho Sujo: o que você faz não é nada bonito, mas é algo que tem que ser feito. Sempre que partir à caça de um alvo que seja uma ameaça ao estado, você automaticamente recebe um bônus de H+2 em combate e testes de perícia contra ele (e apenas contra ele), como se fosse seu Inimigo.

Senhor Palatino

“Somos aqueles que sustentam reis.”

Todo nobre em posição de comando é também um senhor de domínio. Governa terras englobando povoados, e isso cria um problema. Um duque, responsável por milhões de pessoas, não pode perder tempo com um bueiro aberto na aldeia próxima ao seu castelo. É por isso que existe a figura do senhor palatino, também conhecido como prefeito do palácio.

Você exerce, nas terras de um nobre mais poderoso, as funções técnicas de um senhor de domínio. Reside no palácio, dá ordens ao chefe da guarda, administra povoados e resolve problemas imediatos, deixando seu senhor livre para cuidar de assuntos em uma esfera superior. Seu senhor precisa confiar em você — você é importante para a segurança dele. Lembre-se apenas que seu cargo foi nomeado, não herdado. Em caso de falha, você é substituível.

Exigências: Nobreza e Patrono; Manipulação.

Função: baluarte.

Robô Padrão: nenhum.

Arquivo Vivo: você sabe de tudo o que acontece no palácio, mais até do que seu senhor. Por 1 PH, pode lembrar de qualquer informação necessária. Por 2 PH, pode localizar o paradeiro de alguém que possua uma informação necessária desconhecida por você.

Discrição: usando 1 PH, você pode ter um sucesso automático em manipulação quando precisar esconder dos ouvidos de seus superiores alguma falha sob sua responsabilidade.

Ordens de Combate: você pode gastar um movimento e 1 PH para dar ordens a todos os aliados que possam lhe ouvir. Estes recebem FA+1 e FD+1. O efeito dura um número de rodadas igual à sua Habilidade.

Novas Vantagens

Esta seção traz novas vantagens para personagens e NPCs.

Assustador (1 ponto)

Sua cara de mau apavora os outros. Gaste um movimento e 1 PH para encarar uma pessoa, que deve fazer um teste de Resistência. Se a vítima falhar, sofre -1 na FA e FD até o fim do combate; se falhar rolando um 6, sai correndo de você por 1d6 turnos (quando então sofre as penalidades de uma falha normal: -1 na FA e FD até o fim do combate).

Contatos (1 ponto)

Você conhece alguém que conhece alguém que possui os conhecimentos certos... Quando estiver em busca de uma informação, você pode gastar 1 Ponto Heroico e fazer um teste de Crime ou Investigação para falar com seu contato. Se for bem-sucedido, você consegue a informação de que precisava — mas apenas se ela estiver disponível. Por exemplo, se o único cientista que conhecia a fórmula secreta levou-a para o túmulo, esta vantagem não irá ajudá-lo! O mestre define quando determinada informação está disponível. Normalmente, mesmo que você não consiga a informação, pode conseguir pelo menos uma pista.

Medicina de Combate (1 ponto)

Você recebeu treinamento para resolver emergências médicas — sabe estancar sangramentos, fazer massagem cardíaca, etc. Você pode gastar uma ação e 1 PH para recuperar 1d PVs de um paciente.

Plano Genial (1 ponto)

Você pode analisar um problema e desenvolver um plano para resolvê-lo. Gaste um turno e 3 PHs e faça um teste de Habilidade. Se for bem-sucedido, você consegue desenvolver um plano. Você e seus aliados recebem um bônus de +2 em FA, FD ou nos testes de uma característica à sua escolha até o fim da cena.

Sortudo (1 ponto)

Você é especialmente sortudo! A qualquer momento, você pode gastar 3 PHs para refazer um teste recém realizado. Pode ser um ataque, defesa, teste de característica ou qualquer outro. Você deve aceitar o segundo resultado, mesmo que seja pior que o primeiro.

Novos Robôs Gigantes

O mundo dos robôs gigantes não se limita aos hussardos e lanceiros. Existem robôs mais específicos, cujas funções são determinadas por necessidades locais. Estes variam de pequenos robôs usados por terroristas ao terrível Executor dos Homens do Lado de Arkadi, projetado para repressão violenta de massas.

A seguir estão seis novos modelos de robôs gigantes, disponíveis para NPCs e, de acordo com o mestre, para personagens jogadores.

Ciberfera (95)

Um dos mais incomuns modelos de robôs gigantes que existem. Essencialmente as ciberferas são modelos bem grandes, mas não gigantes; medem entre três e cinco metros de altura. São construídas à imagem de algum animal feroz, cavalcadas por seus donos e comandadas de cockpits a céu aberto. Os animais que os inspiram podem tanto ser espécies nativas da Terra quanto predadores exóticos dos mundos da constelação. Muitos tentam proibir estes construtos porque eles tradicionalmente vêm equipados com garras e dentes, mesmo tecnicamente não sendo modelos de combate.

F4 (corte), H0, R3, A1, PdF0; 15PVs, 15PHs; Mecha; Aceleração e Ataque Especial (*dentada*: Força); Bateria.

Doppelganger (veja abaixo)

Um dos mistérios mais estranhos de Altona. Dentro dos módulos da Catapilla (veja na página 29), é costumeiro o surgimento de réplicas mal-acabadas das máquinas de combate que invadem o complexo. Estas cópias são chamadas de doppelgangers. Embora suas lâminas costumem ser a frio mesmo que o original use um sabre de energia, os ataques à distância são via de regra feitos de energia. Sua resistência costuma ser muito maior do que os próprios robôs originais. Além disso, os doppelgangers se multiplicam à medida que se avança mais e mais dentro da Catapilla. Mas elas podem ser úteis à sua própria forma: sua presença avisa sobre a existência de outros robôs gigantes nas proximidades...

Modele a partir dos robôs — e eventuais veículos diferentes — presentes na área, a partir das seguintes modificações: Força e Poder de Fogo – 1, Resistência duplicada (isto quer dizer que, se há na área um robô com R3, a duplicata terá R6) e a desvantagem Ape- nas a Frio. Esses robôs não voam, mesmo que dupliquem um robô que voa — mas eles podem escalar paredes.

Executor (155)

Os Homens do Lado de Arkadi são basicamente uma unidade repressora de massas, cujos membros não fazem prisioneiros. Seu robô gigante, o executor, foi totalmente pensado para essa função: resistir ao clima hostil de boa parte de Arkadi, incendiar construções, derrubá-las e exterminar o maior número de pessoas possível. O executor é uma máquina da morte que se assume como tal.

F3 (esmagamento), H0, R3, A3, PdF3 (fogo); 15 PVs, 15 PHs; Mecha; Ataque Especial (*lança-chamas*: PdF; amplo; lento), Sentidos Especiais (infravisão, radar e visão aguçada) e Voo; Bateria e Munição Limitada.

Patamar (85)

Em uma economia de mercado, onde existe uma demanda sempre vai haver alguém disposto a preenchê-la e faturar. O patamar é uma prova disso. Como em levantes populares

os robôs tendem a ser agros ou escavadores desastrosamente modificados, os revoltosos acabam perdendo rapidamente seus equipamentos assim que surgem oponentes mais capacitados. O patamar foi projetado para ser um “modelo popular”, um pouco menor do que um robô gigante comum (não chega a nove metros), mas útil, resistente, mais veloz (graças ao peso menor) e fácil de operar. Obviamente sua fabricação não é bem vista; sua compra é feita por intermédio de mercadores da guerra. Mas os clientes tendem a não ficar insatisfeitos. Se individualmente o patamar não impressiona, funciona muito bem em grupo, dando bastante trabalho às tropas convencionais...

F1 (esmagamento), H0, R2, A1, PdF1 (perfuração); 20 PVs, 6 PHs; Mecha; Aceleração, Ataque Especial (Força), PVs Extras e Voo; Bateria, Munição Limitada. *Blindagem*: H+4 para iniciativa e esquivas, cumulativo com Aceleração.

Sombra de Ferro (165)

O robô tradicional dos Olhos de Ferro de Bismarck. O sombra de ferro não foi feito para duelos galantes ou para fazer bonito em público, mas para cumprir missões de forma destrutiva e imediata. Velocidade e furtividade são prioridades — sua função é causar o máximo de dano, com a maior eficiência possível, e então desaparecer. Para isso, ele conta com armas muito especiais, como sabres retráteis e sistemas de camuflagem. É uma discreta e elegante máquina de destruição total.

F3 (corte), H0, R3, A3, PdF3 (perfuração); 15 PVs, 15 PHs; Mecha; Aceleração, Imple- mento (Invisibilidade; gasta 6 PHs por turno), Sentidos Especiais (infravisão, radar e visão aguçada) e Voo; Bateria e Munição Limitada.

Tarugo (135)

O tarugo é um irregular de combate com uma mecânica muito simples. É fabricado em Arkadi e basicamente pensado para as necessidades de seu mundo, mas pode ser visto em qualquer local cuja natureza seja hostil. Não é bonito: tem uma aparência rude, sendo adequado a mundos como Moretz, Villaverde e Altona — além das áreas mais perigosas que todo planeta tem. É uma escolha sensata: modelos supostamente superiores precisam de manutenção extra para suportar variações de clima e terreno. No entanto, a autonomia do tarugo pode ser comprometida em grandes ações físicas, o que exige modificações em sua estrutura. Por sorte, poucos irregulares podem ser tão fáceis de customizar quanto o tarugo, o que o torna um favorito para todos que têm pouco dinheiro e muita necessidade de um robô gigante.

F2 (esmagamento), H0, R3, A4, PdF1 (perfuração); 15 PVs, 15 PHs; Mecha; Aceleração, Ataque Especial (Força), Sentidos Especiais (infravisão, radar e visão aguçada) e Voo; Bateria e Munição Limitada.

Apêndice Leocádia

Leocádia é a Capital Imperial. Com 263.953,46 km² e cerca de 40 milhões de pessoas apenas em sua área metropolitana, a cidade já desempenhava o papel de capital de Albuquerque antes da fundação do Império. Para que os problemas da cidade não se misturassem aos problemas de dezenove mundos, Silas Falconeri tomou uma decisão simples: transformou Leocádia em uma cidade-estado, deixando à cidade vizinha de Alemar o papel de capital do planeta, e ao clã Leônio a obrigação de administrá-lo. Mesmo assim, por conta de suas dimensões, esta cidade dá muito trabalho àqueles que a governam: o cargo de Senhor Palatino de Leocádia talvez seja o mais duro de todo o Império. Há centros urbanos maiores (como Metropolitana, em Tarso), mas a ordem aqui é manter a cidade bela e funcional, e não meramente administrar o caos como parte da vida.

Muito foi feito no sentido de reformar Leocádia no passado. Uma extensa malha viária a céu aberto com vias expressas, avenidas e vias vicinais menores cobre toda a cidade. Para evitar que carros magnéticos se multiplicassem demais e transformassem a cidade em um pesadelo urbano, a cidade foi reurbanizada para estimular a circulação a pé — para desgosto da indústria automobilística. Trens magnéticos fazem parte da paisagem urbana, e a cidade é composta em sua maior parte por alamedas arborizadas.

Também foi criada uma série de canais e hidrovias em meio a um processo de nivelamento de morros, escavação de áreas de solo instável e rearranjo de manguês. Por isso, várias das Estações Habitacionais (veja abaixo) são estações de barcas. Isso criou um problema único: Leocádia é a única metrópole em toda a constelação com problemas ocasionais de pirataria fluvial urbana — esses piratas cometem crimes ao longo da cidade e fogem pelos rios.



Dados Importantes sobre Leocádia

Unidade federativa	Distrito Imperial.
Regente imperial	Diego Pérez-Reverte, Príncipe de Cortisa, Montalbán (53).
Senhor palatino de Leocádia	Francisco Delamare (55).

Embora não tenha a atmosfera romântica de Annelise, Leocádia é considerada uma das cidades mais belas de toda a constelação — preservando dois séculos de história arquitetônica do Império em alguns pontos. Nem tudo é perfeito: apesar de ser uma cidade à beira-mar os verões tendem a ser quentes e abafados, algo terrível quando se veste uma farda.

Desde o momento que os planetas da constelação passaram a ter intercâmbio constante, a miscigenação cultural e étnica se multiplicou na cidade (e na verdade, isso é visto como um patrimônio cultural do lugar). Para a nobreza de outros mundos, isso é visto como um horror, mas fora de certos bairros de elite, ninguém liga muito para tais preconceitos. Além disso, sua natureza de centro político do Império faz com que praticamente todo tipo de pessoa possa ser encontrado aqui. Aqueles que imigram para Leocádia são atraídos pela mítica a respeito da cidade. Mas, como é de se esperar, muitas vezes não há emprego suficiente para toda essa gente (que nem pensa em se mudar para outro lugar).

Na verdade, Leocádia traz tipos inusitados: é possível encontrar quem apenas queira conhecer a cidade e acabe ficando para sempre, constituindo família e construindo sua vida. Com isso, tudo pode acontecer: onde mais poderíamos encontrar o descendente de um cos-saco que parou no planeta e abandonou seu modo de vida tradicional e de uma mulata filha de uma inarana e um evo? Além disso, esta cidade abriga a maior quantidade de fidalgos por metro quadrado em todo o Império, procurando abrir portas para subir socialmente — e sustentando aos trancos e barrancos um estilo de vida acima de suas posses. Cortesãs também são uma figura muito frequente, circulando nas altas rodas da sociedade leocadiana — e a chance de dois jovens hussardos se meterem em duelos por conta de alguma delas é muito grande. A criação da Estação Parlamentar reduziu muito a presença das famílias de nobres parlamentares em especial. Mas, como o Poder Executivo ainda está em Albuquerque, a presença da nobreza, de todos os clãs, de todos os planetas, ainda é constante. Muitos preferem enviar seus filhos a Leocádia como uma alternativa à Universidade Schullman, para que eles façam contatos na corte e construam alianças políticas com o tempo.

A natureza agregadora da cidade — e uma certa diluição no convívio entre classes sociais — tende a fazer com que movimentos culturais realmente interessantes surjam aqui. Mas como os meios de comunicação se encastelaram em Tarso, estes movimentos tendem

a não se espalhar com tanta força quanto os cantores descartáveis propagados pela mídia do planeta cinzento. Leocádia se ressentiu disso: durante os anos de Silas Falconeri, a cidade era vista como o tambor cultural da constelação (mesmo que Annelise ditasse tendências). Este papel vem se esvaindo. Para piorar, a mídia vem exagerando para os demais planetas da constelação os problemas urbanos da cidade — como uma forma de afastar investidores e negociantes deste lugar. Muitos observadores mais argutos veem o que acontece com Forte Martim, um mundo cuja regente é abertamente alinhada aos Falconeri, como um balão de ensaio para que esse tipo de massacre midiático seja usado contra Leocádia. Se isso for feito, não há presença política que evite a decadência desta metrópole.

Contudo, pelo menos por enquanto, a cidade ainda é um ponto central: encontramos aqui a maior casa de espetáculos dos dezenove mundos, a Baccarat. Nesta cidade se organizam vários núcleos políticos. E, é claro, o Círculo da Espada também está presente. Assim como pessoas ligadas ao Partido do Crime de Tarso, procurando se infiltrar nas instituições para poder crescer. Também representantes de minorias de diferentes mundos, em busca de construir alianças. E nobres — com toda a intriga que vem a tiracolo. Afinal de contas, Leocádia é o centro do poder, mas é também um local onde todo tipo de gente se encontra, e onde tudo pode acontecer.

Os bairros de Leocádia são um capítulo à parte dentro do panorama geral da cidade. Alguns deles são descritos a seguir.

Centro

É uma área comercial, com muitas lojas e circulação de pessoas durante o dia — e uma intensa vida boêmia à noite, quando boa parte de suas ruas se tornam desertas. Por isso, muitos segredos se escondem neste bairro. Eventualmente um duelo ocorre entre as sombras, alguém se vale da discrição do lugar para encontros furtivos, e algumas de suas portas escondem atividades muito obscuras.

Parque Grande

A cidade tende a ser arborizada, com seu gosto por alamedas; mas em Parque Grande, a natureza praticamente bate à porta dos moradores. O bairro é repleto de casarões tradicionais e lar de famílias nobres tradicionais do planeta. A discrição do lugar o torna ideal para quem quer se esconder, mas também é a escolha dos que apenas querem exercer seus deveres de nobreza com compostura e dignidade, sem expor sua vida privada. Porque a outra opção é...

Pedra da Coroa

Se Parque Grande é o lar de uma nobreza discreta e comportada, Pedra da Coroa é o lar da nobreza que quer aparecer nas colunas sociais. Neste ensolarado bairro à beira mar, o próprio modo de vida é decadente. A imprensa bate ponto sempre por aqui, e todas as construções têm pistas de pouso nas coberturas. Curiosamente, aqui se instala o prédio do

Instituto Aeon, cujos membros são os grupos de comunicação de Tarso, Albach e similares. Com presença na capital, eles podem exercer sua influência política no coração do Império, e minar o papel deste como o coração da constelação.

Engenho Imperial

Um bairro pequeno e relativamente afastado, basicamente residencial, que graças a um acesso geográfico meio difícil acabou desenvolvendo um modo de vida meio interiorano. Infelizmente o padrão de vida do lugar diminuiu e ele está se tornando perigoso: com a presença da mídia, empresas começaram a sair da cidade e este bairro está sendo um dos primeiros a sofrer com isso, abrindo caminho para criminosos e outros tipos pouco confiáveis.

Grande Orla

Em uma cidade feita para incentivar trânsito a pé e trens, nobres mimados, filhinhos de papai e delinquentes precisam de um lugar para exibir seus carros magnéticos de último tipo — ou, em casos mais furtivos, seus robôs gigantes. A Grande Orla ocupa uma longa extensão de quilômetros à beira mar. Aqui é possível encontrar encrência, bebida, mulheres — e recintos obscuros onde nobres com robôs gigantes acertam suas diferenças. Geralmente a maior parte dos nobres se cala sobre o que acontece neste lugar — porque, quando jovens, provavelmente eles também arrumaram suas próprias encrências. Eventualmente alguns arruaceiros surgem na área — além de hussardos que dizem que querem “debelar a delinquência” mas estão nessa apenas para não ficar fora da ação. O resultado não costuma ser nada bonito...

Ninho das Aves

Bairro onde se aglomeram as construções governamentais. O Palácio dos Falcões se localiza aqui, assim como a guarnição da Elite do Sabre. Aqui também está sediado o Estado-Maior das Forças Armadas do Império. O palacete residencial do imperador, hoje vazio, fica a dez minutos do local.

Coronel Esposito

Um bairro pouco movimentado e cortado por vias de acesso. Há ruas residenciais na região e um pequeno comércio local, mas sua razão de existir é o Espaçoporto Capitã Belarosa, onde há enorme trânsito de pessoas indo e vindo de outros mundos. Para pessoas que vão e vêm de outras partes dentro do planeta, existe no outro lado da cidade, no bairro de Marylise, o Aeroporto Dom Maia.

Praça Central

Um bairro inteiro que é um shopping center a céu aberto, onde carros magnéticos não são permitidos, e tudo se limita a gramados e corredores a pé, orbitando uma enorme praça. Esta é Praça Central. O maior ponto de encontro de toda a capital, onde se podem ver pessoas

de diferentes classes sociais misturadas no mesmo espaço. É separado do Centro apenas por um punhado de bairros de passagem — onde costumam morar aqueles que trabalham aqui.

Academia

O local onde se localiza a imensa área da Grande Academia Imperial da Brigada Ligeira Estelar. Todo planeta da constelação tem uma academia local, mas esta foi a primeira, e ainda hoje é a maior. Como não havia nada aqui antes, a região como um todo passou a ser conhecida como “Academia” — e em algum momento, isso passou a ser reconhecido oficialmente. O tempo garantiu que o lugar crescesse para além dela, mas nunca se desligando de sua natureza. Além da Academia em si, há ruas residenciais onde costumam residir os oficiais mais graduados, instrutores e eventualmente, aqueles que estabeleceram algum pequeno comércio nas proximidades. Oficiais hussardos precisam de um lugar para beber, afinal de contas, e não deveriam precisar sair de seu bairro para isso.

Batalha, Adastra e Corola

Bairros industriais que margeiam alguns dos limites da cidade. A partir deles, a zona industrial continua, mas em outros municípios. Nesta região encontramos muitas empresas ligadas de uma forma ou de outra à produção de naves ou robôs gigantes.

Estações Habitacionais

Para resolver uma série de problemas urbanos durante o governo de Silas Falconeri, a cidade sofreu uma série de obras, durante as quais ganhou os contornos básicos que imperam até hoje. No entanto, já durante o trabalho de reurbanização, Silas Falconeri — que estava mais ocupado com o recém-formado Império, mas não podia ignorar o povo que o apoiara até aquele momento — percebeu o problema que se desenhava. Onde iria parar toda a população pobre que faria o trabalho duro após o final das obras? Para evitar a formação de favelas ou de cidades-satélite ao redor de Leocádia, ele ordenou a construção de enormes conjuntos habitacionais, pondo abaixo várias áreas não históricas da cidade para esse fim. Além disso, ordenou aos arquitetos um plano para fazer dos conjuntos, ao mesmo tempo, os troncos e estações centrais de várias linhas de trens magnéticos. Assim, seus habitantes sempre teriam transporte para seus locais de trabalho. Mesmo sendo locais pobres para os padrões de Albuquerque, as estações são consideradas seguras nas suas áreas de transporte — embora o que acontece dentro dos conjuntos habitacionais nem sempre possa ser vigiado.

A Campanha em Leocádia

A natureza de Capital Imperial permite que virtualmente qualquer tipo de personagem encontre uma desculpa para estar aqui. Nobres? Hussardos? Caçadores? Ora, Leocádia é o centro de tudo. De crimes a conspirações, de duelos a missões secretas, de disputas pessoais a romances, sempre haverá alguma coisa para se fazer em Leocádia!

Eyana Leroux, a Princesa Duelista

Eyana LeRoux é fruto da “Maldição dos LeRoux” — a virtual ausência de herdeiros masculinos na família. Seus pais, Rodrigo LeRoux, Conde de Vielmund e um dos homens mais desejados pelas mulheres de Trianon em seu tempo, e a bela e exótica Princesa Fajah Orohena, só tiveram filhas — cinco ao todo. Nenhuma deu muito trabalho — até a chegada da caçula, Eyana Marine Manana Orohena LeRoux. Aos doze anos, Eyana cortou os cabelos e tentou entrar disfarçada na Guarda Regencial de Trianon. Não demorou nem duas horas para ser desmascarada: quem nesse mundo não conhece as cinco filhas do Conde de Vielmund?

Passar-se por rapaz era inútil. Se ela entrasse na Brigada Ligeira Estelar, teria de servir em outro planeta, onde as leis permitissem mulheres nas forças armadas. Assim, Eyana acabou dirigindo suas energias para outra válvula de escape: duelos. Apaixonada por robôs gigantes e sabres, acabou gerando um problema para seu pai, treinando pilotagem e esgrima diariamente. O conde permitiu porque sabia que ela o faria por sua própria conta — e poderia se machucar no processo, sem supervisão adequada.

Mesmo aos treze anos, ela já chama a atenção com sua beleza — embora prefira robôs gigantes a romances. Gosta mais da companhia de rapazes do que de outras meninas de sua idade, especialmente suas irmãs. Esse estilo despojado e menos polido a torna mais atraente ainda para eles, mas para ela os garotos são ainda apenas oponentes em duelos...

O medo justificado dos LeRoux de Vielmund de que Eyana chame a atenção do Círculo da Espada — ela já venceu adversários notáveis — fez com que o conde decidisse afastá-la do planeta, instalando-a no Externato Princesa Imperial, em Albuquerque. Embora a escola seja tediosa, Leocádia se revelou o local dos sonhos: Eyana pode circular discretamente, graças à diversidade étnica e ao fato de que aqui ela não é uma figura pública. Além disso, nesta cidade ela pode encontrar adversários — e talvez amigos. Eyana sabe que em breve, ao fazer quatorze anos, voltará para Trianon e cumprirá o ritual da Primeira Maioridade. Terá o direito de ir e vir. Terá seu robô gigante. E nesse dia, voltará para Leocádia, a cidade que aprendeu a amar, mas nos seus próprios termos; sua grande aventura estará apenas começando.

Eyana Leroux (13N)

Idade: 13 anos.

Mundo: Trianon.

Kit: Nobre Espadachim.

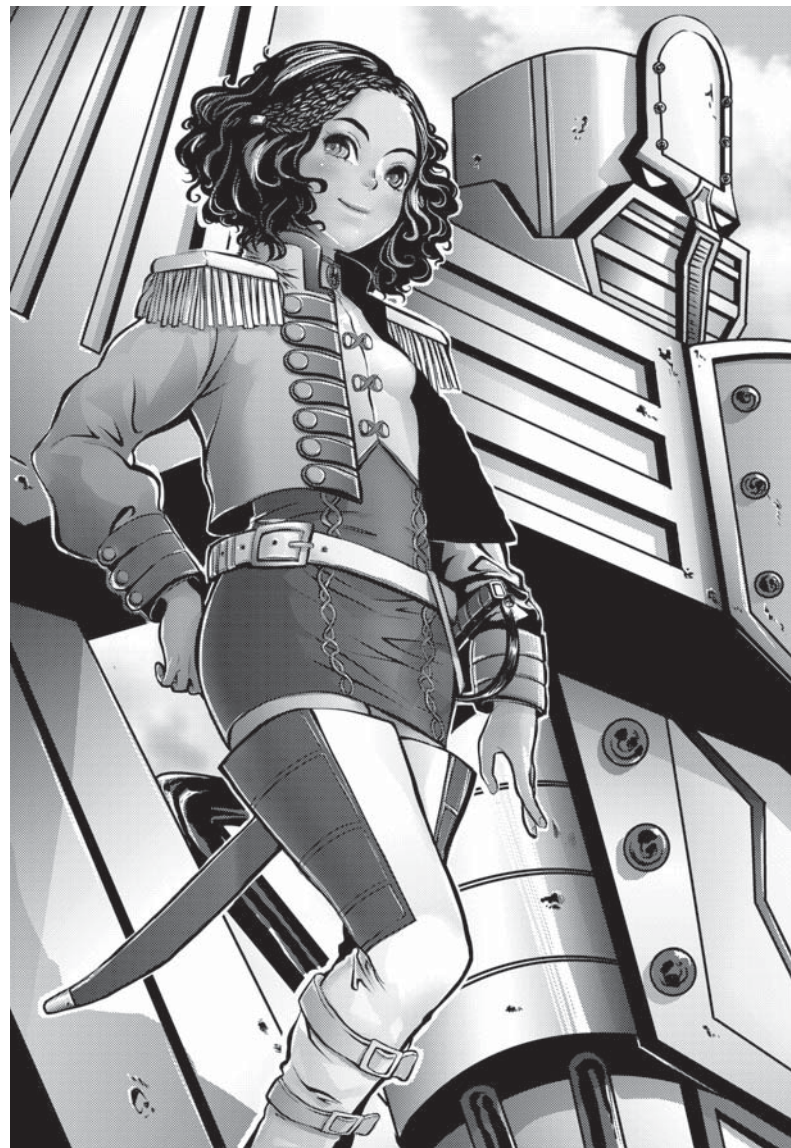
Robô: —.

F2 (corte), H3, R2, A0, PdF0; 10 PVs, 25 PHs.

Vantagem Regional: Aptidão Acrobática (total).

Poderes de Kit: Empáfia, Maestria em Esgrima e Pontos Heroicos Extras.

Vantagens: Aparência Deslumbrante, Nobreza (aliado gigante; herdeira) e Técnica de Luta (bloqueio, contra-bloqueio, desarmar, estocada e firula).



PELAS ESTRELAS DO SABRE, AVANTE!



Dezenove planetas em perigo. E você é a única esperança.

A *Constelação do Sabre Vol. 1* descreve em detalhes os primeiros nove mundos de *Brigada Ligeira Estelar*, o cenário de ficção científica e robôs gigantes de 3D&T. Cada planeta conta com novos heróis e vilões, além de casas nobres, localidades interessantes e ideias de aventuras, para que você não perca tempo e deixe logo sua marca no futuro! Afie sua espada e acione seu robô gigante — as estrelas do Sabre esperam por você!

Atenção: requer o uso dos livros *Manual 3D&T Alpha* e *Brigada Ligeira Estelar*.

JAMBÔ
Livros divertidos

14

