



BRIGADA LIGEIRA

CONSTELAR

A CONSTELAÇÃO DO SABRE VOL. 2

ALEXANDRE LANCASTER





A Constelação do Sabre Vol. 2

Alexandre Lancaster

Criação Alexandre Lancaster

Edição Leonel Caldela

Capa Giovana Basílio

Arte Alexandre Lancaster, Altair Messias, André Santos, Giovana Basílio,
Israel de Oliveira, Marco Morte, 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 © 2012-2014 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 março de 2014

ISBN: 978858365004-1

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação

Bibliotecária Responsável: Denise Selbach Machado CRB-10/720

S676c
v.2

Ferreira Soares, Alexandre

A Constelação do Sabre: volume dois / Alexandre Ferreira Soares.

Ilustrações de Giovana Basílio [et. al.]. — Porto Alegre: Jambô, 2014.

96p. il.

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

CDU 794:681.31



Introdução	5
Capítulo 1: Inara	8
Capítulo 2: Montalbán	14
Capítulo 3: Moretz	20
Capítulo 4: Ottokar	26
Capítulo 5: Schulmann	32
Capítulo 6: Tarso	36
Capítulo 7: Trianon	42
Capítulo 8: Uziel	48
Capítulo 9: Villaverde	54
Capítulo 10: Viskey	60
Capítulo 11: Winch	66
Capítulo 12: Novas Regras	74
Apêndice: Território Espacial.....	90



Introdução

Bem-Vindo de Volta à Constelação do Sabre!

A *Constelação do Sabre — Volume 2* 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, em www.jamboeditora.com.br.

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 segundo 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 Inara, Montalbán, Moretz, Ottokar, Tarso, Trianon, Winch, Uziel, Viskey e Villa-verde, mais o Asteroide Schulmann. Os mundos de Albach, Alabarda, Albuquerque, Altona, Annelise, Arkadi, Bismarck, Forte Martim e Gessler, além da Estação Parlamentar, foram descritos no primeiro 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).

Se você tem o primeiro volume, já leu isso, mas não custa repetir: qualquer descrição na verdade não faz jus ao que um mundo esconde. Aqui são apresentados os aspectos mais superficiais de cada lugar. Estes são planetas, e possuem contradições e disparidades. 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 volte para seu robô gigante, pois ainda há muita aventura pela frente. Afinal, dezessete estrelas, dezenove mundos, mais de quarenta luas e incontáveis perigos esperam por você!

Mais um Breve Olhar sobre a Constelação do Sabre

A Constelação do Sabre tem dezenove mundos habitáveis, distribuídos em dezessete estrelas. Estes não são os únicos corpos celestes presentes na região — ao todo, a constelação conta com noventa e quatro planetas. Além disso, todos esses mundos têm satélites. Mesmo o único planeta que não os tinha, Tarso, precisou — em uma empreitada arriscada durante o Grande Vazio — construir uma lua artificial em sua órbita, para que pudesse ser habitável (mundos sem satélite possuem clima instável demais para a vida).

Como a constelação foi demarcada antes que os humanos chegassem nela, as estrelas foram batizadas com simples números, a partir da estrela de Altona (o primeiro mundo da constelação a ter sido descoberto). Assim, as estrelas são conhecidas por “Sabre 1”,



“Sabre 2”, etc. Dentro da divisão administrativa estabelecida por Silas Falconeri, as estrelas de 1 a 9 correspondem ao Cabo do Sabre; de 10 a 14, ao Fio do Sabre, e de 15 a 17, à Ponta do Sabre. É o desenho imaginário do sabre que demarca as fronteiras do Império. A página ao lado traz uma lista com as estrelas da constelação, os planetas habitáveis de cada estrela e os satélites de cada planeta.

Apesar do grande espaço de tempo após a diáspora terrestre, as lembranças culturais das origens humanas ainda são muito fortes: na linguagem coloquial, ninguém trata a estrela que os ilumina por seu nome — referem-se a ela simplesmente como “sol”, assim como os terrestres faziam, milênios atrás. “O sol acabou de nascer”, em vez de “Sabre 5 acabou de nascer”, por exemplo. Da mesma forma, os satélites são tratados genericamente como “luas”.

Em teoria, cada planeta é autossuficiente — mas na prática, todos são afetados pelas relações entre si. Isso porque, desde a fundação do Império e o surgimento de uma moeda única (o Falcão), o comércio entre os planetas foi estimulado — e, para o bem ou para o mal, nada conecta mais do que o dinheiro. O espaço sideral passou a ser como uma espécie de sombra que permeia a vida de todos; os destinos de cada mundo, apesar das pretensões de independência e isolamento de certos grupos, estão entrelaçados.

Além de aumentar o trânsito financeiro, a criação de uma moeda única acabou estabelecendo relações de dependência econômica, e alguns mundos se aproveitaram muito bem disso. Moretz e Inara já tinham uma relação comercial próxima por estarem no mesmo sistema solar, mas agora já se pode falar de interdependência. Isso também ajuda a explicar a virada de mesa de Tarso — antes, um mundo servil e obediente a Albach, mas que, com a nova moeda e com as manobras que colocaram o judiciário do Império em suas mãos, conseguiu exercer sua influência por todos os cantos.

Quanto mais afastado o mundo dos grandes centros no cabo do sabre, mais dificuldades ele tem em termos de recursos tecnológicos. Além disso, em muitos mundos, estágios tecnológicos diferentes coexistem — uma imagem que pode ser perturbadora para quem vive em grandes centros é se deparar com fazendas em Arkadi ou Villaverde que parecem pertencer a algum ponto distante do passado, mas com um robô gigante ou uma nave de transporte pequena ao fundo.

Por fim, a cultura espalhada por décadas de nobreza influencia todos os mundos. A espada é alvo de verdadeiro culto, e duelos por honra não são incomuns. Cada mundo tem sua identidade, peculiaridades e tipos locais, mas essa mentalidade de galanteria cavaleiresca sempre existe. E cada mundo é responsável por fazer do Império aquilo que é.



Estrelas, Planetas e Satélites da Constelação do Sabre

O Cabo do Sabre		
Estrela	Planetas	Satélites
Sabre 1	Altona	Semíramis
		Tarkus
		Samsara
Sabre 2	Albach	Nimam
		Hybris
Sabre 3	Annelise	Pelléas
		Mélisande
Sabre 4	Forte Martim	Alcântara
Sabre 5	Gessler	Acriter
	Trianon	Fideliter
Sabre 6	Albuquerque	Palais
		Espada
Sabre 7	Viskey	Augúrio
		Haretsu
Sabre 8	Tarso	Amajwa
Sabre 9	Bismarck	Hegemonia
		Drachen

O Fio do Sabre		
Estrela	Planetas	Satélites
Sabre 10	Montalbán	Honorata
		Imaculata
		Desiderata
Sabre 11	Alabarda	MaBellis
		Gabon
Sabre 12	Winch	Cisma
Sabre 13	Inara	Métis
	Moretz	Télesto
Sabre 14	Uziel	Adrasta
		Evsei
		Dalitz
		Mermel
		Telvi

O Fio do Sabre		
Estrela	Planetas	Satélites
Sabre 15	Arkadi	Stephanós
		Kelil
Sabre 16	Ottokar	Davul
		Zil
		Kos
		Kaba Zurna
Sabre 17	Villaverde	Boru
		Peleja
		Ferro Branco

Capítulo 1

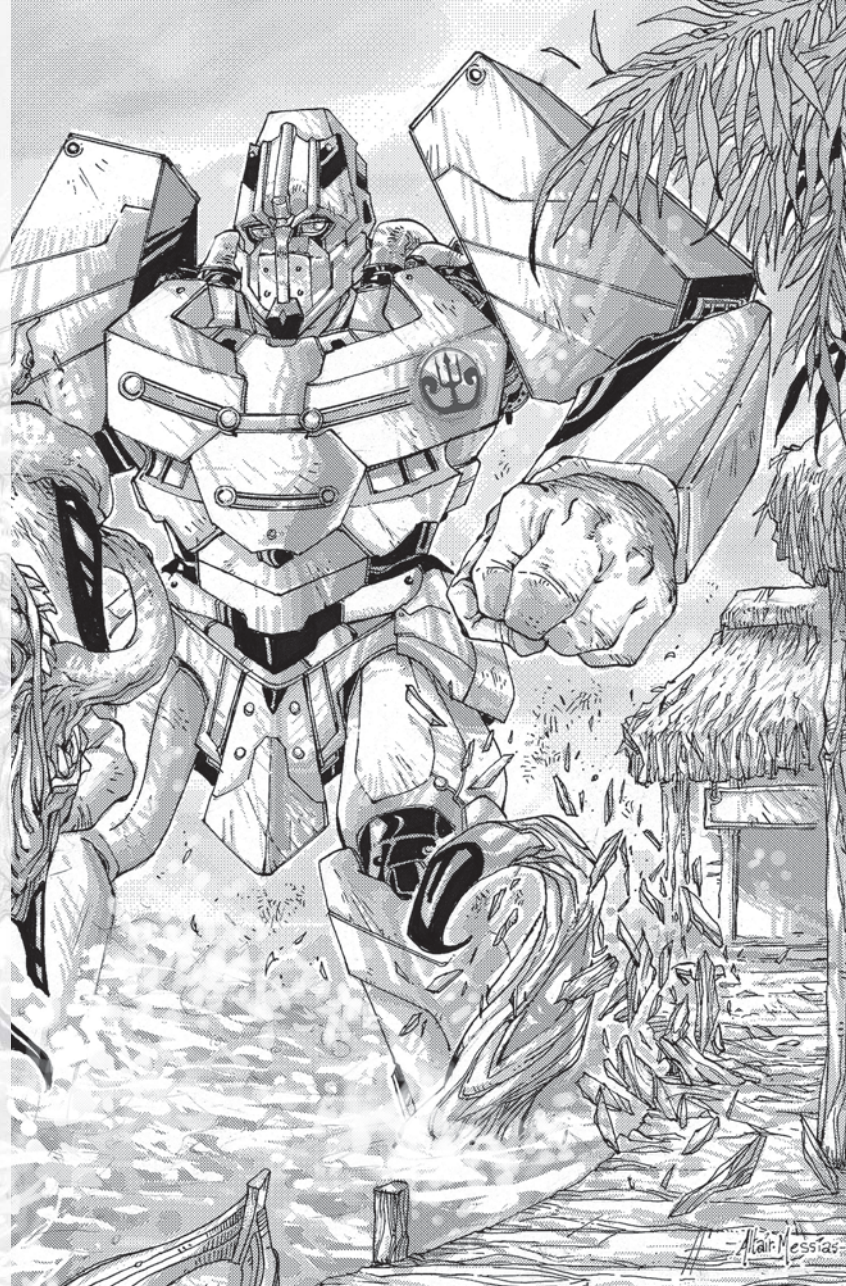
Inara

Inara e Moretz, que orbitam a mesma estrela, foram os dois mundos que resistiram até o final durante a Guerra do Sabre — mesmo quando a guerra já havia sido vencida pelo Império. Contudo, nem Inara nem Moretz eram, ou são, mundos de grande expressão. Só ganharam um pouco mais de destaque bem mais adiante, no governo de Silas Falconeri II, quando da construção da Estação Parlamentar; os deputados e suas famílias preferem circular nas praias de Inara do que fazer seu serviço (já que na estação não acontece nada mesmo). Além do mais, a natureza estratégica de ambos os mundos se limita ao fato de serem os mais próximos de Uziel — a ponte entre o Império e os planetas mais distantes. Então, qual o motivo para toda essa independência?

No caso de Inara, estilo de vida talvez seja a resposta.

Apenas um quinto da superfície de Inara é coberta por terra — o resto é oceano. A superfície sólida não chega a formar uma massa continental: é um planeta composto de ilhas. A maior delas, Abayomi (onde fica a capital Cavaris) tem apenas 2.130.800 quilômetros quadrados de área, enquanto a segunda maior, Alfange, tem uma área de apenas 785.753 quilômetros quadrados. Era impossível ter um governo unido; Inara sempre funcionou de forma confederativa, com cada ilha tendo seu próprio governo (representado por um parlamento em Cavaris). Cada ilha tende a ter um mínimo de autossuficiência econômica, com ênfase em pesca e extrativismo. Além disso, é comum a criação de cidades submarinas para cultivo e pesquisa, em geral como atividade conjunta de duas ou três dessas ilhas.

A ideia de anexação pelo Império sempre foi vista com desconfiança. É verdade que este mundo apresenta um alto grau de miscigenação e aceita muito bem forasteiros que adotem seu modo de vida. Os Evos encontraram um lar neste planeta e parecem cultivar um



perfil bem menos fechado do que em outros lugares. No entanto, Inara sempre tendeu a um certo isolacionismo em relação aos demais mundos. Seu contato mais próximo era com Moretz, com quem sempre teve uma relação comercial bastante intensa.

Quando as forças de Silas Falconeri chegaram a Inara, depararam-se com algo inesperado: um corpo de hussardos anfíbios. Esta particularidade surgiu de uma necessidade menos belicista do que se imagina: a fauna do planeta estava em um estágio de transição evolutiva quando os humanos chegaram. Muitos desses animais são enormes e ferozes, muitas vezes ultrapassando os quinze metros de altura; alguns deles são capazes de atacar lugares habitados por pessoas comuns — e causar muitos danos em centros urbanos. As ilhas têm diques enormes à beira das praias, mas normalmente isso apenas retarda as criaturas por tempo suficiente para que os corpos de defesa cheguem e façam seu serviço. Assim, o melhor é contar com combatentes que possam levar a luta até as criaturas.

Durante as primeiras investidas das forças de Falconeri durante a Guerra do Sabre, um dos grandes problemas foram esses hussardos subaquáticos, experientes graças a anos de trato contra monstros marinhos, além de alguns nobres e grupos que domam certas espécies, soltando-as em combate. A campanha travou, e Inara acabou sendo deixado em segundo plano até a queda de Albach.

No final, a anexação foi pacífica — até porque Inara nunca foi um mundo militarista e Silas Falconeri nunca foi um invasor agressivo. A estrutura governamental do Império acabou sendo adotada e, para surpresa geral dos próprios inaranos, pouca coisa mudou. O governante de Abayomi se tornou o príncipe-regente, mas seu poder na prática é bem menor do que o dos príncipes-regentes de outros mundos imperiais. O grau de pulverização é tamanho que, embora Inara seja o planeta com maior número de grão-domínios, eles de modo geral são compostos por grupos de ilhotas sem grande peso político. Outros mundos (principalmente Tarso) já perceberam que tentar influenciar os rumos deste planeta é perda de tempo. Inara vai pacificamente acompanhar a maré de quem quer que governe, desde que seu estilo de vida não seja muito mudado.

No entanto, a mudança *vai* chegar: vários corpos da Brigada Ligeira Estelar estão se instalando no planeta e construindo novas bases. E mesmo os inaranos sabem que é por um bom motivo: como Uziel já está sob ataque dos Proscritos, os próximos alvos são Inara e Moretz. É mera questão de tempo. Quando os Proscritos chegarem, terão muito trabalho com a fauna feroz e os hussardos especializados, mas também terão muito terreno para se esconder — tanto em ilhas inexploradas quanto em lugares isolados. Os habitantes de Inara estão dispostos a dificultar o máximo as coisas para os invasores. E eles já foram uma pedra no sapato do próprio Imperador...

Clãs Nobres de Inara Lupang

Seria muito bonito dizer que os Lupang se tornaram a maior força de Inara por mérito, conquistas ou razões históricas sólidas. Mas a verdade é que eles só são o que são por dominarem a ilha de seu mundo, Abayomi. Em Abayomi está o parlamento local, o que contribui para o poder dos Lupang. De resto, há um certo equilíbrio; a maior parte dos clãs tem muitas ilhas sob seu comando e Abayomi é apenas mais uma delas. As ilhas são autosuficientes e isoladas (tornando-se vulneráveis a desastres políticos e naturais) *ou* crescem criando uma grande estrutura navegante, para pilhar tantos vizinhos quanto puderem, ou comerciar com eles. Há ilhas que se enquadram nesses dois casos em Inara, mas a chegada do Império deu a Abayomi a oportunidade de entrar nessa segunda categoria: agora ela é o eixo comercial do planeta, com navios de carga trazendo produtos de todas as partes do seu mundo. Os grandes centros urbanos de Inara estão quase todos em Abayomi — notadamente na capital, Cavaris.

Os Lupang com isso acabaram caindo no velho clichê de líderes locais que, deslumbrados com o estilo de vida das cortes regenciais, decidem imitá-lo. Os Lupang, por mais que queiram que nada mude na ordem do mundo, tem ânsia de ser como os grandes clãs do Cabo do Sabre, com todo o seu glamour. Dão festas extraordinárias, nas quais se trajam de acordo com a moda — embora viajantes de diferentes mundos costumem fazer troça desse desejo e da falta de elegância dos inaranos. Contudo, esse desejo de se igualar tem seus aspectos positivos: os Lupang importam bons mestres de esgrima e técnicos de robôs para suas guardas regenciais, e têm uma gana muito grande de aprender o que puder. Adoram o novo. Se puderem superar o deslumbramento excessivo por tudo que vem de fora, serão uma força respeitável.

Cores: vermelho e verde (com detalhes em amarelo).

Para os Jogadores: *você é um Lupang. Isso quer dizer que você é um nobre! Você não é diferente da mesma nobreza que aparece nos meios de comunicação. Então por que você não pode brilhar? Por que não pode sair por aí com um garboso robô gigante e erguer sua espada em duelos? Por que você não pode aproveitar o lado divertido de ser um nobre, conhecer gente importante e ter o que contar a seus netos? Claro, há responsabilidades em ser parte da nobreza, mas Inara parece funcionar sozinho. A função do governo parece ser apenas manter as coisas como sempre foram, e você não tem interesse em fazer inimigos. Então vá com tudo e divirta-se!*



Brasão de Inara

Montego

Este clã é adepto do velho sistema de *plantation*, com grandes latifúndios onde frutas de origem milenar (como bananas e abacaxis) ainda são cultivadas. Uma ilha inteira é dedicada a cada tipo de monocultura sob o comando dos Montego. Isso pode gerar grandes abusos: dependendo da posição da ilha no planeta, simplesmente não há fuga para eventuais vítimas, especialmente quando o mar está cheio de monstros marinhos e suas guardas de domínio. Os Montego também têm acesso ao oceano com os tradicionais robôs anfíbios, que se tornam na prática jagunços de luxo sob o comando de um nobre. Claro que nem todo Montego é um monstro tirano, e pode até mesmo ser possível encontrar pessoas decentes entre eles. Mas não há como negar: esta estrutura é ótima para garantir que nobres opressores permaneçam isolados por anos sem serem incomodados pelas autoridades, saindo de

seus domínios apenas para espairar em grandes centros. Para um Montego, seu mundo é sua ilha, e o resto tende a não ser tão necessário assim.

Cores: preto e amarelo.

Para os Jogadores: *você é um Montego. De certa forma, você sempre foi ensinado a viver como se fosse o rei de seu castelo. Embora saiba que há autoridades para as quais você deve se curvar, no seu entender isso é apenas um incômodo momentâneo. Afinal, em seus domínios você é o senhor absoluto. Mesmo que você não tenha vocação para monstro opressor, ser contrariado não é algo que você engula facilmente. E se eventualmente você tiver que pôr o pé na estrada — ou ser enfiado na Guarda Regencial — prepare-se para um choque de realidade...*

San Moniz

Um inacreditável clã de nobreza Evo, praticamente exilado da mecânica de casamentos políticos ao longo da Constelação por sua origem — mas isso não vale dentro de Inara. Como os genes Evos são recessivos, há uma política restrita quanto a isso: um primogênito herdeiro de domínio só pode desposar outras San Moniz, enquanto os demais estão livres para ter maridos e esposas de quaisquer clãs. Há um motivo pelo qual a mídia não gosta nem de mencionar sua existência: não quer dar ideias a Evos em outros mundos, nem tornar os San Moniz algum tipo de ícone.

Na verdade, isso é um enorme exagero: os San Moniz são simplesmente negociantes que cresceram nos segmentos que tinham acesso, enriqueceram, compraram várias ilhas e, quando da anexação do Império, beneficiaram-se do poder e do dinheiro acumulados, sendo alçados à nobreza. Como muitos Evos de Inara, eles só sentem o preconceito quando pisam fora de seu mundo — e alguns acabam voltando com algum discurso ativista, procurando trazer Evos de mundos onde eles passam dificuldades. Tarso é um exemplo óbvio, mas também são trazidos muitos Evos de Villaverde, que sofre com o ataque dos Proscritos. Muitas vezes esses Evos forasteiros são relocados em ilhas ainda não exploradas, sob supervisão e comando dos San Moniz ou até de outros clãs. Claro, essa pode ser uma forma conveniente de arranjar mão de obra barata, e nem sempre a vida desses imigrantes pode ser fácil...

Os San Moniz típicos são parte da alta sociedade inarana, sendo financiadores das tradicionais “rinhas de monstros”, nas quais um piloto (o “Matador de Monstros”) tem que enfrentar uma criatura na arena, armado apenas com um robô particularmente desprotegido. Difícilmente os San Moniz poderiam ser considerados ícones heroicos. Contudo, o potencial para isso está no sangue: os Evos são os mais duros na queda...

Cores: verde e branco.

Para os Jogadores: *você é um San Moniz. E você é um Evo. Nessa ordem. O sol nunca o queimou, mesmo com toda a palidez de sua pele; então você o aproveita ao máximo. Você é uma parte integrante deste mundo e o amam, com seus mares, com seus monstros anfíbios (que dão um ótimo divertimento em lutas de arena), suas bebidas exóticas,*

Dados Importantes sobre Inara

Unidade federativa	Principado.
Capital	Cavaris.
Príncipe-regente	José Fernão Olomar Lupang (46).
Consorte regencial	Acelya Asuman Zingara (38; casamento monogâmico).
Clã regencial	Lupang.
Herdeira regencial	Tamiris Zingara Olomar Lupang (6; herdeira reconhecida pelas leis locais).
Cores do brasão regencial (usado nas guardas regenciais)	Vermelho e verde (com detalhes em amarelo).
Número de grão-principados	1723.
Principais clãs de nobreza	Lupang*. Montego*. San Moniz*. Magellan*. Rizal*. Manana*. Orohena*. Afaahiti*.
	*Números de posses reduzidas.

seus cassinos e seus luxos. Mas vocês ainda são Evos: apesar de seu gosto pelas coisas boas da vida, vocês ainda são trabalhadores resistentes. Suas espadas são empunhadas por mãos mais fortes e ágeis do que as dos humanos comuns.

Pode ser errado enxergar tudo como um jogo. Mas, se você se sente invencível, é porque você pode.

Outros Clãs

A pulverização do poder e o sentido de autossuficiência criam uma particularidade em Inara: muita coisa pode acontecer fora dos radares da própria regência, quanto mais do Império! Inara não é um mundo normal dentro dos padrões da Constelação. As coisas mudaram para permanecer as mesmas: na prática, a nobreza é apenas um título que ratifica um poder que já existia antes mesmo de Silas Falconeri ter nascido. Por outro lado, isso aproxima os nobres inaranos dos vários senhores de domínio que povoam o Império — e de clãs minúsculos que se limitam a um mero baronato.

Locais em Inara

Ilha Flutuante de Mourisco

Séculos atrás, Mourisco foi planejada para ser a mais devastadora máquina de guerra a cruzar os oceanos do planeta — mas afundou perto do Pólo Norte. Essa história virou um filme horrível, mas de sucesso. Seu diretor, Arcarias Rivera, financiou documentários sobre os restos do Mourisco, obtendo acesso a máquinas especiais de mergulho para localizá-la. A fortaleza móvel afundara em uma região tão gélida do oceano que simplesmente *nenhum* tipo de bactéria tinha como sobreviver: a construção ficou super resfriada, sem que o metal se oxidasse. Ou seja, Mourisco estava exatamente como era quando foi construída. E, mais de mil anos depois, a engenharia evoluiu o suficiente para viabilizá-la. Arcarias transformou a fortaleza em uma grande cidade flutuante, navegando pelos oceanos de Inara, trazendo turistas de todo o Império. O diretor acabou por merecer um título de conde (pelas dimensões da construção) e um título de grandeza. Há quem diga que ele manda mais em Inara do que o próprio Príncipe-Regente. Por fim, Arcarias formou a guarda mais competente do planeta. Seus homens, comandando robôs hussardos de ponta, são treinados para serem educados e atenciosos, mas *letais*, e sua missão é garantir que, caso algo errado aconteça, eles façam o serviço, limpem a área e ninguém saiba. Por falar nisso, Mourisco *ainda* é uma fortaleza de guerra cheia de armas...

Distritos Submarinos

Como a maior parte de Inara é coberta de água, a exploração e pesquisa dos oceanos é mais do que um passo natural — é uma necessidade. De cultivadores de algas e criadores

Corpos Militares de Inara

Guardas militares

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

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).

de pescados a cientistas de todos os tipos, milhares de pessoas trabalham em cidades submarinas, protegidas contra monstros e invasores por brigadas de hussardos anfíbios. Os distritos submarinos não têm status de domínio; sua administração costuma pertencer à ilha-domínio mais próxima. Isso costuma atrair prosperidade para essas ilhas: tanto as pessoas que residem em domínios submarinos quanto as que só trabalham num deles gastam seu dinheiro nas cidades da superfície. No entanto, há um preço a ser pago: nem todos aguentam viver sob o oceano; o lugar é mais vulnerável a problemas técnicos e ameaças externas; terroristas e piratas são uma realidade e o meio-ambiente muito particular de Inara costuma trazer surpresas o tempo todo...

Hotel-Cassino Del Chavo

Ninguém sabe mais a razão do nome, mas este hotel, o maior e mais luxuoso do planeta, é uma verdadeira beleza à beira mar que não deve nada aos mais requintados palacetes de Trianon. É onde os nobres ricos de Inara mergulham na jogatina, são levados para lutas de monstros onde fazem apostas altíssimas, assistem a shows das celebridades mais populares da Constelação — e correm o risco de se perder em seus corredores: o hotel é uma construção tão grande que pode ser vista de boa parte da cidade de Cavaris, quase como uma cidadela à parte. Seu número de quartos é gigantesco. Além disso, o Del Chavo se localiza exatamente em frente à Praia dos Reflexos, uma das praias mais belas do litoral — e acesso obrigatório para quem deseja chegar às Asas da Águia, um rochedo de onde a lua só pode ser vista à meia-noite (a forma das rochas parece mesmo uma asa aberta bloqueando a luz). De acordo com a crença popular, o brilho da lua no local une para sempre os casais que estiverem juntos naquele momento. Não seria um problema se a Praia dos Reflexos não fosse exclusiva para os visitantes do hotel — o que leva um monte de casais clandestinos a tentar chegar às Asas escapando dos seguranças, que têm também que fazer o serviço de proteger o hotel dos monstros que podem devorar os banhistas...

A Campanha em Inara

Inara é um ponto fora da curva dentro do Império. No entanto, ninguém pode dizer que não há ação neste mundo: Evos; robôs contra monstros gigantes; tiranos em ilhas escondidas no meio do nada; áreas inexploradas perfeitas para piratas espaciais, contrabandistas e outros meliantes; nobres que não sabem onde estão pisando; pesquisas submarinas, e, de quebra, a proximidade dos Proscritos, que podem chegar a qualquer momento. Quem pensa que Inara é um mundo quieto onde nada acontece está muito enganado. Mas os tradicionais papéis podem se ver particularmente distorcidos aqui.

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

Oficiais Hussardos da Brigada Ligeira Estelar

Se alguém pensa que está aqui para aproveitar a praia, está muito enganado: a Brigada precisa investir em movimento e posicionamento tático, criando plataformas, naves de reconhecimento e transporte, trazendo robôs de patrulha — enfim, arrumando tudo que for necessário para ajudar o planeta a consolidar as frágeis redes de contato que o mantêm, e se preparar para uma provável invasão Proscrita. Claro, as mulheres da região são bonitas, mas isso não é o bastante. Os hussardos da Brigada Ligeira Estelar aqui estão desesperados por ação — e talvez precisem forçar um pouquinho a barra para que possam embarcar em algo mais parecido com uma aventura...

Oficiais Hussardos da Guarda Regencial de Inara

De modo geral, Inara trata bem seus estrangeiros, e as guardas têm trabalhos mais complicados a fazer — como enfrentar os monstros anfíbios que saem do oceano e entram em centros urbanos e proteger seu Príncipe-Regente dessas criaturas da mesma forma que o fariam no caso de um invasor. Como esta guarda não parece ser tão ligada à nobreza quanto seus similares no resto do Império, seus oficiais hussardos parecem ser mais centrados e realistas do que deveriam. Mas sempre há alguém que desafie essa postura — ou perca a paciência com algum membro mais folgado da Brigada...

Nobres

Embora os Lupang sejam uma versão muito exacerbada disso, o provincianismo da nobreza está muito presente neste mundo, em escalas variáveis. A vontade de se espelhar no Cabo do Sabre pode tornar os nobres um tanto caricatos, mas isso não muda o fato de que eles ainda são a nobreza. Eles mandam, eles têm dinheiro, eles adquirem robôs gigantes em sua primeira maioria e eles podem muito bem pagar um mestre esgrimista para treinar seus filhos desde cedo.

Membros das Guardas Submarinas

A participação conjunta de diferentes domínios na criação de cidades submarinas que servem como centros de pesquisa e cultivo cria a necessidade de um corpo de defesa — protegendo-os tanto contra os monstros que habitam o oceano quanto de eventuais atacantes. E caso haja pesquisas em desenvolvimento, com certeza há gente interessada em saber o que está acontecendo por lá — mas não necessariamente gente bem-intencionada.

Outros

É possível seguir um tom de campanha mais tradicional em Inara. Ainda temos uma nobreza, pessoas que precisam ser ajudadas contra autoridades corruptas, guardas de domínio comandadas por gente perigosa... Além disso, couriers são muito necessários neste mundo! Há inúmeras possibilidades: um grupo terrorista de outro mundo pode criar uma base secreta aqui, longe de olhos alheios; tesouros de outro planeta podem ter sido escondidos em uma ilha deserta inarana...

Lacky Macoco

Lacky Roland Senopha Josué era um sujeito com uma perspectiva de vida comum em uma ilhota qualquer de Inara. Para não acabar como o resto de sua família, vivendo de pesca em uma aldeia qualquer e jamais tendo grandes perspectivas de futuro, ele na sua juventude acabou entrando na guarda de lanceiros de seu planeta. Cumpriu seu período mínimo obrigatório sem maiores distinções, e de quebra passou a carregar implantes visíveis (um olho e dois dedos, para ser mais exato) para substituir as partes do corpo perdidas em um combate contra os monstros marinhos. Mas não queria voltar para a vida que tinha antes — e isso o levou inicialmente a se envolver com o treinamento de monstros para rinhas. Como Lacky queria resultados rápidos na vida e é difícil passar pelos peixes grandes que comandam o circuito dessas lutas, ele acabou passando a trabalhar com a rede de contrabando entre Inara e Moretz.

Foi assim que Lacky Josué deixou de existir, e surgiu Lacky Macoco. Pouca gente imaginária que aquele contrabandista menor se tornaria o maior cabeça do ramo no planeta, passando a regular o circuito de contrabando entre os dois mundos. Ou seja, para que o rum inarano chegue em Moretz de forma discreta, ou que refugiados ilegais de Moretz se instalem em Inara, os responsáveis têm fatalmente que pedir a bênção de Lacky. Ele se tornou riquíssimo e, dentro das áreas mais pobres, arrumou várias amantes — a ponto de em determinado ponto da vida, levá-las todas para o mesmo teto em uma bela ilha particular e viver com elas maritalmente — algo inimaginável em qualquer lugar do Império. Ele exige fidelidade de suas mulheres, caso queiram que ele continue a “amá-las”. E, até pelo padrão

de vida que ele oferece, elas mergulham em um inacreditável perfil de esposas fiéis e apaixonadas. Com essas cinco mulheres, ele tem quase trinta filhos, todos vivendo juntos — e cuida bem de todos, para surpresa geral; é um pai mandão, mas muito presente e afetuoso, que não se esquece de ninguém. Alguns já participam do “negócio da família”, como os filhos mais velhos, Najac e Jezer, e as filhas Aneilha, Jessanna e Redaline. Conta-se que esses cinco já são quase tão perigosos em combate quanto o pai...

A possibilidade de um ataque Proscrito não afeta demais as preocupações de Macoco. No seu entender, não há nada para eles tomarem aqui se as ilhas afundarem — e ele não acha que o Império os ajuda tanto assim para que eles se joguem na linha de tiro em seu nome. Por isso, sua experiência com o treinamento de monstros foi resgatada, e ele começou a fazer dinheiro com a caça de monstros para domar e usar como defesa contra invasores, além de balsas nas costas de leviatãs e outras loucuras. No seu entender, de que serve lutar por seu mundo se seus habitantes nem o dominaram ainda por completo como lugar habitável?

Em todo caso, é bom evitar desafiá-lo. Apesar de seu machismo cafajeste lhe emprestar um ar folclórico, Macoco fala sério quando o assunto é dinheiro, e pode ser temível como oponente...

Banton Alfa B

Apesar de Macoco se vangloriar de ter criado este modelo Irregular, o fato é que ele não surgiu conceitualmente do nada; o Banton foi encomendado a partir de suas especificações, mas baseado na experiência de Macoco durante seu período nas rinhas de monstros. Teria sido mais fácil obter robôs Mata-Monstro usados e modificá-los, mas os pontos fracos destes são estruturais, e blindar sua área mais frágil seria um mero remendo. O Banton teve algumas evoluções, mas basicamente o robô de Macoco, o Alfa, é uma versão turbinada do modelo básico usado por seus homens (o “B” é uma referência ao fato de que o primeiro Banton Alfa foi destruído em um ataque surpresa). O novo Banton de Macoco essencialmente é o mesmo — apenas mais blindado e armado.

Lacky Macoco (26N)

Idade: 46 anos.

Mundo: Inara.

Kit: Comandante e Contrabandista.

Robô: Banton Alfa B.

F2 (corte), H4, R2, A1, PdF3 (perfuração); 10 PVs, 10 PHs.

Vantagem Regional: Comunhão com o Mar.

Poderes de Kit: Aura de Retidão, Bala nas Costas, Manda quem Pode, Ordens de Combate e Retirada Estratégica.

Vantagens: Aliado Gigante, Capitania, Contatos, Patrono (sua própria organização) e Técnicas de Luta (bloqueio, bloqueio agressivo, estocada e resposta).

Desvantagens: Implantes Visíveis.

Perícias: Crime, Manipulação.

Banton Alfa B (21S)

F3 (qualquer), H0, R4, A4, PdF4 (qualquer); 20 PVs, 20 PHs.

Vantagem Única: Mecha.

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

Relâmpago de Plasma: as mãos de Banton possuem núcleos de energia que funcionam como verdadeiros canhões elétricos anatômicos. Juntando as duas mãos e disparando uma ou várias vezes, Lacky é capaz de grandes estragos em área. *Ataque Especial II (PdF: amplo).*

Desvantagens: Bateria e Munição Limitada.

Capítulo 2

Montalbán

Montalbán é um mundo movido por lealdades sólidas como rochas; por um espírito orgulhoso, passional e feroz; pela resolução de honrar seus compromissos ao Império e aos Falconeri. Não à toa, seu Príncipe-Regente não é ninguém menos do que o próprio filho de Silas Falconeri, Lucas.

Montalbán é um mundo cuja colonização partilhou origens em comum com Alabarda e que poderia muito bem ter tido o mesmo perfil. Mas para a sua sorte, não foi isso o que aconteceu: Montalbán se tornou um mundo mais culturalmente coeso e apegado à aristocracia, mas mais democrático em espírito e sem tantas disparidades econômicas. Suas cidades não brilham como as mais modernas do Império, mas mesmo nos seus locais mais pobres ninguém verá bolsões desesperadores de atraso, como os encontrados em Ottokar e Arkadi. É claro que há dores de cabeça: sua cultura particular faz com que a população costume confiar demais em noções de honra e em ter razão o tempo todo. A quantidade de duelistas não deixa nada a dever a mundos como Annelise ou Trianon, mas eles não parecem nem um pouco interessados no glamour da coisa: qualquer motivo pode gerar uma escaramuça não muito diferente de uma briga de bar.

Montalbán foi seduzido pela ideia de defender o futuro do Império — e ter essa responsabilidade em mãos. Qual montalbaniano ficaria parado ao invés de pegar em armas por seu herói e príncipe-regente? O espírito heroico e libertador da Brigada tem muito apelo para os jovens montalbanianos, mais até do que a defesa do próprio lar.

Isso também traz seus problemas. Em Montalbán, a maioria dos jovens, camponeses, burgueses e nobres se alistam na Brigada Ligeira Estelar em vez de de juntar-se ao corpo de hussardos local. Há um déficit crescente na Guarda Regencial de Montalbán — deixando para trás os tempos em que essa guarda gerava vários justiceiros mascarados. Por outro lado, vários homens da Guarda Regencial são ex-soldados e oficiais da Brigada que voltaram para



casa, depois de cumprir seu dever, mas que sentiram falta da vida de lutas. Isso faz a Guarda de Montalbán ter uma média etária comparativamente mais alta entre os corpos de guarda regenciais, e um efetivo menor — mas também mais capaz, coeso e integrado.

Com tudo isso, ainda há uma dúvida a torturar historiadores: o que fez um mundo famoso por cumprir tratados e respeitar aliados mudar de lado tão intensamente bem antes da insurreição tarsiana?

Há muitos segredos em Montalbán, mas não há como negar: Lucas Falconeri é extremamente respeitado por aqueles que governa. A nobreza local lhe é leal, e Montalbán se tornou um centro precioso para aqueles que questionam a regência, desejando um Falconeri de volta ao trono. Na verdade, ele só não retornou por causa das circunstâncias que o puseram na regência de Montalbán: praticamente se pôs de lado na linha sucessória ao assumir o governo deste mundo, e o desmonte das amarras jurídicas tem sido um pesadelo que dura décadas, devido à influência dos Artusen de Tarso no judiciário e no parlamento. Como todos já sabem, há um inferno de má vontade política, manipulações e negociatas entre ele e o trono.

Não é preciso dizer que, por conta disso tudo, hoje Montalbán e Tarso são inimigos mortais. Os Del Mar, que antes governavam, acabaram perdendo o trono local, mas Lucas jamais trouxe uma horda de parentes de seu mundo para ocupar os cargos importantes; sua própria esposa é uma Del Mar. Estes ainda comandam de fato, mesmo que não em nome, e Lucas tem sido um bom governante, respeitando as tradições locais e construindo alianças. O único a perder algo realmente foi Amadis, Grão-Príncipe de Montesa, primo da princesa e herdeiro do trono com a entrega da mão de Isabel como rainha a Silas. Ele obviamente ficou descontente, mas tem sido exemplar em seu comportamento até agora. Talvez o maior medo seja o que ele tome a iniciativa de um levante, não contra Lucas, mas contra a escória corrupta em volta do regente Pérez-Reverte que poda a ascensão do filho mais jovem de Silas Falconeri — e por tabela dele mesmo — a seu local de direito. Há um lado perigoso em um povo que cultiva seus ânimos inflamados.

Por ora, temos um mundo em compasso de espera. Há uma sensação de que cedo ou tarde algo vai acontecer. E quando acontecer, os montalbanianos não fugirão à luta.

Clãs Nobres de Montalbán

Del Mar

Os Del Mar odeiam Tarso em geral e os Artusen em particular com uma fúria desmedida, mas compreensível. O sequestro da princesa Maria Isabel durante a Insurreição Tarsiana ainda é algo entalado em suas gargantas; Falconeri poderia ter executado o príncipe-regente

(veja *Brigada Ligeira Estelar*, página 78). Ao invés disso, ele o perdoou, mas exigiu a entrega da mão da princesa a Lucas. Antes, ela estava destinada ao Herdeiro Imperial Silas (futuro Silas II). Algum outro Del Mar assumiria a regência e governaria, sendo fiel ao imperador como um bom príncipe-regente deveria ser. Tudo estava muito bem arrumado — ninguém tinha o que reclamar politicamente.

Entretanto, o novo arranjo fez com que Lucas Falconeri, ao desposar a princesa, se tornasse o príncipe-regente deste mundo. Os Del Mar não culpam aos Falconeri, na verdade: mesmo que ele tenha sido pressionado pelo sequestro, o fato é que o antigo príncipe-regente *ainda* traiu o imperador. Lucas ganhou o respeito de muita gente, do povo à nobreza, com sua coragem insuspeita. É claro, ninguém pode esquecer de que, graças a toda essa história, os Del Mar estão fora do trono, reduzidos à consorte de um regente de outro mundo.

Isso coloca a família na difícil situação de ser refém da própria honra. Montalbán e Tarso hoje são inimigos mortais, mas dificilmente os Falconeri odiariam tanto os Artusen quanto os Del Mar! Há uma questão de orgulho envolvido, mas não importa: eles serão leais à sua palavra; é o que faz deles os Del Mar.

Cores: vermelho da casa Del Mar; azul ciano da casa Falconeri; o amarelo é comum a ambos.

Para os Jogadores: *você é um Del Mar. Você tem sangue quente, e em suas entranhas correm paixões, lealdades e ódios devastadores — os Del Mar são um clã de extremos! Em seu interior, há a dor intensa de ter perdido o comando de seu mundo pelos erros de seu próprio regente. Mas vocês reconhecem esses erros e não odeiam os Falconeri. Seu ódio é dedicado aos Artusen de Tarso, aqueles que os levaram a cometer atos mal pensados, pelos quais pagaram caro. Vocês lutarão para recolocar os Falconeri no trono algum dia — devem isso a eles. Até lá, servirão com honra. E farão seus inimigos pagarem.*



Brasão de Montalbán

Valdemoro

Há uma história sombria por trás da força do clã Valdemoro: em uma das guerras que ocorreram durante o Grande Vazio, suas terras estavam arrasadas, boa parte da sua população ativa estava morta, seu exército estava reduzido e o destino desta família seria o de sucumbir nas mãos dos atacantes. Então eles tiveram uma ideia luminosa: procuraram as piores penitenciárias do lado inimigo e, em uma bela noite, um espião infiltrado libertou e armou todos os prisioneiros, para que espalhassem saque e destruição. As forças armadas tiveram que agir — e muitos morreram dos dois lados. Quando a poeira baixou, o exército reduzido dos Valdemoro (já infiltrado na capital inimiga com seus robôs gigantes) chacinou as forças restantes, já avariadas, tomando a capital e forçando o governo oponente a um acordo. O clã causou danos horríveis à população civil ao soltar criminosos da pior espécie, mas não era isso que o inimigo estava fazendo em seu território sob o manto oficial de

Dados Importantes sobre Montalbán

Unidade federativa	Principado.
Capital	Alameria.
Príncipe-regente	Lucas Reigen Falconeri (59).
Consorte regencial	Maria Isabel Bavieca del Mar Falconeri (48).
Clã regencial	Falconeri.
Herdeiro regencial	Iskander Reigen del Mar Falconeri (10, incôpletos).
Cores do brasão regencial (usado nas guardas regenciais)	Vermelho da casa Del Mar; azul ciano da casa Falconeri; o amarelo é comum a ambos.
Número de grão-domínios	711.
Principais clãs de nobreza e grão-domínios sob sua posse	Del Mar (151). Valdemoro (149). Calatrava (149). Campeador (99). Outros (163).

um exército? Por que acusá-los de jogar sujo quando seu oponente entrou com uma força abusiva e poderosa? Os Valdemoro seriam conhecidos daí em diante como um clã ardiloso e de moral dúbia, avessos à “moral do combate”, mas a verdade é que, como se espera dos montalbanianos, eles honram os códigos que regem o mundo. Não são conspiradores como um todo. Por outro lado, percebem que códigos de honra podem dar margem a abusos quando os dois lados não são realmente equilibrados. Alegar regras de conduta moral é algo muito bonito quando um dos lados está prestes a ser massacrado.

Em suma, os Valdemoro questionam a ordem da qual fazem parte e subvertem as regras; por isso incomodam tanto. E não estão dispostos a sofrer em nome da imagem pública. Sua moralidade ainda está lá — os Valdemoro honram seus compromissos e lealdades, mas entendem que contornar regras estúpidas não é trapacear, e que eventualmente os fins podem ter que justificar os meios.

Cores: lavanda, branco e índigo.

Para os Jogadores: você é um Valdemoro. Você reconhece que tem deveres a cumprir e um modo honrado de ser, mas na sua cabeça existe aquela pergunta incômoda quando lhe ditam uma regra: “por quê?”. A não existência de uma resposta satisfatória

pode mudar todo o curso de suas ações. Questionar é parte de sua natureza. Você não vai permitir ser usado ou manipulado; não vai ser feito de idiota e sacar sua espada em nome de quem não merece, nem deixar de sacá-la quando a omissão só vai prejudicar aquilo que você defende. Você não precisa seguir regras que só irão prejudicá-lo. Seu clã o apoiará se você tiver que bater de frente com alguém por causa disso. Apenas faça o que tem que ser feito — e se os outros ainda acham que isso é jogar sujo, danem-se todos eles.

Calatrava

Esta casa se viu em perigo quando os primeiros sinais do crescimento de um ramo menor do clã Mondragor de Forte Martim começaram a se manifestar em seu mundo. Na época, os Mondragor começavam a crescer em Tarso. Os Calatrava enfrentavam um período de baixa produção e perda de influência política, e era preciso evitar que esse rival também crescesse em Montalbán. É em momentos como este que um clã pode encolher — e outro, oportunamente, crescer e absorver seus domínios. A arma dos Mondragor era a fé cega, mas os Calatrava operam em outro terreno do coração humano: a cultura e o conhecimento.

Justamente por se criarem em um meio rústico e passional como o de Montalbán, os Calatrava aprenderam a ser vocais e agressivos na defesa de valores que podem parecer abstratos às pessoas comuns, mas são fundamentais. De suas hostes já saíram filósofos, jornalistas, teatrólogos, exploradores e pesquisadores de sociedades isoladas e distantes... Isso fez do clã o coração cultural e espiritual de Montalbán — coração que seria esmagado pelos Mondragor. Os Calatrava se valeram muito bem do espírito aguerrido de seu povo. Às vezes, orgulho local pode ser bem direcionado contra influência e manipulação externa.

Hoje a ameaça é pequena em seu mundo: os Mondragor são raros, não mais do que um dos muitos ramos menores de clãs de outros mundos. Mas foi graças a esse evento que os Calatrava cresceram e se estabeleceram, marcando presença inclusive como os educadores de Iskander, filho único de Lucas Falconeri. No entanto, eles estão atentos, pois o pensamento que detiveram persiste firme e forte em outros mundos. Não é impossível que eles tenham que entrar em ação novamente — agora em nome do Império. Apesar de tudo, eles ainda são montalbanianos.

Cores: azul e branco.

Para os Jogadores: você é um Calatrava. Em meio à tecnologia da constelação, com robôs gigantes e naves espaciais, você ainda dá valor àquilo que faz da humanidade o que é: a capacidade de criar, de aprender, de evoluir, de se educar. Onde quer que alguém cerceie o pensamento livre e a inteligência, onde quer que alguém manipule e emburreça as pessoas por interesse, vocês erguerão sua língua, sua pena, sua caneta, seu teclado — e se preciso for, sua espada! Todo Calatrava é estimulado a produzir o próprio diário desde que aprende a escrever; em um momento aonde a mídia pró-Tarso manipula o público, os Mondragor se espalham como veneno e os Proscritos estão a destruir aquilo que conhecemos por civilização, é a hora certa para escrever os diários de grandes homens, que farão história contra a ameaça que os cerca! São grandes tempos para ser um herói!

Outros Clãs

Os clãs de Montalbán de modo geral cumprem suas obrigações. Isso não quer dizer que nunca cometam abusos ou deixem de ter sua própria agenda. Significa, sim, que não fazem oposição aberta a seus superiores. O que pode ser muito conveniente para operar fora dos radares. Montalbán, há décadas, foi a campeã da presença de justiceiros mascarados — sinal de que as coisas nunca foram tão luminosas assim no planeta. Nomes como o Condor Rubro ou Dom Vingador ainda são lembrados pelos mais velhos. O que acontece é que, como Lucas Falconeri (que leva muito a sério a obediência da Constituição Falconiana) é um regente popular, tem a obediência dos principais clãs do planeta e tem a perspectiva de se tornar imperador — levando sua esposa e devolvendo a regência a um nobre nativo —, há mais a ganhar sendo fiel ao regente e esperando os resultados do que cutucando a onça com vara curta.

É claro, é importante fazer tudo parecer que está bem — mesmo quando não está. Ninguém quer cair em desgraça com quem representa a ordem imperial. Por isso, não é de se espantar que a ordem e cidadania em alguns lugares não passe de mera maquiagem a esconder o que está péssimo. Mas a cultura de Montalbán está longe de ser uma fraude. Um exemplo prático foi a reação da nobreza montalbaniana à breve tentativa dos Gurran em se imiscuir na sociedade local logo após a Insurreição Tarsiana — o lado bom de sua mentalidade falou mais alto. O problema é que, sendo os montalbanianos como são, rixas familiares se tornam comuns, não importando o estrato social. Em uma sociedade na qual muitos jovens se unem à Brigada ou à Guarda Regencial, isso pode ser um enorme problema...

Locais em Montalbán

Batalha

Este domínio poderia ser apenas mais um lugar esquecido pelo universo, não fosse ele o lar da Grande Academia dos Operativos de Infantaria Especial de Montalbán — uma unidade especial regional dedicada a soldados com exo-trajes leves de salto que incluem disparo de cabos, grande agilidade e manobrabilidade. Batalha na verdade surgiu como uma unidade paramilitar de voluntários contra a breve presença de tarsianos no planeta em 1831. Sem recursos e acesso a armas pra montar uma milícia funcional, eles acabaram dando origem a uma unidade de elite da infantaria conhecida como *Escalantes*. Esta unidade costuma ser meio desprezada com o culto aos robôs gigantes que impera na constelação. Mas não nesta cidade. Seus heróis não pilotaram robôs gigantes.

Ramirez

Esta cidade pacata recebe milhares de pessoas uma vez por ano para um dos maiores e mais populares eventos do planeta: a *Grande Corrida de Pau*. Essencialmente é uma maratona cuja rota cobre toda a cidade e cujos participantes carregam um instrumento de contusão feito de madeira (instrumentos cortantes ou pontiagudos são proibidos). Os participantes devem

estar com o mínimo de roupas permitido em nome da decência, para evitar que se escondam instrumentos mais perigosos, mais óculos especiais de proteção. Vence o último a cruzar a linha de chegada e a estar de pé do começo ao fim. Quem cai ou deixa seu bastão cair, mesmo que seja uma única vez, está desclassificado e é recolhido da rua. O que torna esse evento tão polêmico é que você pode derrubar os oponentes pelo caminho com pauladas. Como normalmente as ruas se transformam em um formigueiro, com gente demais para a capacidade da própria cidade, a “diversão” é garantida. Caso haja mais de uma pessoa de pé cruzando a linha, a corrida continua e todos terão de refazer toda a trajetória quantas vezes for preciso até que só um cruze a reta final. Porque, de acordo com as regras... Só pode haver um.

Rosarrubra

Rosarrubra é talvez o maior centro de cultura em Montalbán, onde se reúne a nata da sociedade em um clima de luxo e ao mesmo tempo erudição. Em Rosarrubra estão os maiores teatros, em Rosarrubra são dadas as maiores festas.

Após a Insurreição Tarsiana, os Gurran (um clã nobre originário de Uziel) tentaram se infiltrar em Montalbán através do casamento de suas damas com a nobreza local. Contudo, os montalbanianos jamais foram lenientes como os nativos de Uziel: quando estes começaram a fazer das suas, seus novos genros (ou os pais destes) puseram os Gurran para correr — e as esposas ficaram. Elas foram educadas para serem esposas adoráveis, leais aos maridos, e não deixaram de ser assim. Mesmo assim, ao ver seus laços com a família e mundo natal se cortarem, e saudosas de seus velhos círculos sociais, elas começaram a se agregar em Montalbán, tornando-se paulatinamente uma espécie de núcleo nobre de origem uziel, mais interessado na vida social e na cultura, com a vontade de deixar uma marca positiva em seu novo planeta e apagar qualquer mancha de suas conexões familiares. Nesse ir e vir de reuniões pelos domínios de seus respectivos esposos, cunhadas e/ou amigas, surgiu a ideia de transformar alguma área bem localizada (mas pouco aproveitada) em um centro de moda, arte, perfumarias, carrões magnéticos, restaurantes, casas de espetáculos... Em

Corpos Militares de Montalbán

Guardas militares

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

Dados sobre as guardas regenciais

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

suma, grandes atratores de comércio, turismo e boa companhia. E assim nasceu Rosarrubra. É claro que os Gurrans — após anos de trabalhosa diplomacia familiar — encontraram uma utilidade no local: entocar ocasionais familiares idealistas ou frágeis demais para os negócios de família... Ou que precisem de um refúgio onde possam esperar as coisas esfriarem em seu mundo.

A Campanha em Montalbán

É claro que os assuntos relativos ao futuro do Império são importantes. Geograficamente, Montalbán pertence ao Fio do Sabre, mas em termos de contexto político sempre foi mais próximo dos mundos do Cabo. Também é um mundo ligado às questões da corte, da sucessão imperial e dos destinos da Aliança. Mas também não é diferente de Forte Martim ou Trianon em sua vocação para a espada. Talvez a diferença esteja em seus laços de suserania, vassalagens, lealdades e códigos de honra levados a ferro e fogo. Mesmo a mais gentil e educada das mulheres é irredutível. Muitos conflitos podem surgir de dois pontos de vistas pouco dispostos a ceder. E é claro, alguns problemas são eternos. Lucas Falconeri é um bom governante, mas não é onisciente.

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

Oficiais Hussardos da Brigada Ligeira Estelar

Em Montalbán está Lucas Falconeri, e tanto ele quanto sua esposa e filho precisam ser protegidos para que o Império tenha um futuro. Mas a Brigada ainda responde ao Império, não a nenhum mundo em especial — ou seja, deve defender antes de mais nada os interesses do Regente Imperial Pérez-Reverte. Em suma: nas missões cujo interesse é de estado, a Brigada pode receber boas duchas de água fria — e pela própria presença da figura de Lucas em Montalbán, há uma atenção muito grande sobre suas ações. Eventualmente, é possível que os Hussardos Imperiais tenham que agir por conta própria — e convenientemente, as instâncias superiores podem fechar um dos olhos para o que está acontecendo. Mas nem sempre eles vão encontrar essa boa vontade ao agir.

Oficiais Hussardos da Guarda Regencial de Montalbán

Há uma espécie de “disputa moral de jurisdição” entre a Brigada e a Guarda Regencial de Montalbán: de um lado, a Brigada representa o Império, e no entender de muita gente, os Falconeri são o Império. Mas a função primária da Guarda Regencial é servir diretamente ao Príncipe-Regente e a sua família; eis a grande fonte de rivalidade entre os dois. Se a coisa ficar séria, ambos lutarão lado a lado. Mas até lá, um alfinetará o outro o quanto puder. Não chega a ser algo grave: neste mundo, tanto a Brigada quanto os Hussardos Regenciais são parecidos — se o casaco branco da Brigada é visto como o manto do heroísmo no Império, o casaco azul, vermelho e dourado é visto como o portador da honra de Montalbán. Não é um mau sinal.

Nobres

Não são muito diferentes dos nobres de outros mundos, salvo pelos aspectos culturais e pela necessidade de manter as aparências a seus superiores quando estão fazendo algo de errado. O resto está todo aqui: arranjos, alianças, fidalgos, festas na corte e intriga por trás das cortinas. Isso tende a ser universal quando monarquias estão envolvidas. Qualquer história de intriga palaciana pode se encaixar bem em Montalbán — principalmente levando em conta o sangue quente dos montalbaniãos.

Justiceiros Mascarados e Vingadores

Eles já foram muito presentes em outros tempos e chegaram a ser quase uma instituição do mundo. Hoje, as coisas se tranquilizaram, mas sua lembrança permanece. Se alguém abusar da autoridade e conseguir driblar a ação das leis... É hora de uma lenda ser feita...

Outros

Como já foi dito, a vocação para a espada aqui é enorme. Não é difícil se encontrar um motivo para desembainhá-la em Montalbán.



Infante Imperial Lucas Falconeri, Príncipe-Regente de Montalbán

Ao contrário de seu pai, Lucas Falconeri nunca pareceu ter vocação heroica: tinha gosto por livros, e parecia destinado a algum cargo menor, e a um casamento político qualquer. Contudo, quando a Princesa Maria Isabel del Mar, futura noiva do herdeiro imperial, foi apresentada à corte de Albuquerque, seu mundo caiu. Ele não passaria por cima de seu irmão; não era um canalha, já não era mais um rapaz (se sentia mais velho do que realmente era) e seu robô gigante de direito sempre fora cerimonial.

Foi quando o destino interferiu com a eclosão da Insurreição Tarsiana: a Princesa Maria Isabel foi sequestrada, e tudo parecia perdido.

O que ninguém contava é que Lucas agisse por conta própria quando percebeu que a reação de seu irmão (o futuro Silas II) foi negociar — e começar a listar outras opções de esposa caso Isabel fosse morta. Lucas invadiu Tarso com uma unidade dos Voluntários do Sabre. A história foi aumentada com o tempo, mas ninguém nega que Lucas esteve na linha de frente, enfrentou oponentes com seu sabre, pilotou robôs gigantes — enfim, resgatou-a a custo de sangue. Se ela não se apaixonou à primeira vista na corte de Albuquerque, como muita gente gosta de repetir e acreditar, com certeza foi conquistada nesse momento.

O fato de ele arriscar o pescoço em Tarso para resgatar sua princesa, mesmo sabendo que ela teria que se casar com outro, fez com que os montalbanianos o considerassem um “homem de verdade”. E isso, dentro da cultura de Montalbán, é *muito* coisa. Politicamente e em termos de imagem, não era uma boa ideia separar o casal. Com isso, e longe de casa, Lucas aprendeu a ter pulso e liderança, tornando-se um ótimo Príncipe-Regente para Montalbán. É adorado e visto como digno herdeiro de Silas Falconeri — algo que ele não teve oportunidade de ser por conta das leis de primogenitura. Custou a ter um filho, mas ele veio — e aos oito anos, o pequeno Iskander é um garoto inteligente, quieto, educado e apaixonado por livros, como o próprio Lucas um dia foi. No entanto, para lidar com os montalbanianos, Lucas não pode parecer tão polido como foi ensinado a ser!

Já chegando aos sessenta anos, Lucas está assistindo à degeneração do Império sob a regência, e quer assumir o trono — algo que está impedido de fazer pelos artifícios políticos dos Artusen. Ele está ficando velho. Por ter casado tarde e demorado a ter um filho, pode estar esgotando as chances de recolocar a linhagem do pai no Trono Imperial.

Ele ainda é uma fonte de liderança para todos que querem recolocar o Império nos trilhos, mas está em desvantagem; sua posição é visível demais para se articular — principalmente quando o judiciário, corrompido, antecipa-se a todos os seus movimentos. Ele precisa de pessoas de confiança que executem missões importantes. Precisa de gente disposta a enfrentar os inimigos internos — antes que os Proscritos façam a constelação em pedaços.

Ele precisa salvar o Império, antes que seja tarde demais.

Lucas Falconeri (20N)

Idade: 59 anos.

Mundo: Albach.

Kit: Comandante e Nobre.

Robô: Lafalk.

F1 (corte), H4, R1, A1, PdF2 (perfuração); 15 PVs, 5 PHs.

Vantagem Regional: Honrado.

Poderes de Kit: Aura de Retidão, Costas Quentes, Ordens de Combate e Reforços Plebéus.

Vantagens: Boa Fama, Capitania, Nobreza (aliado gigante), Patrono (Montalbán), Pontos de Vida Extras e Riqueza.

Desvantagens: Código de Honra (honestidade) e Devoção (salvar o Império).

Perícias: Manipulação.

Lafalk (23S)

F4 (corte), H0, R4, A4, PdF5 (fogo); 20 PVs, 20 PHs.

Vantagem Única: Mecha.

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

Finta Laser: uma técnica desenvolvida por Lucas em seu Lafalk consiste em ziguezaguear e então disparar seus canhões de energia na direção do alvo aproveitando-se de um posicionamento ruim. Ele costuma combinar este ataque com Tiro Múltiplo, e de longe seu robô parece um emaranhado de riscos disparando cargas de energia nos alvos. **Ataque Especial (PdF, preço).**

Desvantagens: Bateria e Munição Limitada.

Lafalk

O Lafalk foi criado com exclusividade para Lucas Falconeri quando ele completou a primeira maioria aos quatorze anos. Entretanto, apesar de sua notável beleza (traço costumeiro dos robôs da mais alta nobreza), este modelo nunca foi nada além de um robô cerimonial — até que Lucas decidiu partir em busca daquela que se tornaria sua esposa. O resultado foi uma mudança interna tão brutal que ele praticamente se tornou outro robô. Obviamente, está obsoleto — voltou a seu papel cerimonial após o casamento de Lucas e Maria Isabel, com muita história para contar. Mas paulatinamente vem sendo reformado e atualizado: Lucas quer passar o Lafalk para seu filho Iskander em alguns anos — e deixá-lo pronto para a hipótese de seu filho também querer fazer história.

Capítulo 3

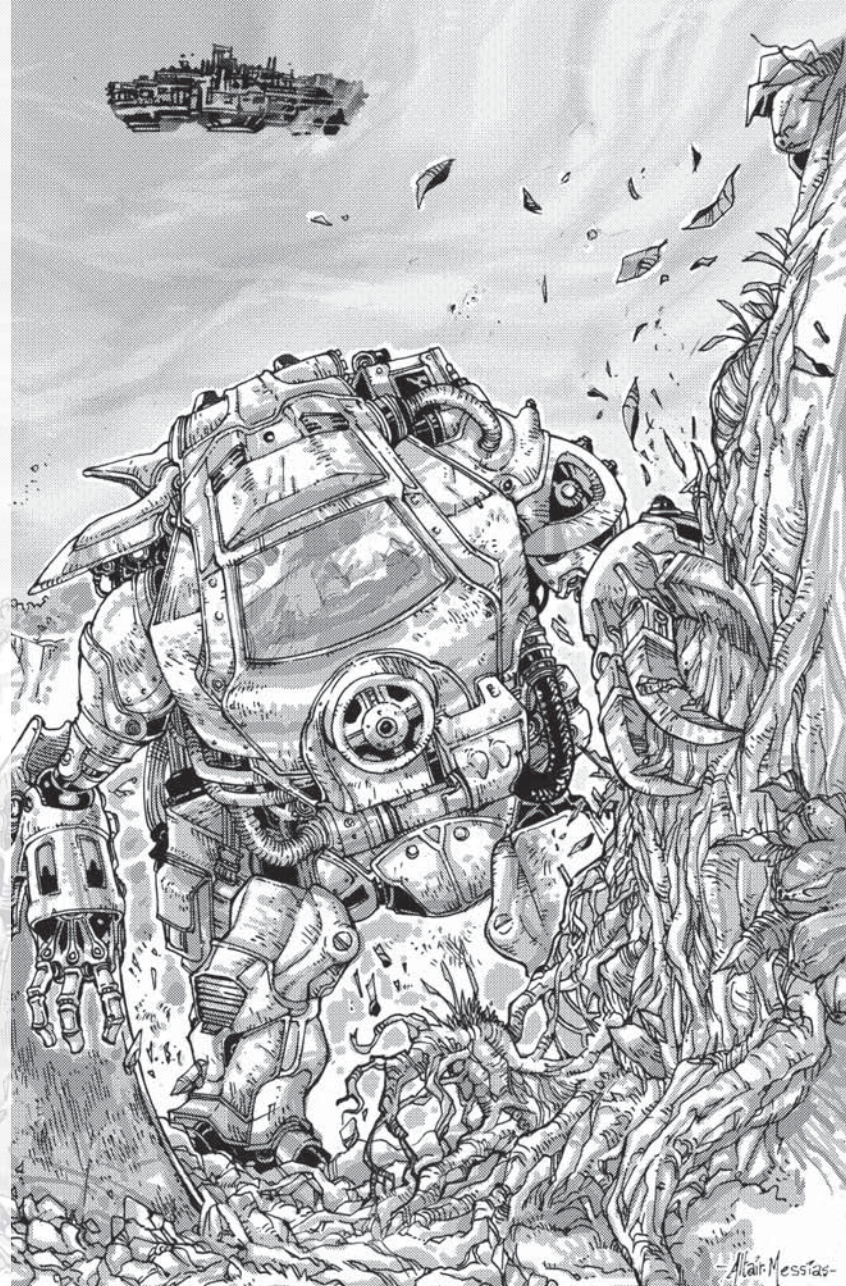
Moretz

Há duas teorias para a origem do nome que batizou Adrastra, o satélite natural de Moretz. A primeira é que deriva de um dos nomes para a deusa grega da indignação e punição, Nêmesis. A outra teoria é que o nome seria derivado de “ad astra” (da frase latina “per ardua ad astra” — “por caminhos árduos, até as estrelas”). Isso diz bastante sobre Moretz: se a parte “ad astra” refere-se a essa lua, “per árdua” refere-se ao planeta. Moretz é um mundo que sempre teve que contar consigo mesmo para sobreviver.

Por um lado, Moretz tem terras férteis, é propício a uma boa atividade extrativista e repleto de minérios a ser explorados para exportação. Por outro, enfrenta um grave problema: sua flora é particularmente intensa, repleta de fungos que contaminam o ar com esporos e substâncias tóxicas para o ser humano. Talvez o destino do planeta fosse ser classificado como um dos mundos não viáveis para colonização, não fosse o fato de que a região da tropopausa (a camada intermediária entre a camada mais baixa da atmosfera e a estratosfera) é habitável, embora com restrições. O potencial exploratório do mundo também era grande demais para ser desperdiçado — muitas pessoas estavam dispostas a encarar o risco natural que este mundo trazia.

Assim, só em montanhas muito altas há cidades, que precisam ser cobertas por grandes domos de vidro para proteger seus habitantes de eventuais fungos que flutuem pelo ar. Além disso, a mesma tecnologia que permite a existência de naves espaciais e estações espaciais autossuficientes permitiu a construção de grandes cidades flutuantes, combinando características dessas naves com as cidades-domo montanhosas.

Moretz se tornou um mundo onde a sobrevivência é obra do homem contra a natureza hostil, mas está longe de ser um bom lugar para se viver — por isso a presença de robôs gigantes aqui se torna fundamental. Comerciar com Inara é uma necessidade, já que mui-



tos viveres têm de ser trazidos de fora. Mensageiros e transportadores têm a difícil tarefa de escapar de piratas aéreos, e por isso contam em geral com um robô para sua defesa. Mineradores e madeireiros precisam descer para a superfície, e seu trabalho é feito com a ajuda de robôs gigantes, aqui empregados em trabalho bruto. Praticamente todos acabam sabendo pilotar algum tipo de veículo ou robô. As pessoas que saem dos domos precisam usar máscaras de filtragem por via das dúvidas, mesmo dentro do ambiente supostamente lacrado de suas naves e robôs. Muitos dos que trabalham há mais de dez na superfície acabam mostrando sinais superficiais de contaminação — e não relatam isso aos médicos, com medo de que sejam proibidos de descer ao planeta, perdendo seu único meio de vida.

Robôs e máscaras não são garantia de segurança. Muitas cidades flutuantes abrigam bolsões de pobreza imensos, e seus habitantes trabalham muitas vezes querendo reunir dinheiro para sair do planeta (e talvez morar em uma casa de praia em Inara, o sonho mais comum entre os moretzianos). Isso sem falar das “cidades sem lei” criadas pelos piratas aéreos locais. Elas cresceram em parte por causa da ligação tradicional entre Moretz e Uziel: fazem parte da rota de comércio ilegal e abrigam todo tipo de atividade proibida. Muitas vezes, cidadãos “honestos” das grandes cidades-domo e das cidades flutuantes frequentam as cidades sem lei furtivamente atrás de mulheres, jogatina e tudo que não podem fazer “em segurança” dentro da rotina ordenada dos grandes centros.

É muito fácil fazer uma cidade flutuante de refém: basta danificar alguns de seus motores e exigir dinheiro para deixar de fazer isso — mesmo que a cidade não despenque, basta ela entrar em espaço contaminado, com danos estruturais que permitam que os fungos entrem, e todos em seu interior estarão mortos.

Foi por isso que Moretz se aliou aos “Nove do Sabre”: há uma minoria que ganha muito com a situação como está, e sempre houve um grande medo de que Falconeri, com seu discurso de justiça social, os atacasse. Essa minoria data dos tempos do Grande Vazio. Antes da vinda de Falconeri, as guildas criavam verdadeiros estados em cada cidade, competindo pela posse de territórios e chegando ao extremo de transformar bandos de piratas em jagunços. A chegada do Imperador Falconeri, ainda durante a Guerra do Sabre, sacudiu esse panorama.

Falconeri percebeu que o sistema que mantinha essas famílias no poder surgiu devido à dependência de uma infraestrutura estabelecida por elas mesmas para tornar Moretz habitável; só seria possível arrancá-las do poder com a purificação do planeta. Por isso, ele tomou decisões radicais, e a primeira delas foi *não ser mediador*: Falconeri impôs um de seus homens de confiança como príncipe-regente de Moretz. A segunda medida foi justamente criar bases flutuantes de pesquisa e defesa, sempre com a meta de buscar uma solução para limpar o planeta dos fungos. Por via das dúvidas foi decidido que os Guardiões do Sabre fariam o trabalho de patrulhamento em áreas espaciais. Mesmo a regência não confia tanto assim em suas forças armadas.

Contudo, as grandes mineradoras não gostam da presença de uma autoridade que parece estar dourando a pílula enquanto não pode removê-los do mapa — tanto que participaram da revolta militar de 1822. Matadores tentaram eliminar várias vezes sem sucesso o primeiro príncipe-regente, Demitri Shalhoub. Oficialmente, Demitri morreu de velhice, mas a verdade pode ser mais assustadora do que qualquer tentativa de assassinato: havia traços de fungos em seu sangue, o que sinaliza que eles podem estar expandindo sua presença. Seu neto de dezesseis anos, também chamado Demitri, que assumiu o posto após a morte de seu recentemente falecido pai Umar, pode também estar na mira dos pistoleiros.

As famílias poderosas parecem se preocupar muito pouco com os Proscritos. O que há para ser saqueado em Moretz que esteja acima da troposfera? A Brigada Ligeira Estelar está aqui. Mas, mas caso aconteça uma invasão, o destino do planeta é incerto...

Clã Nobre de Moretz Shalhoub



Brasão de Moretz

Mapear e dividir Moretz em domínios, condados, viscondados e etc. revelou-se um verdadeiro inferno. Isso acontece pela forma de organização muito particular do planeta: temos cidades flutuantes (ou no alto de montanhas) sobre áreas de cultivo ou exploração — ou seja, largos espaços onde somente uma determinada área (flutuante) é habitada. É complicado gerenciar e mapear tudo isso quando as fronteiras estão no meio de uma névoa de fungos venenosos. Foi aí que entrou o primeiro regente deste mundo sob a nova ordem: Demitri Shalhoub. Ele era cartógrafo quando da revolta em Albuquerque que marcou a ascensão dos Falconeri; largou tudo para entrar em combate. Sua origem é incerta, mas tudo indica alguma ascendência de Uziel na família — e, embora ele tivesse a postura que se espera de um filho de Albuquerque, tinha a malícia necessária para lidar com tipos perigosos. Ou seja: foi um achado. Mais adequado para o serviço, impossível.

Shalhoub conseguiu mapear o planeta, orientando uma equipe munida dos melhores satélites que o Império pôde lhe oferecer. Mas foi mais longe: estabeleceu uma rede de vigilância das cidades flutuantes e tornou sua guarda regencial uma força interventora, pronta para agir sob suas ordens de forma rápida e direta. Em um mundo repleto de gente pobre e miserável, ele sabia melhor do que ninguém o que fazer para garantir a fidelidade de seus homens contra quem pudesse corrompê-los: qualidade de vida.

Isso definiria os Shalhoub dali para a frente: eles são cães de guarda, prontos para localizar seus inimigos e agir de forma dura. Os senhores de Moretz têm dinheiro, têm os meios de produção que fazem o mundo funcionar — e, à sua própria forma, também são uma espécie de nobreza local. Por isso, os Shalhoub precisam manter Moretz sob controle e coibir seus intermináveis abusos e irregularidades da forma que puderem. Isso muitas vezes

é um trabalho inglório e aparentemente inútil, mas os Shalhoub sabem que o povo depende de seus esforços. O clã está em uma posição muito mais desconfortável do que todos os outros nobres do Império, eternamente vigilante do topo de suas cidades flutuantes.

Para os Jogadores: *você é um Shalhoub. Você é um nobre, mas está sozinho. Nada de bailes com a nobreza, nada de palácios magníficos, nada de duelos, nada de grandes romances (quando chegar a hora lhe arranjarão um marido/esposa). Você vive em uma fortaleza mais parecida com uma estação espacial, e sua herança é o comando de uma força de ataque contra os que oprimem seus domínios. Sua missão é segurar essas pessoas até que seus cientistas consigam curar o planeta de sua flora assassina. Você é um olho vigilante, pronto para punir em nome da justiça. Você é, ou será, um governante rígido, para pôr ordem em um planeta sem lei. Você desconfia de todos, porque com certeza já sofreu algum tipo de tentativa de assassinato, mas foi excepcionalmente bem treinado para sua missão, tanto quanto o melhor soldado de elite. Você, enfim, é a justiça para este mundo. Apenas faça o que é preciso, sem piedade.*

Dados Importantes sobre Moretz

Unidade federativa	Principado.
Capital imperial	Desterro.
Capital regencial	Alema.
Príncipe-regente	Demitri Shalhoub II (16).
Consorte regencial	—
Clã regencial	Shalhoub.
Herdeiro regencial	—
Cores do brasão regencial (usado nas guardas regenciais)	Branco. Há diferentes matizes, mas só os habitantes de Moretz e outros planetas com grandes áreas cobertas por neve percebem a diferença.
Número de grão-domínios	310.
Principais clãs de nobreza e grão-domínios sob sua posse	Shalhoub (189). Os demais clãs do mundo são clãs menores de outros mundos; não há clãs de Moretz além dos Shalhoub.

Outros Clãs

Falconeri não quis dar poder às forças que comandam Moretz, mas definitivamente este mundo é grande demais para ser regido por um único clã. Por isso, ele conseguiu atrair nobres falidos de outros clãs para assumir parte dos grão-domínios deste mundo. Alguns deles negociam com as Guildas de Moretz — mesmo correndo o risco de perder as graças dos Shalhoub. Mas é muito difícil transformar este arremedo de nobreza em algum tipo de força quando todos parecem afastados uns dos outros. Moretz não chegou a ser um erro para esses nobres; na época em que seus pais e avós se instalaram neste mundo, eles não tinham opção. Mas quaisquer clãs estrangeiros não são tão dedicados quanto o clã do regente; se puderem, essas pessoas irão pular fora do planeta assim que tiverem alguma oportunidade concreta — e querem casar suas filhas desesperadamente com algum nobre de outro mundo que possa tirá-los de lá.

As Guildas de Moretz

De modo geral, Silas Falconeri sempre tentou ser conciliador, ratificando forças locais como parte do equilíbrio de poder — muitas vezes alçando à nobreza senhores de terras ou empresários que já tivessem influência legítima nos rumos de seu mundo. Fica a pergunta: por que não fez o mesmo em Moretz, dando poder a quem já comandava tudo e garantindo que a vida continuasse a mesma, com melhorias graduais?

Uma olhada na vida dos moretzianos é a melhor resposta. Falconeri ficou horrorizado ao descobrir como viviam os habitantes de Moretz; se concedesse títulos de nobreza às famílias por trás das guildas, elas se valeriam disso para continuar explorando o povo de uma forma miserável para sempre. Por outro lado, a dependência que este mundo tem para com essa gente faz com que o Império jamais tenha podido interferir diretamente no planeta como deveria. É uma armadilha na qual ambos os pratos da balança estão equilibrados; todos só podem ir até certo ponto e nenhum dos lados está satisfeito.

Com isso, as Guildas de Moretz continuam fazendo o que sempre fizeram, por mais que as autoridades regenciais e imperiais as pressionem. Suas contas bancárias estão muito bem seguras em Gessler. Se o pior acontecer, os líderes das guildas têm para onde fugir. Eles são os donos deste mundo, com exércitos de mercenários e jagunços a seu dispor. Sob o manto de meros negociantes bem-sucedidos, eles interferiam nos rumos do planeta antes de Falconeri chegar — e continuam interferindo, embora agora as coisas não possam ser tão abertas. Não se importam em causar eventualmente baixas entre os representantes do Império para que eles entendam quem é que realmente manda. As leis não se aplicam a eles, que circulam pelas grandes cidades flutuantes como se fossem os donos do pedaço... E realmente são. E pior de tudo: eles sabem que não estão ganhando nada com o Império. Não veem motivos para mostrar fidelidade. Se por acaso surgir alguma solução para os problemas atmosféricos do planeta, nada os impedirá de serem massacrados pela Brigada Ligeira Estelar. Com o seu desinteresse quanto a uma possível invasão Proscrita, eles simplesmente nada têm a perder caso queiram fazer alguma coisa realmente grave...

Guilda de Mineração (Família Leiber)

Deles se sabe tudo e não se prova nada, diz o ditado. Os Leiber representam os interesses das grandes mineradoras de Moretz. A família é dona a maior mineradora, mas sabe que é melhor ter com quem unir forças do que ser um grande monopólio no momento em que o Império escolher alvos em seu mundo. É curioso como os Leiber parecem estar sempre sorrindo amigavelmente em suas fotos públicas; na verdade eles sorriem porque acham divertido ver seus jagunços massacrar quem estiver em seu caminho.

Guilda dos Robôs (Família Ignatz)

Embora as oficinas de robôs sejam comuns em todo o planeta, os Ignatz se destacam por dois motivos. Primeiro, conseguem fazer robôs baratos — a qualidade é duvidosa, mas eles respondem “Ah, isso não é importante”. Segundo, mesmo aqueles que fazem seus próprios robôs dependem da estrutura de distribuição e revenda dos Ignatz — eles exercem monopólio nesse sentido, e seus percentuais são abusivamente caros. Sempre que alguém decide concorrer com esta família o que vem a seguir não é nada agradável.

Guilda dos Transportes (Família Sturm)

Embora oficialmente eles sejam meros proprietários de uma transportadora, a verdade é que sua fortuna veio com a escolha dos clientes certos. Os Sturm abastecem as cidades flutuantes sem lei. Graças a alguns artifícios burocráticos, a família garante a essas cidades suprimentos, bebidas e tudo que for necessário para que permaneçam operantes. É claro que as coisas custam muito mais caro nesses locais, mas quem vai para essas cidades não está indo lá apenas para tomar um drinque. Com isso, os Sturm conseguiram dinheiro e influência para comandar a Guilda dos Transportes de Carga — e afrouxar as leis a seu favor...

Locais em Moretz

Timisoara

Esta já foi uma das muitas cidades flutuantes piratas que infestam o planeta, sem nenhum tipo de interferência das autoridades; seu diferencial era que, em vez de servir como uma mera base, movia-se pelos céus caçando e abordando seus “vizinhos” para tomar os produtos já processados e revendê-los. Durante a guerra, Timisoara foi convertida na cabeça de ponte da entrada das forças de Silas Falconeri em Moretz. Embora no final a anexação tenha sido feita via acordo, Timisoara nunca caiu em combate. Técnicos de fora e rebeldes das guildas foram trazidos para o local, e esta cidade virou uma sucursal da alfândega de Moretz. No entanto, Timisoara continua sendo uma cidade voadora voltada à mobilidade e combate, servindo como mais uma das bases da Brigada Ligeira Estelar no planeta. Extraoficialmente, muitos a veem simbolicamente como a principal base local da Brigada — aquela que suportará tudo e sempre ficará de pé, mesmo nas piores horas.

Corpos Militares de Moretz

Guardas militares

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

Dados sobre as guardas regenciais

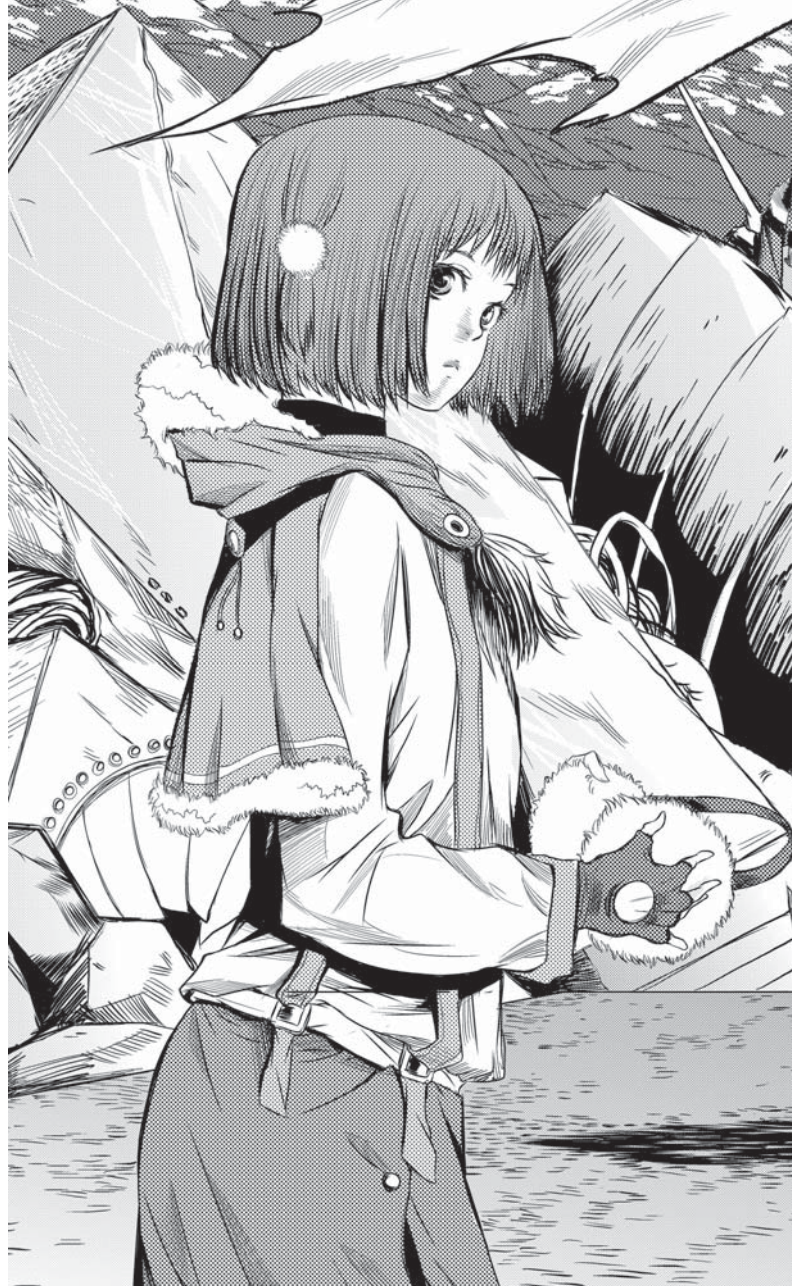
- Parcialmente mistas (aceitam mulheres, mas não em postos de combate).
- Contam com combatentes de suporte (côuraceiros e dragoneiros).
- Não conta com uma Marinha Estelar local ou com uma divisão espacial da Guarda Regencial (naves imperiais cumprem essa função e patrulham a área de soberania espacial do planeta).

Éden Zero

Nada mais nada menos do que a pedra fundamental da colonização de Moretz, ainda durante o Grande Vazio. Os primeiros tempos de Éden Zero foram extremamente difíceis, e a luta pela sobrevivência era diária. Mas pioneiros estabeleceram as bases para que este lugar pudesse ser, enfim, habitado. A cidade chegou a se tornar uma grande metrópole por alguns poucos séculos, mas ultrapassou sua capacidade de sobrevivência como cidade artificial, precisando ser abandonada. Manter este tipo de estrutura na superfície. Éden Zero foi reconstruída, e seu domo foi fechado novamente com uma estrutura arquitetônica mais segura; agora é uma “cidade da ciência”, servindo como centro de pesquisas sobre o ecossistema e flora do planeta — um balão de teste e laboratório em que se estudam novos recursos, observam-se potenciais perigos e se procuram soluções para tornar o planeta habitável. Infelizmente, a cidade também costuma ser alvo de sabotadores e ataques da parte de quem tem a ganhar com Moretz do jeito que está. Como as pesquisas sobre a erradicação do fungo são consideradas prioritárias pelo Império, há uma unidade da Brigada Ligeira Estelar presente, cumprindo a difícil missão de manter Éden Zero viva. E é claro, o convívio entre cientistas e militares nunca costuma ser muito fácil...

Cânion Cinzento

Um conjunto colossal de desfiladeiros, com doze mil metros de profundidade em seu ponto máximo, que se estende por quase mil de quilômetros no seu principal rio (cujo leito já estava seco antes que os humanos chegassem). Como cânions se formaram também nos afluentes desses rios, o Cânion Cinzento comporta uma área imensa — já loteada pelas guildas de exploração. Sob seu céu, há várias cidades flutuantes, onde espalham-se milhões de pessoas (que vivem em péssimas condições). Há áreas de mineração, áreas de



extrativismo vegetal e até mesmo áreas de exploração biotecnológica de alto risco, graças à presença de pés-de-caverna. Pés-de-caverna são árvores gigantescas de dimensões impressionantes, com madeira negra e folhas púrpuras, serrilhadas e cortantes. O perturbador é que seus galhos monstruosos se cruzam entre si, envolvendo o tronco e formando uma miríade labirintica de “cavernas” de madeira que também servem de lar para várias espécies de animais gigantes nativos, de alto valor comercial e insanamente perigosos. O número de mortes nessa região é altíssimo, e não é difícil entender o porquê.

A Campanha em Moretz

Em alguns aspectos, este é um mundo até mais único que Inara. Os aspectos *tecnológicos* de Moretz ficam até mais evidentes, graças às cidades flutuantes. Curiosamente, é um dos mundos mais devastadoramente rudes. Entre as cidades flutuantes, é claro que há metrópoles e bases militares no sentido clássico da palavra — mas também há cidades pobres ou fora da lei, feitas de madeira tirada da superfície. Há pessoas morrendo aos poucos em um ambiente tóxico; há banditismo e violência — muitas vezes respaldada pelos grandes negociantes deste mundo. Mas também há pirataria aérea em naves espaciais, couriers, missões arriscadas, e, claro, a expectativa por um ataque Proscrito. Quem procura ação certamente vai encontrar; mas isso não quer dizer que será uma coisa *bonita* de se ver.

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

Oficiais Hussardos da Brigada Ligeira Estelar

Estão aqui com uma função clara: ou são parte da Marinha Estelar, servindo em uma unidade de robôs hussardos dentro de uma belonave imperial, ou fazem parte de um corpo fixo de apoio planetário às atividades dessa mesma Marinha Estelar. Suas bases são cidades flutuantes construídas especialmente para este fim, localizadas usualmente a uma distância acessível aos grandes centros do planeta. De forma geral, são poucos os soldados naturais de Moretz — inclusive porque os habitantes que tentam se juntar à Brigada na verdade o fazem para tentar *sair* daqui a qualquer custo. Mas uma coisa é certa: a cada contato com o pior de Moretz, eles acumulam gradualmente uma *enorme* revolta.

Oficiais Hussardos da Guarda Regencial de Moretz

Os Shalhoub sabiam que não precisavam de uma guarda para desfiles militares, para posar de gala em grandes eventos ou para marcar território contra a presença imperial, como alguns fazem. Eles queriam pessoas que cumprissem ordens e que tivessem ótimos motivos para ser fiéis a seu comando. As peliças e abotoaduras do traje estão lá por mera convenção; o Hussardo Regencial de Moretz é um sobrevivente que deu muito duro para vestir seu traje. Em troca ele tem a chance de viver com dignidade, algo que talvez nunca tenha conhecido na vida. É difícil para estes soldados entender a alegria bravateira da Brigada Ligeira Estelar.

Couriers

Assim como em Altona, Villaverde e Inara, couriers são extremamente necessários em Moretz. Mas aqui o problema não são exatamente as longas distâncias que separam um local do outro; é o fato de que todas as distâncias, longas ou não, devem ser percorridas por via aérea, com todos os riscos envolvidos. Um raro setor que consegue sobreviver sem grande influência das Guildas de Moretz, por um motivo simples: se os couriers pararem por algum motivo, Moretz inteiro vai parar. E eles são muito bem organizados contra quem tentar explorá-los.

Personagens à Margem do Império

Moretz é um lugar que a lei não consegue alcançar muito bem. Aqui a criminalidade faz suas próprias regras em cidades flutuantes sem nenhum registro de existência. Matadores, piratas aéreos, saqueadores, salteadores, arruaceiros, contrabandistas, jagunços... O melhor que a patifaria humana pode oferecer é facilmente encontrado por aqui.

Outros

Nobreza não quer dizer muita coisa quando só existe um clã importante no mundo. Contudo, em um planeta onde todo tipo de abuso pode passar despercebido, todo tipo de reação também pode surgir. De justiceiros mascarados a vingadores, de revoltosos a revolucionários, todos estão presentes.

Del Guzik

Aos vinte e três anos, Del Guzik já é um dos mais perigosos senhores de terras a ser exploradas em Moretz, e a maior fortuna do planeta. Também é um dos poucos nomes que despertam prudência nos senhores das guildas — porque, quando provocado, ele sabe responder com estilo.

E nada em sua existência prometia isso. Guzik nasceu em uma área afastada dos grandes centros de Moretz, tendo alguma herança Evo de gerações anteriores facilmente detectável em seu cabelos azuis e olhos vermelhos. Sua família disputava território para a construção de uma plataforma flutuante de exploração com outra família da região — e as guildas adotavam uma postura de “esperar para ver”, porque no final, a vencedora acabaria fatalmente negociando com elas. No final, isso degingolou para um ciclo de violência baseado em vingança atrás de vingança. Como Del não tinha realmente ligação de estima com seus irmãos que o destrativam, não se sentia tão disposto a matar por eles caso fosse preciso. Seria taxado de covarde, mas talvez não se importasse.

Aos quatorze anos, se envolveu em jogatina e ganhou (não muito honestamente) a soma de 400 mil Falcões — o bastante para partir dali e rearranjar sua vida em outro lugar.

Del Guzik (19N)

Idade: 23 anos.

Mundo: Moretz.

Kit: Contrabandista.

Robô: —

F1 (corte), H3, R1, A1, PdF2 (perfuração); 5 PVs, 15 PHs.

Vantagem Regional: Mundo Hostil.

Poderes de Kit: Bala nas Costas, Tripulação.

Vantagens: Aliado Gigante, Ataque Múltiplo, Arena (seu território), Pontos Heroicos Extras e Riqueza.

Desvantagens: Má Fama.

Perícias: Crime e Manipulação.

Mas surgiu rapidamente uma oportunidade: participar de um grande golpe em outra parte do planeta. Ele decidiu embarcar nessa — e novamente tudo deu certo. Seguro de si, ele decidiu por desengano de consciência se livrar de uma ameaça possível: a família rival. Todos foram convenientemente exterminados, em um verdadeiro massacre. Sua família agora tinha o caminho livre para tomar a região, sua reputação não estava mais em risco e ele foi embora de vez, com segurança financeira e podendo se arriscar em empreitadas diferentes. Ele sabia o que fazia: aos dezoito anos, estava definitivamente rico. Aprendeu a lutar para se defender de ameaças. Teve várias mulheres em um curto espaço de tempo.

Contudo, não contou com os revezes da sorte. Uma infecção causada por um dos muitos fungos perigosos do planeta atacou-o. Se ele fosse pobre, ou se tivesse sido infectado por algum fungo ainda mais perigoso, teria morrido. Com dinheiro, pôde se tratar — mas durante os três anos e quatro meses de internação, assistiu à diminuição de sua fortuna graças à sua incapacidade de gerenciá-la plenamente em uma cama. Isso o levou a uma arriscada jornada de mapeamento em território desconhecido, baseado em uma pista muito vaga. Agiu furtivamente para tomar posse da região antes que as guildas percebessem.

Da noite para o dia, Del Guzik simplesmente se tornou o senhor do maior leito subterrâneo de água potável não infectada pelos fungos em todo o planeta, cuja bacia ocupa uma área de 3.389.000 km² e cujo fluxo chega a 2.877 m³/s — e com o próprio governo regencial como maior cliente. Algo que deixou as guildas em polvorosa. Elas tentam pressioná-lo para tomar as terras, mas a água é uma mercadoria tão valiosa que mesmo os senhores das guildas têm medo de acabar infectando-a em um ataque mal pensado. Guzik, por trás de sua fachada sociável, amigável e fácil de se subestimar (seu gosto para roupas é péssimo), não é nem de longe um bom sujeito. Se ele faz amizade com alguém, é por puro interesse — e não vai se furtar em descartá-lo, prejudicá-lo ou mesmo destruí-lo se isso for útil de alguma forma.

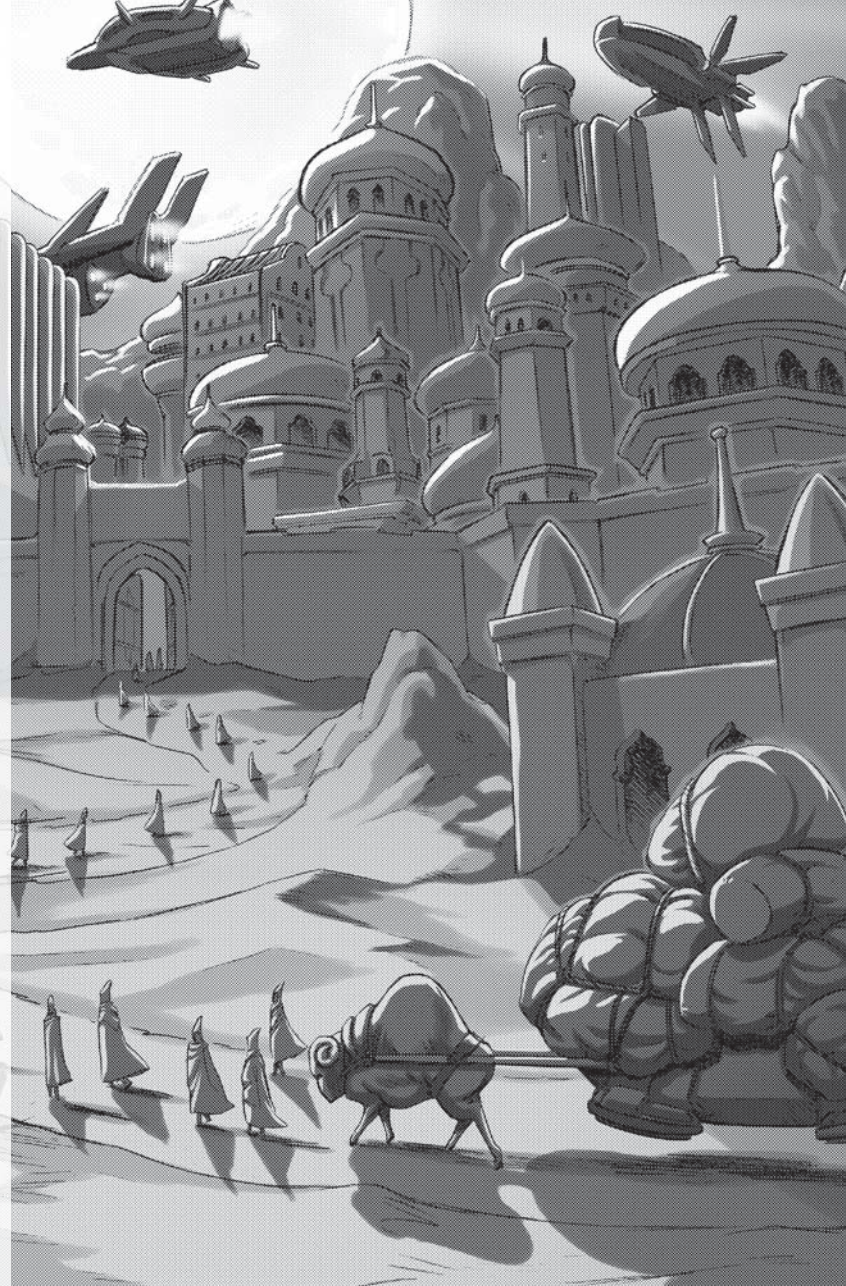
Capítulo 4

Ottokar

Diz o ditado que, dos três mundos mais pobres do Império, Villaverde o é por ser inexplorado, Arkadi o é por ser gelado e Ottokar o é por ser devastado. É uma generalização cruel e que ignora as particularidades de cada mundo, mas se aplica muito bem a Ottokar — afinal, toda generalização parte de algum princípio legítimo.

Culturalmente, Ottokar é um corpo estranho à Constelação do Sabre. Seus costumes já foram totalmente diferentes do resto do Império, e alguns resquícios dessas velhas culturas parecem resistir bravamente, como a etnia conhecida como “Homens Azuis”. O contato de Ottokar com os mundos da Constelação criou uma divisão em que a elite é culturalmente próxima dos demais mundos, enquanto o povo mantém suas raízes. Mesmo assim, é difícil saber o que poderia ter sido o destino de Ottokar se o planeta não fosse tão explorado e arruinado por aqueles que vieram antes. Antes da assinatura do pacto de fundação imperial, houve centenas de guerras e levantes que consumiram o planeta aos poucos — inclusive havia uma grande presença de Albach aqui. Isso faz com que Ottokar seja o segundo nicho principal de exploração arqueológica na constelação, mas com intenções menos nobres do que o conhecimento; seu povo é conhecido por ter gerado armas e implementos únicos para seus robôs gigantes, algumas extremamente destrutivas e com capacidades inimagináveis. Durante os confrontos contra os Proscritos, vários desses materiais têm sido encontrados por acidente — e eles tendem a ser extremamente disputados por ambos os lados. Isso tem ajudado a fazer de Ottokar um dos campos de batalhas mais devastadores da Constelação.

Em termos de terrenos, há de tudo neste mundo, de áreas gélidas com montanhas rochosas a desertos insuportavelmente quentes. Mas nenhuma das manifestações da natureza pode ser considerada exatamente *aprazível*. Há quem diga que Ottokar apenas cumpriu uma função de terreno, sendo marcado durante a fundação do Império. E, mesmo que seus maiores clãs sejam locais, a maior parte do planeta ainda está nas mãos de ramos menores



de diferentes mundos da Constelação; é para eles que vai boa parte das riquezas. Não é de se espantar que Ottokar tenha se tornado um “primo pobre”. E sua localização nos mapas estelares não ajuda nem um pouco nesse sentido.

Os robôs hussardos regenciais de Ottokar refletem a divisão entre este mundo e os demais mundos do Império: eles mais parecem máquinas de destruição do que hussardos propriamente ditos — são monólitos de guerra construídos e reconstruídos por gerações de lutadores. Muitos creem ser esta a razão do primeiro grande ataque ao Império se dar justamente em Ottokar: os Proscritos cometeram todos os atos de devastação e crueldade de sempre, mas seu objetivo básico parece ter sido destruir as várias fábricas de máquinas de combate, concentradas na área mais povoada do planeta.

Não deveria ter sido uma surpresa. Uma vez por século, Ottokar parece passar por algum tipo de devastação que marca o planeta, como uma espécie de maldição. Sejam as guerras internas, sejam as catástrofes naturais, algo de ruim deixará marcas que ninguém neste mundo esquecerá. É cíclico e esperado. Por isso mesmo, o povo de Ottokar passou a ter uma postura fatalista, segundo a qual a providência é impiedosa e o sofrimento molda os fortes. Os sobreviventes de tragédias se tornam socialmente valorizados por ficarem de pé após o pior.

Dentro de sua visão de mundo particular, aquilo que os habitantes de Ottokar chamam de Destino é quem testa os merecedores; é um jogador que desafia todo homem. Fortes são aqueles que se mantêm de pé ante seus testes: se você aceitar o desafio, ele o testará até o dia de sua morte. Assim, o Destino só abençoa aqueles que no último momento de sua vida estiverem de pé. É seu grande e insidioso truque: você jamais saberá quando virá seu último momento. Então você sempre deve ser forte: o teste pode chegar a qualquer instante. Não é um modo fácil de viver.

Mas os habitantes deste mundo são fiéis ao Império e não se uniram a ele à toa: o antigo governante de Ottokar estava acuado pelo próprio exército, disposto a tomar o poder e governar por uma junta militar nos moldes do que acontecia em Uziel. O Império deu força para que os governantes não fossem derrubados por um grupo politicamente pouco confiável. Por isso, Ottokar vive sob sombras. Com a regência e a falta de governantes fortes aos olhos do povo, há a possibilidade constante de uma tentativa de golpe separatista que retire o planeta da lista dos mundos imperiais. Basta só a autoridade central se enfraquecer — e é isso que parece estar acontecendo com a regência. Um golpe daria margem a ainda mais sofrimento na vida de todos.

De certa forma, os habitantes de Ottokar não estão errados ao acreditar que, do sofrimento, nascem os fortes. Ottokar é sofrimento. E neste momento, seu papel como um dos mundos de fronteira do Império — uma das principais frentes contra a invasão — exige de seus habitantes que sejam realmente fortes. Mais do que nunca.

Clãs Nobres de Ottokar

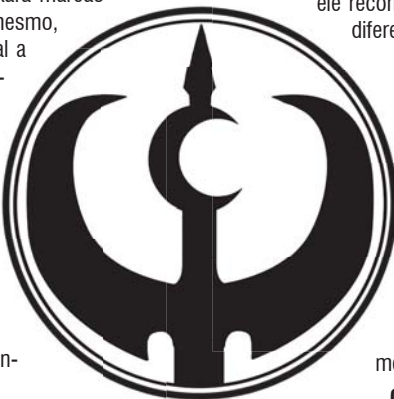
Korkmaz

O fundador deste clã, Kismet Korkmaz, foi um militar que nunca aceitou a divisão de seu mundo, à época, pelos demais planetas (notadamente Albach, o mundo mais poderoso do século passado). Por outro lado, o fatalismo do Destino para ele representava um discurso perigoso, que poderia direcionar seu povo para o conformismo. Por mais que ele fosse atraído pelos costumes do Cabo do Sabre, Kismet queria que os ottokares regessem seu mundo — valendo-se do melhor que os demais lugares tinham a oferecer e não sendo subservientes a eles. Por isso, eles não poderiam ser guiados pelo Destino. Isso causou uma divisão interna entre os habitantes de Ottokar: teria sido mais fácil para Kismet se valer de um discurso de apelo comum, mas também não seria *honesto* de sua parte. Contudo, ele reconhecia essa cultura como um diferencial importante de seu povo. Um diferencial a ser respeitado, mas não colocado acima das leis.

Kismet jamais soube lidar com essa divisão em vida, e foi seu filho Kemal que percebeu a imensa oportunidade que o Império representava para seu mundo — desde que a regência fosse conduzida pelos povos locais. Em troca, os domínios mantidos pelos outros mundos permaneceriam, mas estariam sujeitos às normas e leis estabelecidas pelos governantes — enfim, mantidos em seu devido lugar, como uma sutil virada de mesa. Muito sobre as negociações dessa entrada espontânea de Ottokar no Império são nebulosas até hoje. No entanto, é certo que a convocação geral da Ponta do Sabre para uma adesão ao Império construído pelos Falconeri viria de Kemal Korkmaz — e em troca ele teria apoio do governo para o estabelecimento de um estado secular.

Cores: verde e vermelho.

Para os Jogadores: *you are a Korkmaz. You know that your world is at war and is suffering from centuries. But you also know that the Empire gave the ottokares a chance to govern with dignity and be treated as equals, even with a greater power. You grab it, to Falconiana and to the concepts of a just Ottokar — as if the precepts of two great men confluished for a same river that you have to navigate. Your sword is the saif, not the sabre — but strangely the two weapons have more similarities than differences to your eyes, and it is in this analogy that you recognize the Empire. Your soul became mestiza — but in that which the two missions have more dignity. You enverge imperial titles: duke, count, viscount, baron, prince... But everything is certain. What imports is that your people be well, and also that for some reason you be far from your planet, is for you that you do what you do. The Destiny crosses the path of all, but are the men that must walk for your road.*



Brasão de Ottokar

Dados Importantes sobre Ottokar

Unidade federativa	Principado.
Capital regencial	Konya.
Príncipe-regente	Arslan Mármara Manzikert Korkmaz (26).
Consorte regencial	Yonara Manana Onöheña Korkmaz (15; Princesa do Grão-Domínio de Alfange, Inara).
Clã regencial	Korkmaz.
Herdeiro regencial	—
Cores do brasão regencial (usado nas guardas regenciais)	Verde e vermelho.
Número de grão-domínios	431.
Principais clãs de nobreza e grão-domínios sob sua posse	Korkmaz (95). Goenkar (81). Bakul (55). Suparman (44). Manzikert (40). Outros clãs (116).

Goenkar

Senhores de vários domínios ao redor de Ottokar, eles são mais conhecidos por comandar um território em especial: a Grande Península de Singh, no sudeste do hemisfério oriental do planeta, dividida entre vinte e sete grão-domínios, todos pertencentes ao clã. A Península já foi uma nação de piratas espaciais, nos moldes dos asteroides de Nova Salé e Nova Rabat, e sua existência serviu de desculpa para a intervenção de diferentes mundos em Ottokar. Muitos ottokares não perdoam o clã Goenkar até hoje por isso, mas com a chegada do Império, eles foram reconhecidos como liderança. Os Goenkar sempre se caracterizaram por uma regra frouxa, voltada mais para evitar conflitos entre seus cidadãos do que para guiar suas ações — tanto é que Singh, além de piratas, abrigava perseguidos em outros locais, como os controversos Dançarinos das Estrelas. Eles pouco se importam com quem esteja em seus domínios, conquanto que não criem problemas e paguem seus impostos. São muito tolerantes — talvez um pouco demais. A última geração dos Goenkar talvez tenha saído “imperial” demais, adotando com gosto os títulos nobiliárquicos do Império e

seus trajes, mas nem os mais velhos se incomodam. Enquanto os Korkmaz veem a questão como se fosse um caminho de futuro, Os Goenkar são meramente sincréticos e adaptivos; misturar é sempre bom e pode trazer algo interessante...

Cores: vermelho, amarelo e verde.

Para os Jogadores: *você é um Goenkar. Você não acredita em viver como se fosse uma barra de ferro, rígida, que precisa ser espancada e queimada para ganhar a forma necessária. Você prefere ser como a água, fluida, seguindo diferentes caminhos e nunca com a mesma forma. Você olha o futuro como um caminho venturoso, onde sempre se pode descobrir e experimentar coisas novas. Por isso você se despe de preconceitos e pré-julgamentos. Claro que eventualmente você tem que desembainhar seu sabre — essas são as novas regras, e elas não deixam de ser fascinantes porque abrem um novo mundo de possibilidades. Elas também trazem novas ameaças, e ser aberto não significa ser ingênuo. Mas se você se fechasse às pessoas e lugares, jamais descobriria coisas novas — e é na novidade que reside a fortuna futura. Então aproveite estes novos tempos. Eles podem ter muito a contar — e você também, ao viver neles. Conduza seu povo sem culpas, se for preciso, mas nunca diga não ao diferente. O Destino pode ser bom.*

Suparman

Os Suparman aceitaram a ordem trazida pelo Império e se estruturaram nos termos de nobreza conhecidos, mas jamais permitiram que sua identidade cultural fosse perdida. Na verdade, eles se incomodam muito com a necessidade que os Korkmaz veem em estabelecer uma ordem secular e se parecer o máximo possível com os demais mundos da Constelação. Os Suparman são tradicionalistas; acreditam muito no Destino e em seus Anciões para guiar suas ações. Mesmo sob títulos como duque, conde ou barão, eles ainda se vestem de forma colorida, cultivando cabelos muito longos e compridos e usando armas típicas em vez do saif padronizado que os Korkmaz impuseram aos exércitos do planeta. Talvez radicalizassem essa oposição se o Destino não trouxesse os Proscritos para seu caminho. Boa parte de seus grão-domínios estavam na parte de Ottokar devastada pelos invasores — e mesmo com sua posição, eles *realmente* se condoem por este sofrimento estar afetando os mundos de Villaverde, Arkadi e em menor grau Uziel. De certa forma, até por causa da filosofia do Destino, eles tendem a ver o sofrimento em comum como uma espécie de laço de união. Por isso, lutarão ao lado do Império, nem que seja apenas até que os Proscritos sejam tratados como merecem — e os Suparman são capazes de atos de grande heroísmo contra inimigos que eles consideram indignos. São guerreiros notáveis e aliados realmente confiáveis quando convencidos a tal. Mas são duros de se convencer!

Cores: ouro e verde.

Para os Jogadores: *você é um Suparman. Você guarda como se fosse ouro a cultura e postura de seus ancestrais. Você olha com imensa desconfiança a existência de “hus-sardos” e “lanceiros” entre seu povo, como se os antigos métodos não tivessem valor.*

Mesmo que Silas Falconeri tenha sido um homem valoroso, isso não é motivo para abandonar os caminhos do homem como fazem os demais povos do Império. Você ainda crê no Destino, e acha a negação de sua força uma imensa presunção; vindo de estrangeiros, isso é desculpável, mas hereges de seu mundo são inaceitáveis. Tudo bem. Você é um Superman. Você é um forte. O Destino é implacável com todos, mas você levantará a sua espada para ser testado, como todos são no universo.

Outros Clãs

Ao contrário do que possa parecer, apesar da filosofia do Destino ter moldado Ottokar, não se pode falar de “uma cultura de Ottokar”. Este mundo possui várias culturas. A variação é intensa, e parece que muitas vezes o único laço que esses povos têm é na maior partes do casos essa crença — e o fato de estarem sob o comando de um Príncipe-Regente imperial. Mesmo assim, viver essas diferenças constitui uma experiência menos desnorteadora do que a vida experimentada pelos clãs originários do resto do Império neste planeta. Com o estabelecimento da Aliança, eles se tornaram clãs menores (ou ramos menores de clãs maiores), em desvantagem contra a autoridade local, predominantemente nativa. Isso os incomoda e, após a chegada dos Proscritos, o que eles mais querem é sair daqui. O problema reside nas pessoas desses clãs que nasceram neste mundo, mas que se sentem distantes — como se eles não pertencessem nem a Ottokar, nem aos mundos de onde seus pais e avós vieram. O Destino foi cruel com eles.

Locais em Ottokar

Safiye

Este grão-domínio é tradicionalmente visto como o local mais cosmopolita e aberto do planeta, abrigando a maior parte dos “estrangeiros” em Ottokar. Embora a cultura do Destino pareça ser onipresente em maior ou menor grau, todos os movimentos culturais ou políticos importantes de Ottokar costumam se iniciar em Safiye. Ottokares mais tradicionais veem Safiye em geral (e sua capital Merimah em particular) com desconfiança, e não foram poucas as vezes, antes da chegada do Império, em que outras nações interferiram na vida interna deste local. Durante o domínio albachiano, as cidades de Safiye se tornaram o centro dos movimentos de resistência, e nessa época o resto do planeta, apesar da desconfiança na vocação “estrangeira” da região, parecia apoiá-la. No entanto, quando Ottokar se juntou ao Império, Kemal Korkmaz quase escolheu Merimah como sua capital planetária e desistiu por causa da comoção geral que se seguiu; muitos nobres ottokares temiam que os “maus exemplos de Merimah” se espalhassem pelo planeta. Entretanto, Safiye e suas cidades continuam sendo uma referência de abertura e modernidade, lutando contra as restrições culturais que a cercam. Na cidade de Hatice, a 38 km de Merimah, localiza-se o maior centro astronômico do planeta, e por isso as forças do Império estão presentes na região, transfor-

mada em base na luta contra os Proscritos. No entanto, essas cidades vêm recebendo levas de refugiados das áreas invadidas, e elas não tem estrutura para tanto; a pobreza e violência vêm aumentando. Graças a isso, o choque cultural também cresce, para a fúria dos mais tradicionalistas que não suportam a veia liberal desta região...

Kabbadi

Embora esta região tenha status de domínio, ela poderia ser muito bem um viscondado por suas dimensões. Os ancestrais de seus clãs de nobreza têm suas raízes no desmonte das grandes religiões durante a transição da Era Espacial para o Grande Vazio — que pareceu não ser tão efetivo no caso específico destas linhagens. Há um quê monástico no modo de vida das cidades locais, embora pessoas do resto do mundo e da Constelação sejam bem-vindas caso se mantenham respeitadas. O que chama a atenção em Kabbadi é o cultivo a antigas técnicas de luta — e por isso mesmo, há um certo fluxo de pessoas de todo o Império interessadas em aprendê-las (embora poucos tenham a fibra para continuar a partir de certo ponto). Seus pilotos “hussardos” de elite, os Silam, guardam técnicas de combate fabulosas com a espada. Embora muitos deles sejam liberados para outras guardas nestes tempos difíceis de invasão, as técnicas mais avançadas pertencem a eles e mais ninguém.

Zulficar

Uma das áreas mais devastadas pelo primeiro ataque Proscrito — talvez por motivos estratégicos: era o maior centro de produção de armas e robôs do planeta. Tornou-se tristemente célebre por ter gerado algumas das imagens mais brutais e assustadoras do ataque inimigo, espalhadas por vídeos para todo o Império. No entanto, o trauma generalizado no que sobrou de seu povo gerou talvez alguns dos guerreiros mais ferozes contra o exército invasor. Alguns se juntaram à guarda regencial de Ottokar, outros se juntaram à Brigada Ligeira Estelar e alguns se reuniram a milícias paramilitares (especialmente mulheres sobreviventes,

Corpos Militares de Ottokar

Guardas militares

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

Dados sobre as guardas regenciais

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

que jamais poderiam se reunir às guardas oficiais em Ottokar). Zulfiqar ainda é um campo de batalha, mas seu povo pode ser capaz dos atos mais assustadores para exterminar em massa os Proscritos — e para defender um território para eles quase sagrado, a Planície Gigante de Gurragan. Ela tem esse nome (linguisticamente estranho em Ottokar) devido aos povos que entraram na Constelação no início do povoamento do planeta, mas nada tinham a ver com os povos tradicionais que povoaram Ottokar — consta que eles pararam em Winch e desapareceram por lá, sem deixar marcas. Gurragan foi palco de diferentes batalhas em diferentes guerras por séculos a fio, e cada camada arqueológica parece esconder implementos e armas diferentes. Por isso, muita gente perigosa, entre caçadores e mercenários, costuma passar por lá — e muitas vezes, são os habitantes de Zulfiqar que os impedem de conseguir seu intento...

A Campanha em Ottokar

Um mundo duro, cruel, impiedoso, mas com uma cultura riquíssima e povos de personalidade única. Ottokar oferece uma chance para se experimentar o contato com o diferente, com o inusitado, com o incerto. Seja como nativos deste mundo, seja como habitantes de outros mundos do Império, o ideal é que os jogadores sejam imersos nesse terreno — que também lida com códigos de honra e lealdade, um dos temas cruciais do cenário, mas encarados aqui de uma forma muito particular. Talvez culturas entrem em colisão, mas esses povos não são colônias; são tão cidadãos do Império quanto quaisquer outros. Autoridades não podem ser mais ou menos impostas além do permitido. As regras estão aqui... E sim, estamos dentro do campo de batalha contra os Proscritos. O inimigo faz qualquer violência praticada pelos nativos parecer brincadeira.

Mas Ottokar não é só tragédias! Há uma cultura exótica e curiosa, homens e mulheres muito bonitos a seu próprio modo, palácios deslumbrantes, um povo valente e uma nobreza particularmente interessante. Ottokar pode ser um lugar de beleza e mistério, se procurarmos nos lugares certos.

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

Oficiais Hussardos da Brigada Ligeira Estelar

Sim, estamos em guerra. Parte dos hussardos imperiais está longe de seus lares, em um lugar quente, pobre e desesperançoso — salvo os hussardos da Marinha Estelar, devidamente de prontidão nas belonaves que patrulham a órbita do planeta contra novos ataques Proscritos. Há nativos entre eles, vestindo o traje branco da guarda — e é melhor que eles guardem aquela peliça para ocasiões formais (não custa lembrar, Ottokar é *quente*). Aqui os Hussardos aprenderão uma lição preciosa: é fácil ser herói quando se está sob o glamour de cortes e nobrezas. Em Ottokar, o heroísmo pode vir do sacrifício — e essa não é uma perspectiva nada agradável...

Oficiais Hussardos da Guarda Regencial de Ottokar

Eles não se parecem com os hussardos que todos conhecem ao longo do Império. Na verdade, é difícil chamá-los dessa forma. Em vez de uma peliça, eles prendem nos seus ombros uma capa curta, talvez a única semelhança que os lígue mais claramente a seus inspiradores. Eles também usam uma espada diferente dos sabres que são usados em outros mundos — a saif, mais curva. A guarda também usa turbantes como os usados pelas guardas Goenkar. E é incrível como a guerra afeta o comportamento das tropas: alterações entre hussardos regenciais de Ottokar e a Brigada Ligeira Estelar são casos individuais, e não padrões de comportamento. Provavelmente esse é um efeito psicológico da frente de batalha.

Nobreza

Aqui, a nobreza fascina por não parecer habituada a empregar seus títulos nos mesmos termos do resto do Império. Exceto pelos Korkmaz, eles pensam em termos de sua própria cultura, e isso pode dar margem a grandes possibilidades, amigáveis ou não.

Criminosos

Alguns gângsteres e contrabandistas não devem nada aos que são encontrados em Uziel. Em Ottokar, boa parte dos criminosos trafica armas, aproveitando-se da grande indústria bélica do planeta. Também existem pequenos ladrões e grandes chefes de sindicatos do crime nas ruelas de cidades cheias de gente. Ottokar possui pobreza e guerra — dois elementos que geram grande criminalidade.

Outros

Nem todos os povos são amigáveis — basta pensar em gente como os homens azuis, que habitam as áreas desérticas de Ottokar. Existem até mesmo algumas poucas comunidades cossacas que se estabeleceram para suas áreas mais frias, ignoradas por muitos de seus povos. Além disso, muitos estrangeiros procuram escavar o mundo em busca de implementos poderosos jamais imaginados em outros planetas. Ottokar é um caldeirão de culturas diferentes e nem sempre o convívio entre elas é harmonioso.

Ahaggar, o Feroz

Nos desertos de Ottokar, dominam os controversos homens-azuis. Dizem as lendas que eles foram os desbravadores do planeta — os “primeiros homens” de Ottokar. O mundo foi descoberto já com atmosfera e gravidade ideais para a existência humana, além de rios e oceanos, mas vida restrita a bactérias. Ficaria completo com um leve toque do homem para mudá-lo. Mas este povo não pensava assim: os “pecados dos homens” não destruiriam

outro mundo como fizeram com a Terra. Eles abraçaram, à sua maneira, a crença planetária do Destino que formaria a cultura de Ottokar, a luta desde então para preservar o planeta em sua forma primordial e o aço de azul peculiar de suas máquinas. Devido a esse aço, os equipamentos dos homens-azuis são imunes às intempéries do deserto, e seu segredo só é conhecido por eles — a raiz de seu nome e de seu mito. Os desertos de Ottokar são seu lar; suas vidas são dedicadas a ele — e a levar o terror aos que atentarem contra este. São lendas bem reais e perigosas.

Os homens-azuis trafegam com pequenas naves de deserto e seus robôs, muito particulares, são bem adaptados para o meio onde estão — podendo inclusive saltar da areia para a superfície e surpreender seus inimigos. Graças a sua tradicional galvanização azul, suas máquinas da areia e robôs estão sempre muito bem conservados. Eles dependem continuamente de combustível. Podem negociá-lo, mas também podem simplesmente saqueá-lo de naves passantes. Muitos homens-azuis são salteadores ou traficantes de escravas. É muito difícil obter ajuda dos ottokares quando os homens-azuis sequestram uma mulher — muitos veem uma certa pureza de intenções por trás das atitudes violentas e radicais deste povo, gerando uma sombra de que a vítima fosse *merecedora* (Ottokar jamais foi um bom lugar para mulheres). Frequentemente unidades da Brigada Ligeira Estelar têm de fazer o trabalho de resgate quando a vítima veio de outro mundo do Império — quem mais o faria? Para piorar, os homens-azuis têm um elemento extra que pode torná-los oponentes temíveis: a imensa capacidade de suas próteses cibernéticas.

Os homens-azuis abraçaram a tecnologia como parte de sua cultura, e consideram essas próteses como uma prova de valor. É proibido para um deles mutilar-se deliberadamente para instalar alguma delas; o Destino tem que mostrar que você as merece. Aqueles com mais próteses são considerados mais fortes — e eles sempre arrumam peças melhores e mais poderosas. Entre o seu povo, próteses demonstram *poder* — e geralmente os líderes dos clãs de homens-azuis são escolhidos entre os mais fortes. Talvez por isso o homem conhecido como Ahaggar, o Feroz, seja o líder incontestado deste povo.

Ninguém sabe muito bem sua história: os homens-azuis, apesar de serem minimamente alfabetizados, para lidar com computadores, não guardam registros escritos sobre seu povo, por tradição. Sobre Ahaggar, sabe-se apenas que ele é coberto de próteses visíveis (inclusive uma em seu olho esquerdo), e é capaz de desafiar o próprio regente de Ottokar para lutar contra o que chama de “deturpação das leis do Destino”. Já lhe foi oferecido, como gesto de boa vontade, fazer do deserto uma província sobre seu comando, tornando-o um duque. A resposta dele foi uma cusparada no chão e uma ameaça ao mensageiro.

A única forma de conquistar seu respeito é vencê-lo em um combate corpo a corpo, mas essa não é uma ideia recomendável: as próteses o tornaram muito forte, e ele tende a ser extremamente violento. Ahaggar é um adversário intransigente mas formidável, e por isso não deve ser subestimado: enquanto ele for o líder dos homens-azuis, eles continuarão sendo o terror dos desertos de Ottokar.

Ahaggar (26N)

Idade: indeterminada.

Mundo: Ottokar.

Kit: Comandante e Homem-Azul.

Robô: Settakor.

F5 (corte), H4, R3, A3, PdF1 (perfuração); 15 PVs, 15 PHs.

Vantagem Regional: Reerguer-se.

Poderes de Kit: Ataque Mortal, Aura de Retidão, Conhecimento Superficial, Manda quem Pode, Máximo de Si e Ordens de Combate.

Vantagens: Adaptador, Arena (seu território), Capitania e Patrono (sua organização).

Desvantagens: Devoção (a seu povo e tradições) e Implantes Visíveis.

Perícias: Máquinas, intimidação, rastreio, sobrevivência (ermos).

Settakor (23S)

F5 (corte), H0, R4, A4, PdF2 (perfuração); 20 PVs, 20 PHs.

Vantagem Única: Mecha.

Vantagens: Aceleração, Ataque Especial (veja abaixo), Ataque Múltiplo, Implemento (sabre de energia especial), Sentidos Especiais (infravisão, radar e visão aguçada) e Voo.

O Carrasco: dentro de seu robô, Ahaggar é ainda mais feroz do que seu nome sugere. Ele parece se esquecer de seus canhões e luta quase que exclusivamente com suas duas espadas, disparando sequências de ataques físicos. Sua especialidade é um corte contra o pescoço dos alvos, “O Carrasco”. Uma versão mais poderosa usa as duas espadas para um corte em X. *Ataque Especial II (F, perigoso)*.

Sabre de Energia Especial: este implemento tem o efeito da magia Ataque Vorpal (*Manual 3D&T Alpha*, página 83).

Desvantagens: Bateria e Munição Limitada.

Settakor

Dizem os boatos que Settakor foi construído do zero por seu usuário exclusivo, Ahaggar, o líder dos homens-azuis. O Feroz partiu do conceito de um irregular até finalizá-lo como uma obra-prima. Seu robô gigante é um dos mais famosos e bem customizados de Ottokar, tendo destruído sozinho vários efrites em combate sem sofrer um arranhão sequer. O design particular, somado à cobertura metálica azul, tornam a visão deste robô única, levando aqueles que o viram e sobreviveram a apelidá-lo de Deus do Deserto.

Capítulo 5

Schulmann

Na verdade, este não é um dos dezenove planetas que compõem o Império: simplesmente é um asteroide gigantesco, mas sem maiores atrativos geográficos e agrícolas. Devidamente terraformado, Schulmann funciona como uma imensa colônia espacial onde se localiza a maior universidade e centro científico do Império, além de ter desempenhado um papel precioso na integração dos mundos centrais da constelação graças a sua localização a meio caminho dos mundos de Alabarda e Winch.

O asteroide foi requisitado originalmente pelo explorador Armin Schulmann para mineração. Durante as pesquisas de prospecção, foram encontrados vestígios antigos de infraestrutura: o lugar chegou a ser um porto espacial desde *antes* do Grande Vazio. Isso atraiu ao longo dos anos uma grande presença de pesquisadores e estudiosos. A concentração acadêmica e a posição privilegiada do asteroide (em uma zona gravitacional estável) tornou viável a ideia de terraformá-lo e construir uma bateria de defesa ao seu redor — afinal, asteroides sempre estão próximos a outros asteroides. Assim, após poucas décadas de investimento, Schulmann — batizado com o sobrenome de seu descobridor — começou a ser terraformado para o ambicioso projeto de um mundo-universidade. Assim, a Universidade de Armin Schulmann foi aberta em 1752, tornando-se a grande universidade da Constelação do Sabre, atraindo de imediato milhões de pessoas.

O papel de universidade e de centro de pesquisas de vários tipos coloca Schulmann em uma posição muito especial na vida do Império: todos os pais querem que seus filhos estudem aqui, mesmo quando há desconforto com as ideias que parecem pipocar no local. Há uma mítica *muito* grande envolvida neste centro de estudos. De suas paredes vieram literatos, cientistas e estadistas; mentalistas que aqui foram fazer estudos avançados se tornaram ministros e/ou conselheiros de príncipes. Muitas festas regadas a bebida e música obscena valeram ao lugar de má fama entre setores conservadores; muitos duelos em nome



de honra e amor aconteceram em seus jardins; muitos amores, grandes amizades e rancores insuperáveis surgiram em Schulmann, e diz a lenda que as contas a se acertar entre suas muralhas são contas que serão levadas por toda uma vida...

Este mundo-universidade é um lugar de intensa agitação cultural e intelectual, e um dos maiores celeiros de libertários — a ponto de alguns setores mais conservadores, preocupados com os jovens que assumirão os rumos do estado após suas mortes, pleitearem a construção de mega-universidades em seus mundos para evitar que suas posições sejam tomadas por seus adversários ideológicos no futuro. Muitos movimentos de contestação surgiram entre seus prédios, tomando forma nas mesas dos bares locais, sob quantidades inimagináveis de cerveja. Por isso, muitos governos pedem que este asteroide seja encampado sob os domínios de algum dos mundos, para que se possa enviar tropas que reprimam movimentos estudantis ferozes.

O mais próximo de um corpo militar por aqui são as Tropas de Segurança de Schulmann — algo necessário, diga-se de passagem; uma universidade precisa de quem mantenha a ordem no campus e a defesa de eventuais ameaças externas, ainda mais em pleno espaço. Mas agora, com a iminência de um ataque Proscrito, muitos se perguntam se não é a hora de trazer um corpo da Brigada Ligeira Estelar. As Tropas podem ser muito eficientes, mas de nenhuma forma seriam capazes de defender o asteroide de um ataque dessas dimensões.

Em tempos de paz, Schulmann é um lugar que conta muitas histórias. Mas não é só isso; é um centro de pesquisa e desenvolvimento científico, com presença até mais ampla nesse sentido do que Viskey (que é mais focada na tecnologia de hussardos). Aqui são idealizadas e testadas algumas das novas ciências e inventos que levarão o Império ao seu ápice. Isso também pode torná-lo um lugar perigoso — afinal, nem sempre essas descobertas e novos dispositivos são tão seguros e controláveis quanto os pesquisadores locais gostam de acreditar...

Antes da unificação, o não envolvimento de Schulmann com pesquisas militares era necessário para evitar retaliações de outros mundos. Hoje isso mudou, mas sua amplitude de escopo torna o asteroide tão decisivo: a tecnologia médica desenvolve próteses artificiais perfeitas, novas formas de propulsão espacial tornam a cavalaria ligeira mais ágil e efetiva em gravidade zero. E talvez por isso Schulmann seja um dos locais mais importantes e prioritários a se proteger dos Proscritos.

Por outro ponto de vista, Schulmann representa a melhor época na vida para muita gente: nobres aqui não passam de garotos mimados e ricos, forçados a baixar um pouco a crista longe de seus domínios; os confortos e pontos de encontro da vida moderna são parte do cotidiano; as grandes celebridades galácticas incluem o asteroide em seu circuito de shows por saberem que terão muito público por aqui; disputas entre clãs se tornam uma preocupação distante. E, mais importante: com climatização artificial, enormes piscinas e praias artificiais, mais a ausência de olhos vigilantes... Bem, a vista é ótima.

Dados Importantes sobre Schulmann

Unidade federativa	Território imperial autônomo.
Reitoria	Quadra 337A-22C.
Reitor	Professor Werner von Schwapps (81).
Cores oficiais	Azul ciano e branco.

Setores Especiais do Campus

Instituto de Robotecnologia (Quadra 441X)

As pesquisas sobre robôs gigantes ocupam toda a área desta quadra. Algumas das mentes mais brilhantes no ramo estão aqui, desenvolvendo protótipos fabulosos. Alguns são bancados pelo Governo Imperial; por isso mesmo, a segurança aqui é redobrada, e muitas vezes termos de acesso têm que ser preenchidos antes que alguém possa entrar em certos locais. É um ponto discretíssimo e, por causa disso, muitas vezes casais de estudantes sem dinheiro tentam infiltrar-se para se divertirem sem arruinar suas reputações...

Instituto de Biotecnologia (Quadra THX1138)

Assim como o Instituto de Robotecnologia, ocupa toda a área de uma quadra, mas é um pouco menor (robôs gigantes precisam de mais espaço). Mesmo assim, este é o maior centro de pesquisa biotecnológica de todo o Império, com linhas de desenvolvimento de projetos bancadas por grandes empresas de diferentes áreas. De fabricação de animais de companhia e pesquisas sobre doenças a estudos da fauna inarana, tudo pode ser encontrado por aqui.

A Taverna

Onde os estudantes vão comer e beber (muito), a Taverna na verdade é uma rede de *fast food* que opera em trinta pontos específicos do asteroide. Em geral são nomeados como Ponto 1, Ponto 2, Ponto 3, etc. Mas, para todo mundo, a Taverna é a Taverna, e funciona como o ponto de encontro oficial de qualquer universitário de Schulmann que se preze. O seu proprietário — um velho senhor que atendia por Tavares — infelizmente já faleceu, mas seus parentes (vindos de Forte Martim) ainda gerenciam o negócio da família. É só gritar em voz alta “Ô, Tavares!” que algum deles aparece. E sim, a família parece ser imensa — *sempre* há um Tavares em cada ponto.

A Campanha em Schulmann

O asteroide fica relativamente distante de tramas nobiliárquicas e de grandes conflitos internos planetários (embora eventualmente eles possam encontrar eco local). Schulmann pode oferecer um ar mais leve em termos de campanha, com motivações mais simples: brigas, romances (todos aqui são jovens e estão longe de familiares restritivos) bebedeiras, bobagens e eventualmente um robô secreto no meio. Mas isso não quer dizer que linhas de aventura mais próximas aos demais mundos não sejam possíveis — assuntos ligados à segurança do Império estão sendo tratados discretamente aqui: podemos ter núcleos terroristas em formação, segredos de estado podem explodir e eventualmente um nobre que teve uma boa estrada entre sua primeira maioridade e sua entrada na faculdade pode trazer muitos inimigos para o campus...

Alguns perfis de personagens interessantes para o asteroide são descritos a seguir.

Oficiais Hussardos da Brigada Ligeira Estelar

Por incrível que pareça, eles podem estar presentes. Quando projetos do governo imperial estão envolvidos, pode ser que alguns oficiais hussardos fixem residência como pilotos de prova no local — deixando seu uniforme engavetado na maior parte do tempo, usando trajes mais casuais. O que pode ser uma das melhores missões do mundo: Schulmann é um lugar perfeito para sair do atraso com o sexo oposto. Apenas é bom que os hussardos se lembrem que estão ali a trabalho...

Tropas de Segurança

As Tropas de Segurança de Schulmann são um corpo paramilitar privado, composto muitas vezes de ex-pilotos e até mesmo de jovens estudantes com treinamento militar que faturam algum dinheiro pilotando hussardos genéricos. O local precisa de defesa contra piratas espaciais, criminosos e, principalmente, contra outros asteroides que possam se

Forças de Segurança de Schullman

Guardas militares

Dados sobre as guardas locais

- Tropas de segurança (hussardos e naves).
- Mistas (aceitam mulheres, sem restrições de postos).
- Não contam com combatentes de suporte.
- Não contam com bases espaciais (naves das tropas de segurança patrulham a área de soberania espacial do asteroide).

aproximar demais. Ninguém disse que manter um asteroide terraformado é fácil, mas isso é parte do trabalho. As tropas contam com um contingente sólido de veteranos ao lado de novatos com potencial, e, como seus robôs são produzidos pelo departamento de Robotecnologia da própria Universidade, eles sempre parecem trazer novas surpresas. Ou os seguranças podem estar sendo usados de cobaia para novos implementos em robôs gigantes, mas quem liga?

Duelistas

Um problema crônico. Para diminuir o número de duelistas, seria preciso descobrir qual a oficina da vez a fornecer robôs a eles (não há como alguém trazer um robô duelista pela história do espaçoporto). Mas na prática não adianta, porque sempre que uma delas é fechada, outra surge em seu lugar. Ninguém duvida da possibilidade de que essas oficinas venham de outros asteroides terraformados, nas proximidades de Schulmann, o que explicaria porque ninguém os encontra. O problema então seria descobrir como eles chegam ao campus... E permanecem escondidos.

Seja como for, duelistas encontram terreno fértil na universidade. Os ânimos estão sempre exaltados, grandes amores florescem e se apagam a cada minuto, os jovens estão descobrindo quem são... Enfim, talvez não haja lugar mais propício para duelos.

Libertários

O equivalente local ao revolucionário de botequim. Ajudaria se alguém soubesse do que realmente eles estão reclamando. Sabe-se apenas que eles são contra o Império, e olhe lá; de resto, qualquer um deles vai dar uma resposta diferente quando lhe perguntarem pelos que eles estão lutando. Libertários podem variar de terroristas perigosos aliciando recrutas no campus a justiceiros mascarados tentando corrigir injustiças antes da próxima aula. Também estudantes de jornalismo idealistas, futuros políticos... Todos enquadram-se nesta categoria e podem encontrar grande atividade aqui.

Outros

Por definição, o asteroide abriga tipos muito diversos. Afinal, tanto um futuro cientista de robôs quanto um herdeiro que irá administrar os domínios de sua família são igualmente comuns aqui. Quase qualquer tipo de personagem pode se enquadrar bem em Schulmann, desde que tenha a idade certa para estar na universidade. Personagens mais velhos podem ser professores — quem disse que um piloto veterano não cansou da vida de lutas e passou a lecionar alguma coisa? Divirtam-se na Universidade, mas não deixem de estudar — senão alguém vai voltar para casa mais cedo...

Os Subversivos Secretos (S²)

Quem surge com trotes inimagináveis contra a autoridade ou contra tipos que perturbam a vida dos estudantes? Quem garante que robôs passem pela alfândega e não sejam detectados quando os outros querem se meter em duelos? Quem garante o vazamento de resultados das provas quando aquele professor impopular está disposto a ferrar com a vida dos alunos? Quem faz troça dos hussardos nas áreas de teste quando eles andam folgados demais com as meninas da região? A resposta para estas perguntas são os *Subversivos Secretos* — ou S², como eles costumam assinar quando deixam algum tipo de marca.

Os Subversivos Secretos são, de acordo com a boataria geral, um grupo de alunos com um número fixo — sai um, entra outro. Qualquer um pode ser um deles, o resto é lenda. Há sempre vários suspeitos, mas invariavelmente esses suspeitos se revelam inocentes — é possível que os próprios S² plantem essas pistas falsas para desviar a atenção de suas próprias identidades. Eles às vezes podem se revelar simpáticos: alguns dias após o ataque Proscrito a Ottokar, fizeram de uma vez um conjunto simultâneo de festas-surpresa em todo o asteroide para reunir doações de alimento não perecível para as vítimas do ataque. Foi um sucesso, e os alimentos foram corretamente enviados para a região. Claro, depois se soube que o dinheiro para as festas foi desviado do orçamento para certos esportes de elite, praticados basicamente pela nobreza dos mundos imperiais...

Atitudes como essa levam a crer que os S² possam ser basicamente formados pela ala mais *nerd* dos estudantes, mas essa também pode ser uma pista falsa. O fato é que nem tudo que eles fazem é de graça. Se eles realmente forem os responsáveis pelo contrabando de robôs irregulares para duelos, ou ao menos para a instalação de oficinas secretas de construção de robôs, podem ser indiretamente responsáveis por algumas tragédias. Um dos mais famosos feitos atribuídos a eles foi quando alguém trouxe um “robô de segurança experimental” para o planeta, encomendado pelo Instituto de Robotecnologia. Mais tarde, descobriu-se a surpresa: o Instituto não encomendara nada. O chassi desse robô foi feito da fibra prensada da folha de certa planta alienígena proibida para seres humanos, provavelmente vinda de Annelise. No palco do show da banda que estaria lá, o robô foi incendiado e a fumaça se espalhou por toda a multidão. Os resultados se tornaram lendários até hoje: embora muitos lembrem disso de forma divertida (dizem que muitos namoros e até casamentos começaram aí), a fama do ocorrido se espalhou pela constelação e levou à queda do reitor. Depois disso, localizar os S² se tornou uma prioridade.

Sua estrutura particular como organização deu a eles uma certa segurança: os S² existem há mais de trinta anos, e nunca ninguém traiu o segredo do grupo; parece que os ex-S² mantêm um senso de irmandade após a conclusão de seus cursos, mas essa é uma lenda mais difícil ainda de se confirmar. E como o grupo, mantendo seu tamanho fixo, tende a ser rotativo, qualquer um pode se tornar um novo S² a qualquer momento. E quem sabe? O próximo S² pode ser você!

(Não, eles não têm ficha de personagem. Eles são secretos, lembra?)



Capítulo 6

Tarso

Tarso é o mundo mais industrializado da Constelação, e o mais influente politicamente. Conta para isso tanto uma imprensa gigante e poderosa a seu favor quanto seu poderio financeiro.

Mas o que mais chama a atenção em Tarso são dois detalhes perturbadores. O primeiro é a aparência quase monocromática do planeta: em geral, as pessoas preferem preferem vestir branco ou preto. Juntando isso às construções de concreto iluminadas por uma estrela-anã branca e às fábricas poluidoras em áreas industriais, temos um cenário cinza por todos os lados. O segundo, e mais revelador, é não existir em todo este mundo uma Avenida Silas Falconeri ou uma estátua do fundador do Império — algo facilmente visto em qualquer outro dos mundos da Constelação. Muitas pessoas de outros mundos veem essa ausência como muito significativa a respeito de Tarso. E elas não estão erradas.

A verdade é que a população local é doutrinação desde a infância a se ver à parte do Império. Enquanto nos demais mundos todos se reconhecem como “sabreanos” em primeiro lugar, os tarsianos parecem encarar *os outros* como sabreanos — e sua própria origem é obsessivamente mencionada em qualquer oportunidade possível. Isso não é um ato de resistência e desejo de autonomia, como muitos poderiam crer: o problema é o Império não ser conduzido por Tarso — que no seu entender, deveria guiar a constelação, uma vez que esta supostamente não passa de um bando de planetas parasitas, carregados nas costas industrializadas de seu mundo...

Isso também explica o ódio dos tarsianos pela figura de Silas Falconeri e seu clã: temos um aventureiro de origem modesta tratado como herói, enquanto a elite de Tarso, (“educada nas melhores escolas”, como muitos habitantes orgulham-se de frisar) não é muito bem-quista em outros mundos por ser um ninho de cobras. Com isso, um provinciano orgulho local se sente ferido: até hoje, a desastrosa Insurreição Tarsiana de 1831 é tratada em seu mundo como um movimento revolucionário heroico, não como o ato de traição que foi.



Tarso tem duas frentes a seu favor: a *Fundação Aeon* e o judiciário imperial. A Fundação Aeon essencialmente é uma organização supostamente apartidária e sem fins lucrativos, voltada à “conscientização da opinião pública imperial”. Na verdade, talvez seja o maior ninho de conspiradores de todo o Império — e eles nem fazem muita questão de esconder isso! Seus membros em geral fazem parte da grande mídia: são empresários da comunicação, repórteres de grandes jornais, até mesmo artistas com penetração na massa, todos articulados para proteger melhor seus interesses e colocar seus representantes no poder. Não espere isenção vinda de seus meios de comunicação: todos atuam articuladamente para derrubar quem lhes interessa.

O judiciário é uma questão mais complicada: o mal pensado casamento de Silas II (filho de Silas Falconeri) com uma Artusen deu margem a Tarso para expandir sua influência política em diferentes mundos. Por isso, as leis têm colaborado em seus planos. Muitos falam contra isso, mas basta uma voz ser levantada que a mídia surge para acabar com sua reputação — mesmo sem prova alguma. Quem apelar para leis lidará com uma morosidade suspeita, que esgotará seus recursos financeiros antes de qualquer resultado. Mas sempre que for para prejudicar os oponentes de Tarso, as leis virão velozes como um raio!

Obviamente nem todos pensam assim; toda sociedade tem dissidentes, e esse cenário fatalmente leva ao surgimento de vários tipos de rebeldes, assim como em Albach e em Trianon: de justiceiros mascarados a vingadores (ou apenas pessoas comuns que tentam denunciar irregularidades ocultas pelos grupos midiáticos ligados à Fundação Aeon), há sempre quem se volte contra a autoridade corrupta e a fidalguia tecnocrática que comanda a burocracia computadorizada de seu mundo. Contudo, há uma diferença bem grande aqui: em Tarso, as pessoas, para parecerem bem-informadas, concordam com tudo que a grande imprensa ligada à Fundação Aeon diz. O próprio povo é o primeiro a defender seus algozes e perseguir seus defensores.

Toda essa manipulação permitiu que surgisse a ameaça mais perigosa até hoje em solo tarsiano: o Partido do Crime.

Surgidos dos porões do sistema carcerário de Tarso, os membros do Partido cresceram vagarosa mas efetivamente ao longo do planeta. Uma vez que falamos de um mundo composto basicamente por megalópoles sujas e áreas industriais, temos um cenário perfeito para que quadrilhas de ratos de túneis, gente especialista em armar caminhos entre prédios e fossas — e mais importante, sem qualquer escrúpulo quanto a derrubar construções e pilhar destroços se assim for mais fácil — possa circular à vontade. Seus robôs refugos conseguem a proeza de ser tão perigosos quanto os hussardos das guardas locais — talvez até mais! Sua especialidade são ataques simultâneos em diversos lugares. Também usam da tática de intimidar cidades por dias inteiros, deixando a população com medo de ir e vir. Muitos destes criminosos usam implantes cibernéticos visualmente grosseiros mas muito eficientes, e por isso os tarsianos tendem a desconfiar de quem tem seus implantes visíveis.

O tarsiano vive sob um estado perpétuo de neurose urbana — como um rato acuado, prestes a explodir. Mas procura antes de mais nada projetar a culpa de todos os seus problemas para fora de seu planeta, porque ostentar orgulho local é importante. Junte a tudo isso sua força política e poder financeiro — afinal de contas, este mundo ainda é o mais industrializado — e Tarso traz consigo a matéria prima de uma ameaça talvez maior do que os próprios Proscritos, envenenando as estruturas da Aliança Imperial.

Alguns Clãs Nobres de Tarso

Artusen

Tendo sua origem na cidade de elite de Salusiana, os Artusen curiosamente surgiram de uma linhagem de acadêmicos nascidos em famílias militares. É algo muito importante: sejam quem forem, os Artusen gostam de exibir títulos. Muitos títulos. Um nobre Artusen exibe às suas costas, em seu gabinete, uma parede inteira de diplomas de graduação, graus *honoris causa*, homenagens formais, placas comemorativas e o que for para se pavonear aos visitantes. Vaidade, seja de que tipo for, parece ser um traço marcante na família, e o próprio príncipe regente é lembrado por ser excessivamente vaidoso no que diz respeito a seus títulos, até mesmo para os padrões locais de Tarso.

A cultura dos títulos — um traço do próprio mundo de Tarso, meramente exacerbado pelos Artusen — é uma forma de legitimação de poder. Para um membro da família, uma pessoa não é medida pelo que faz, mas pelos títulos que ostenta. Por isso, se alguém não tem títulos a mostrar, não tem capacidade, não importa o quanto seja competente na prática.

Os Artusen também são conhecidos por sua vocação para a intriga. Eles não estavam sozinhos durante Insurreição Tarsiana, é claro: Mas pelo perfil natural do clã, eles são os líderes naturais desse tipo de discurso.

Ninguém nega que seu despeito gerou um objetivo claro: eles querem chegar ao Trono Imperial a qualquer custo. E o povo parece apoiá-los aberta e verbalmente nesse sentido. No entender dos tarsianos, ninguém merece mais essa honra do que os Artusen, que têm tantos títulos e uma história longa de nobreza, ao contrário daquele aventureiro barato endeusado por gente horrível e ignorante...

Cores: preto e branco (detalhes em vermelho).

Para os Jogadores: *você é um Artusen. Você é inteligente, estudado, bem-tratado, bem-treinado... Você é o sujeito mais bem preparado para qualquer função que queira, não importa o que os outros digam. Claro que o mundo é cercado de ignorantes e inferiores. Você sente um justificado horror ao vê-los invadindo seu espaço pessoal, mas não pode se*



Brasão de Tarso

Dados Importantes sobre Tarso

Unidade federativa	Principado.
Capital regencial	Metropolitana.
Príncipe-regente	Henry Philbert Artusen (79).
Consorte regencial	Laetitia Marina Nanterre Hummel-Heinz Artusen (81, Princesa do Grão-Domínio de Busch, Albach).
Clã regencial	Artusen.
Herdeiro regencial	Paul Philbert Hummel-Heinz Artusen (51).
Cores do brasão regencial (usado nas guardas regenciais)	Preto e branco (detalhes em vermelho; desviando do padrão, os hussardos regenciais vestem cáqui).
Número de grão-domínios	646.
Principais clãs de nobreza e grão-domínios sob sua posse	Artusen (129). DiFausto (122). Mondragor (103). Franco (97). Ustra (71). Outros clãs (124).

prejudicar batendo de frente com eles — alguém fará o trabalho sujo de colocá-los em seu devido lugar; suas mãos devem se manter intocadas. E nada de questionar as decisões de seu clã! Claro, se for preciso você irá mostrar do que é capaz, sacando seu sabre. Afinal de contas, a plebe rude e até alguns pretensos nobres que não sabem seu lugar precisam de constatações claras de sua superioridade para lembrarem-se de quem você é.

DiFausto

Os DiFausto (que já tiveram outro nome, hoje esquecido) costumavam ser uma família muito importante de Albach durante o período do grande vazio. É difícil entender o que aconteceu por conta da documentação escassa sobre o período. Aparentemente eles se transferiram para Tarso, desaparecendo em seu mundo de origem. Há várias teorias sobre isso: a mais aceita é de que os DiFausto simplesmente encontraram terreno livre para prosperar em Tarso, enquanto em Albach acabaram sendo absorvidos por outras famílias. Outra opção, bem menos aceita, é que por algum motivo eles se transferiram em massa

para Tarso, deixando tudo que tinham para trás. Não importa: eles são uma casa poderosa e também os verdadeiros fiadores políticos da credibilidade da Fundação Aeon. Basicamente os DiFausto fazem a ponte financeira entre as oligarquias que compõem a Fundação Aeon e a nobreza — tradicionalmente o tesoureiro da Fundação é membro deste clã — ganhando imenso poder e influência entre os demais clãs. Mesmo o mais arrogante dos Artusen não quer desagradar quem faz a ponte entre ele e a imprensa.

Os DiFausto tradicionalmente adotaram o papel de defensores das tradições e instituições. Ao menor sinal de mudança, eles miram todas as suas armas contra quem acene com algum tipo de “modernidade subversiva”. Seus aliados da Fundação Aeon são a ponta de lança midiática dessas ofensivas, mas eles também contam com outros correligionários — como a polícia mecanizada, que em Tarso funciona menos como uma defesa das megalópoles contra o crime e mais como uma tropa de choque da nobreza local contra aqueles que estão no meio do caminho de seus interesses — e a velha guarda dos militares da Guarda Regencial. Eles não precisam da visibilidade que o trono dá para terem poder e dinheiro. Sem eles, os Artusen não governam, e todos sabem disso.

Cores: azul ciano e vermelho, com detalhes em branco.

Para os Jogadores: *you are a DiFausto. You are the voice of tradition, the institutions, the behavior worthy that a society must maintain in its understanding. Changes are not good, and you must crush them in the name of the future of principles that you defend. But it is clear that you will not do this for grace: winning money is also part of the tradition. What matters is to crush any signal of something that can transform the institutions — and the Empire tends to do this. So, in the name of Tarso, the Empire must be shackled, dominated, and forced to serve its world, to protect it from any interfering transforming force. Its weapons are money and influence; you can even raise the sword against its enemies, but better than that is to find someone who can do it for you.*

Mondragor (Ramo de Tarso)

Um dos raros casos de clãs cujos ramos menores conseguiram ascender politicamente de forma efetiva e planejada em mundos diferentes, os Mondragor de Tarso têm uma certa rivalidade com os Mondragor de Forte Martim — mas partilham uma agenda comum e trabalham por ela em conjunto, sem grandes problemas. Contudo, essa “harmonia” pode não durar: os cabeças locais do clã nasceram em Tarso, e já sofrem da tendência de achar que seu mundo é o melhor e o mais importante. Portanto, o ideal é que este fosse o centro de operações do clã — e, se possível, da Constelação.

Há mais do que bairrismo por trás de tudo. Os Mondragor desejam a volta de um pensamento religioso comum. O motivo é claro: um dos motivos pelos quais as grandes igrejas foram debandadas durante a Era Espacial foi justamente sua intrusão em assuntos políticos. Superpopulação foi parte do que destruiu a Terra e, por causa disso, a influência religiosa nos parlamentos terrestres foi muito lembrada durante a diáspora humana no espaço.

Mas a ideia agrada muito às autoridades tarsianas. A ideologia religiosa se encaixa como uma luva no discurso público de tradição dos DiFausto e nas intenções controladoras dos Artusen. Fé é um recurso de controle muito eficiente. Os Mondragor também não querem sentar no trono, desde que tenham o controle da fé nos mundos onde estão — mais uma razão para aliança entre os clãs. Não foi à toa que eles conseguiram crescer tanto em Tarso: mesmo em domínios pertencentes a outros clãs, fidalgos e nobres menores dos Mondragor se juntam às cortes locais e têm as portas abertas para construir seus templos. Quando isso acontece, outros sacerdotes são discretamente enxotados do lugar...

Cores: vinho e preto.

Para os Jogadores: *os Mondragor não são diferentes aqui do que se vê em Forte Martim. Vocês têm a mesma voz calma, calculada e articulada — embora o sotaque de Tarso os deixe ainda mais formais. Suas vestes ainda são sóbrias e escuras, mas uma vez que em Tarso todos parecem vestir preto e branco, isso nem chega a se destacar. E vocês continuam a respeitar hierarquias internas de seu clã, seguindo as diretrizes estabelecidas conjuntamente. O que faz diferença é um detalhe sutil: vocês são de Tarso, e talvez fosse melhor que o comando do clã não pertencesse a um mundo tão “imperial” quanto Forte Martim. Essa mudança de lideranças acontecerá a longo prazo, mas o mais importante é que o clã em Tarso se torne autônomo — e possa virar a mesa no futuro. Vocês prestarão respeito a seu patriarca em Forte Martim sem problemas... Enquanto for preciso.*

Outros Clãs

Todo clã menor, em qualquer parte do Império, guarda uma enorme vontade política de ser “gente grande” e algum dia se tornar um clã importante. A mentalidade particular de Tarso faz com que isso se acirre: um clã irá agarrar toda oportunidade de ascender, por quaisquer meios necessários. É claro que eles não são uniformes, e podemos até encontrar alguns clãs minúsculos que fazem oposição ideológica aos Artusen, DiFausto e companhia — mas eles precisam enfrentar o senso ufanista e separatista de seu planeta. Sabem que, se começarem a fazer barulho, serão esmagados. Alguns até tentam fazer aliados fora de seu mundo — mas geralmente são os primeiros a ser vitimados por algum tipo de tragédia que leva seus domínios ao controle de outra família importante do planeta...

Locais em Tarso

Avenida Planeta Tarso

Principal centro financeiro de Metropolitana. É apresentada ao resto da Constelação como um ponto turístico obrigatório, mas quem a visita só encontra enormes e monótonos prédios cinzentos perfilados e as sedes de centenas de empresas com seus letreiros luminosos. É um local de trabalho e compras, não de visitaç o, ao contrário do que se fala. Em todo caso, também é um centro de visibilidade que deveria ser local — mas tem sua impor-

tância exagerada para o resto do Império graças à mídia que exporta sua imagem para os demais planetas. Aqui também fica a grande Torre Ultraplanetária de Comunicação, utilizada por várias empresas midiáticas; de lá emitem-se os potentes sinais que são enviados para satélites espalhados pelos mundos do Sabre. Além disso, a avenida é o eixo viário da cidade, servindo de entroncamento para as rotas que levam às demais partes de Metropolitana. Por isso ela tende a ser intransitável nas horas de pico, parando o resto da cidade por tabela. Sua historiografia oficial é um exemplo do assustador instinto de Tarso em não se ver como parte da Constelação: foi construída para a moradia de tarsianos que desejavam ficar longe das levadas migratórias que se seguiram ao seu crescimento industrial, em terrenos proibitivamente mais caros para essas pessoas. O próprio engenheiro que planejou a avenida batizou-a de Planeta Tarso, em homenagem “ao grande lar dos tarsianos”. Embora a Fundação Aeon tenha sua sede em Albuquerque, as sedes dos grupos de comunicação que compõem a Fundação estão praticamente todas na Avenida Planeta Tarso.

Tamburini

Faz parte do circuito de cidades que compõem a “Grande Metropolitana” (as cidades-satélites da cidade principal). É lembrada por ter se tornado uma espécie de latrina da cidade vizinha, graças ao paulatino desmonte do aparelho estatal instalado pelos Falconeri. O resultado é visível: prédios de concreto estão deteriorados, o espaço entre arranha-céus empoeirados oculta a luz do sol graças a varais de roupas, mendigos se acumulam pelo chão, a venda de objetos ilegais é tão descarada que alguém poderia montar um fuzil de energia visitando meia dúzia de camelôs em plena rua. Eventualmente a Grande Polícia Metropolitana de Tarso, que cobre a região, aparece com seus robôs urbanos para intimidar a população e espantar alguns “meliantes”, mas depois tudo volta ao de sempre. É comum que jovens de alta classe dos bairros nobres de Metropolitana apareçam em busca de diversão ilícita — como surrar pessoas na rua ou buscar algo ainda pior. Eles sabem que o sistema jurídico irá protegê-los...

Corpos Militares de Tarso

Guardas militares

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

Dados sobre as guardas regenciais

- Mistos (aceitam mulheres sem restrições de posto).
- Contam com combatentes de suporte (couraceiros e dragoneiros).
- Contam com bases espaciais (apenas a Marinha Estelar Regencial).

Bairros Evos

Os Evos vivem sob uma dicotomia complexa. Quando são aceitos, misturam-se à população e desaparecem via miscigenação. Quando são perseguidos, só podem contar consigo mesmos — e acabam se multiplicando. Talvez por isso Tarso tenha a maior população de Evos do Império, vivendo nos piores bairros de cada cidade. Uma coisa assustadora é constatar a “normalidade” de incêndios suspeitos que destroem grande parte desses bairros — e que a polícia não investiga (talvez ela própria seja a responsável). Boa parte desses Evos se junta à Brigada Ligeira Estelar, e estão em sua maioria lutando nas frentes de batalha na Ponta do Sabre. Mas, caso retornem para seu planeta, talvez não aceitem mais o que acontece com seu povo — e o governo de Tarso parece temer isso...

A Campanha em Tarso

Tarso é um mundo artificial, urbanizado, poluído, cinzento. Seu governo opera em nome de grandes corporações. Seu crime organizado opera em escala terrorista. A informação circula nas mãos de uma casta tecnológica que tem acesso a dados computadorizados sobre todos. Apesar das dragonas nos uniformes militares, dos duelos de sabres, da nobreza e dos robôs gigantes, há um certo tom *cyberpunk* aqui — a sensação de que mesmo a tecnologia não impediu a humanidade de dar errado, e que ela pode ter contribuído para tornar as coisas piores!

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

Oficiais Hussardos da Brigada Ligeira Estelar

Aqui, os oficiais da Brigada estão em território inimigo. Provavelmente seus colegas de farda nascidos em Tarso, com exceção de um ou outro dissidente, serão Evos ou descendentes de ottokares, sempre tratados com desprezo pela população tradicionalista deste mundo. Os Hussardos Imperiais acabam tomando as dores dos necessitados, cometendo atos impulsivos, e tudo só não tem consequências tão graves porque seus superiores, em sua posição, fariam a mesma coisa. Mas há limites para essa tolerância — e não é impossível que esses oficiais corram o risco de serem transferidos para outros mundos, até mesmo para a sua própria segurança. As coisas não são fáceis em Tarso.



Oficiais Hussardos da Guarda Regencial de Tarso

O tempo — e os rancores — tornaram a Guarda Regencial de Tarso mais do que uma simples brigada regencial dedicada a proteger os interesses de seu príncipe-regente: eles são a Anti-Brigada Ligeira Estelar, o símbolo do oposto a tudo que eles representam, a antítese de todo o discurso de união e justiça de Silas Falconeri. Enfim, um espelho negativo de seus oponentes. Os velhos lemas da Insurreição Tarsiana ainda ecoam nas cabeças destes hussardos. Sua relação com a Brigada não é a de mera rivalidade: são inimigos contidos, colocados lado a lado e segurando-se para que um não rasgue a garganta do outro. Em algum nível, eles ostentam um tanto da arrogância dos Artusen ao se dirigirem à Brigada e aos civis: parecem olhar as pessoas de cima. E não se importam em marcar seu território de forma bruta para demonstrar claramente isso.

Nobreza

É curioso notar que, embora a nobreza local tenha um perfil peçonhento, de modo geral ela está bem integrada entre si. Isso acontece porque os nobres veem nos Artusen uma possibilidade de ser mais do que um dos mundos do Império — a de se tornar, um dia, o próprio Império, e de lotear entre si mesmos as ruínas de seus inimigos. Mesmo que apenas em fachada, eles são colaborativos. Mas um escorpião não pode fugir à própria natureza: ele sempre irá envenenar o sapo com seu ferrão, mesmo que ambos morram ao atravessar o rio...

Rebeldes

Em mundos com um perfil muito opressor, há um espaço enorme para todo tipo de oposição: conspiradores, justiceiros mascarados, renegados, revolucionários, vingadores... Contudo, diferentemente de um mundo como Trianon, o povo aqui é guiado por uma mídia lobotomizante — e nenhum opositor poderá contar com seu apoio. Aqui a guerra é muito mais dura.

Outros

Tarso é um ambiente extremamente tecnológico, sujo, tenso e paranoico. Há espaço para muitos tipos de personagens que vivam nesse tipo de ambiente. Campanhas focadas na polícia mecanizada são uma opção interessante — os personagens podem ser alguns dos raríssimos policiais não corruptos de Tarso. Também são comuns aqui todos os que lidam com tecnologia, além de repórteres (talvez tentando fazer a verdade chegar à tona a despeito da Fundação Aeon?).

Capitão Ibrahim Medoro, o Cavaleiro da Morte

O Capitão Ibrahim Medoro tornou-se o maior ás da história de Tarso antes mesmo de completar trinta anos. É um combatente e estrategista de alto nível. Um espadachim notável, que jamais recusou um duelo. Um homem de plena confiança para as famílias nobres de seu mundo. Um oficial graduado que comanda armadas inteiras de hussardos regenciais em combate.

Um traidor.

Ibrahim Medoro foi um dos mais promissores nomes da Brigada Ligeira Estelar, e é difícil entrar se não fosse seu currículo espetacular. Suas origens modestas e sua presença na Brigada Ligeira Estelar lhe geraram dificuldades, mas ele mesmo sabia que em Tarso, para negar as acusações de elitismo e preconceitos, as elites escolhem alguém útil em termos de imagem para ser beneficiado. Uma “prova viva” de que essas atitudes não existem. Bastava puxar esse papel para si aos olhos das pessoas certas. Assim, aos poucos ele conseguiu uma reputação imensa — e chamou a atenção dos nomes importantes da política de Tarso. Sua diligência, eficiência (e, por que não dizer, sua letalidade) lhe garantiram uma ascensão social e militar muito conveniente. Hoje ele comanda verdadeiros exércitos. Muitos já se sentem inseguros com o poder que ele está concentrando em suas mãos...

Contudo, simplesmente pediu baixa e arrumou sua transferência para a Guarda Regencial de Tarso. Os motivos, ninguém sabe. Quando Ibrahim entrou na Guarda Regencial de Tarso, já carregava uma cicatriz no rosto, mas ninguém tem ideia de *como* ele a conseguiu.

Nas guardas regenciais, a maior parte do oficialato vem da nobreza — e Medoro não teria entrado se não fosse seu currículo espetacular. Suas origens modestas e sua presença na Brigada Ligeira Estelar lhe geraram dificuldades, mas ele mesmo sabia que em Tarso, para negar as acusações de elitismo e preconceitos, as elites escolhem alguém útil em termos de imagem para ser beneficiado. Uma “prova viva” de que essas atitudes não existem. Bastava puxar esse papel para si aos olhos das pessoas certas. Assim, aos poucos ele conseguiu uma reputação imensa — e chamou a atenção dos nomes importantes da política de Tarso. Sua diligência, eficiência (e, por que não dizer, sua letalidade) lhe garantiram uma ascensão social e militar muito conveniente. Hoje ele comanda verdadeiros exércitos. Muitos já se sentem inseguros com o poder que ele está concentrando em suas mãos...

Sempre objetivo e eficiente, Ibrahim pôde personalizar seu robô e se tornar uma máquina de destruição tão devastadora que ganhou o apelido de *Cavaleiro da Morte*. Quando seu hussardo, o Ceifador, surge no horizonte, a sensação geral é de que não há mais saída. Seu desempenho é tão assombroso que muitos especulam que ele talvez seja um mentalista. Mas, se for, como ele consegue se esconder da identificação? E, se isso for possível, por que ele o faria? Medoro não é um tolo; sabe que só continuará nas graças da elite tarsiana enquanto for útil, e pode ser descartado a qualquer momento. No entanto, é orgulhoso — e talvez essa seja a semente de sua ruína.

Ibrahim Medoro é impiedoso e tenaz. Comanda operações que causariam horror àqueles que lutaram ao seu lado na Brigada Ligeira Estelar. Não é à toa que ele é visto como um

Capitão Ibrahim Medoro (39N)

Idade: 28 anos.

Mundo: Tarso.

Kit: Duellista e Oficial Hussardo de Tarso. Robô: Ceifador.

F4 (corte), H5, R4, A3, PdF3 (perfuração), 20 PVs, 30 PHs.

Vantagem Regional: Mecânico Nato.

Poderes de Kit: Ataque Acrobático, Ataque Mortal, Duelo e Flanquear.

Vantagens: Aceleração, Ataque Especial (veja abaixo), Ataque Múltiplo, Energia Extra Total, Objetivo, Patrono (Tarso), Pontos Heroicos Extras, Técnicas de Luta (balestra, blefe, bloqueio, bloqueio agressivo, contra-bloqueio e estocada) e Torcida.

Chamado da Morte: Ibrahim é um mestre usando o sabre. Em uma sequência de ataques todos mirados em pontos vitais, o Cavaleiro da Morte esfaca seus inimigos encerrando com uma forte estocada em seu coração, todos os golpes desferidos de maneira quase indefensável. *Ataque Especial II (F; perigos e poderoso).*

Desvantagens: Devoção (vingança), Insano (megalomaniaco), Intolerância (“pessoas fracas”, que não podem cuidar de si e precisam de ajuda) e Segredo.

Perícias: Esporte e Investigação.

Ceifador (37S)

F5, H0, R6, A6, PdF4 (perfuração); 30 PVs, 50 PHs.

Vantagem Única: Mecha.

Vantagens: Aceleração, Adaptador, Assustador, Ataque Especial (veja abaixo), Implemento (sabre de energia especial), Pontos Heroicos Extras x2, Sentidos Especiais (infravisão, radar, visão aguçada) e Voo.

Ceifador da Morte: a versão maquinária da marca registrada de Ibrahim. Um espetáculo à parte para quem assiste, este ataque consiste em ir fazendo recuar o alvo com ataques mirados em juntas e motores, depenando o robô — e se o objetivo for matar o oponente, a última estocada tem como alvo o cockpit do piloto. *Ataque Especial II (F; perigoso e poderoso).*

Sabre de Energia Especial: este implemento tem o efeito da magia Ataque Vorpai (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 83).

Desvantagens: Bateria e Munição Limitada.

traidor: luta por tudo aquilo que um membro da Brigada jurou enfrentar. Pior: os hussardos imperiais nascidos em Tarso, que já nem são tantos assim, veem na sua debandada uma mancha de traição que pesa contra todos eles. Talvez por isso sejam os que mais têm motivos para explodi-lo...

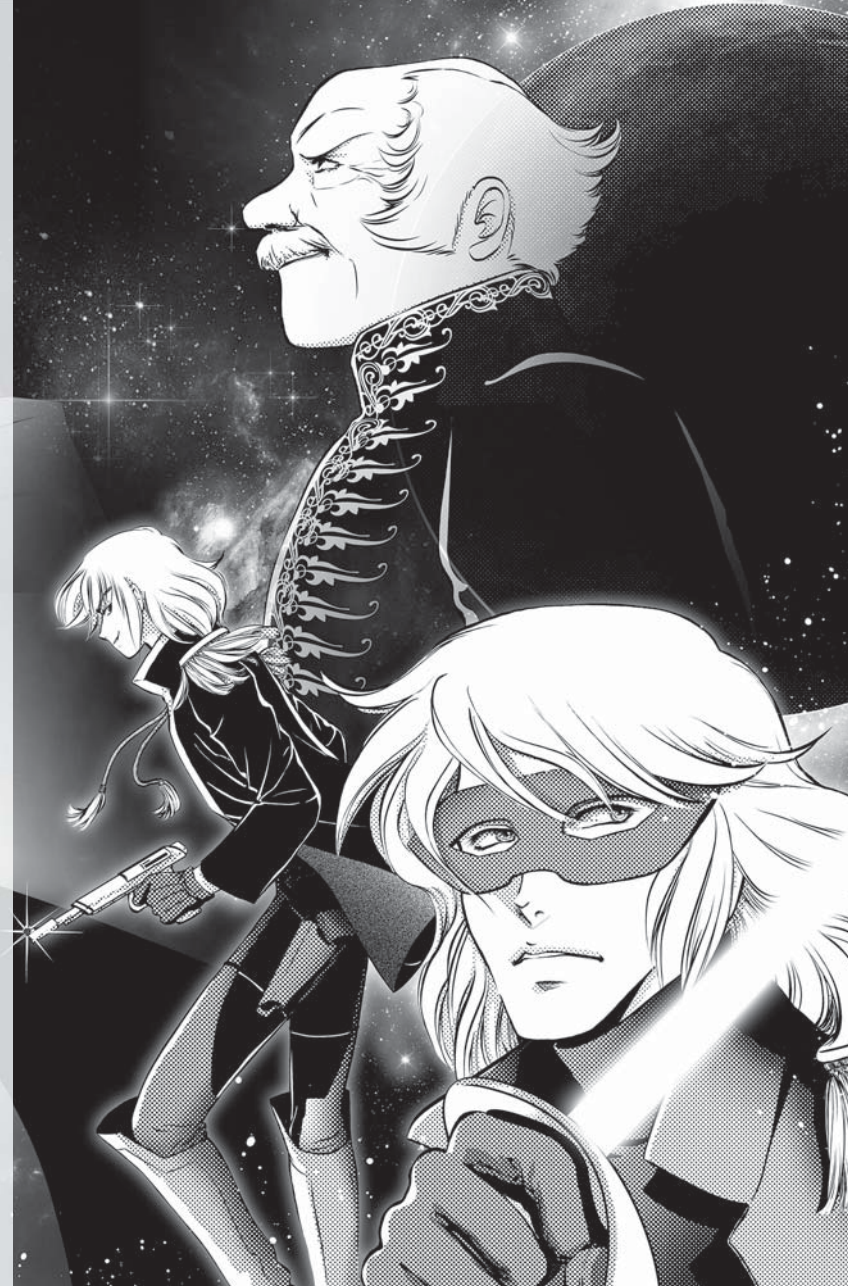
Capítulo 7

Trianon

Trianon é um planeta com imensas disparidades sociais, governado por uma nobreza riquíssima que praticamente deixou sua população à míngua sob impostos desmedidos, enquanto ostenta luxo sem par. As festas da nobreza de Trianon são famosas em todo o Império, e seu estilo de vida é extravagante para os padrões de quase qualquer mundo. Silas Falconeri poderia ter se livrado desses nobres, mas preferiu tentar lidar com esse mundo de forma gradual e conciliadora — talvez para evitar situações de instabilidade como as que aconteceram em Forte Martim.

Foi um erro sério de avaliação: a nobreza local se tornou adaptável e conseguiu se manter no poder, fazendo com que nada mudasse realmente. O fato é que, embora eles ainda sejam afetados por um escopo maior, Trianon sempre operou pelas próprias regras. Apesar de ser um mundo predominantemente agrário, também tem metrópoles e áreas industriais, e jamais foi um local atrasado como Arkadi, por exemplo. A tecnologia não é inacessível, apenas é cara para as pessoas comuns. Na verdade, o custo de vida neste mundo tende a ser muito alto em comparação com outros planetas do Sabre. Suas áreas urbanas não são diferentes das que se veem em mundos como Tarso, Albuquerque e Albach. Os Evos aqui são menos segregados do que em Tarso: todo mundo está em dificuldades, então de certa forma o preconceito diminui. Contudo, por isso mesmo os Evos são menos visíveis, já que tendem a desaparecer através das gerações; é relativamente fácil encontrar sua herança nas pessoas comuns — frequentemente nota-se cores de cabelo exóticas em meio a uma multidão.

Como em muitos mundos do Cabo do Sabre, há presença grande de uma imprensa pouco confiável, cega aos desmandos dos nobres locais e pronta para difamar qualquer um que se volte contra eles; mas na prática ela só fala à nobreza e a uma classe média cada vez mais reduzida. A Fundação Aeon até inclui Trianon em suas áreas de influência regular,



já que as famílias tarsianas têm boas relações com o clã nobre Nanterre, mas o fato é que, quanto mais distante dos grandes centros, mais escassa e difusa a informação se torna — e com a alta pulverização de clãs ao longo do planeta, não há realmente muito foco. Muitos eventos importantes não saem dos limites dos domínios onde tudo aconteceu. Há uma sensação de que as pessoas ainda estão às escuras, até por conta dos altos custos de tecnologia, e isso serve como uma cortina de fumaça para abusos, violência e repressão. Esse tipo de atitude nem precisa necessariamente vir dos grandes clãs de nobreza — um pequeno domínio pode sofrer muito sob as mãos de um barão qualquer.

Por outro lado, justamente por essa falta de comunicação, é mais fácil que algo mude realmente para melhor em um local específico do que no mundo como um todo. Vários aventureiros ganharam títulos de nobreza e se casaram com herdeiras de domínios menores ao longo da história, tornando-se eles mesmos senhores de domínio. Alguns passaram a ser lembrados como figuras heroicas para populações locais. *Alguns.*

Trianon é um dos mundos onde o Círculo da Espada está mais presente — e talvez de uma forma até mais enraizada do que em Annelise, já que muitos nobres pagam altíssimos valores para assistir a torneios ou duelos específicos. Neste contexto, o Círculo da Espada alimenta um poderoso circuito de apostas, e por essa razão é mais difícil de ser combatido ou desbaratado. Dentro de alguns segmentos do círculo há oposição contra essa situação; duelos deveriam existir para desafiar habilidades, construir reputações e limpar honras — e não para o entretenimento de nobres entediados. No entanto, nem eles sabem quem são os cabeças do círculo e para onde vai esse dinheiro. Buscar respostas para essas perguntas podem custar sua cabeça: “o que acontece no Círculo não sai do Círculo”, diz o ditado.

Trianon é o maior cliente de Gessler, até porque está no mesmo sistema solar. Este é um dos motivos pelos quais, de modo geral, todos parecem ter incorporado um certo espírito de instabilidade às suas vidas. A qualquer momento, uma tropa de mercenários pode invadir um domínio minúsculo e chacinar toda uma família de nobres, para garantir que terras e posses mudem de dono. Mercenários ou jagunços podem expulsar um pequeno dono de terras por interesses específicos. Levantes agrários contra senhores abusivos são rechaçados em alta velocidade para evitar que notícias saiam do planeta e alguma tropa da Brigada Ligeira Estelar venha interferir — isso já aconteceu antes em 1860, e não é à toa que os maiores grupos de pressão contra a Brigada venham de Trianon. Não há como negar: este é um planeta violento e, diferentemente de Arkadi, ele não tem a distância a seu favor. Precisa do apoio dos donos da mídia para permanecer como está.

O fato é que um mundo onde é mais fácil encontrar acrobatas e saltimbancos para enfeitar as festas da nobreza do que pessoas empregadas em profissões estáveis não é nem de longe um mundo feliz. Mesmo dentro de trabalhos estáveis, a perspectiva não

é boa: a derrubada de um nobre poderia acabar com toda uma série de empregos que orbitam ao seu redor. Por isso, muita gente teme grandes mudanças, e a colaboração popular não é garantida. Trianon é um mundo que enfrenta tantos levantes armados — e a repressão brutal que se segue nem ganha as páginas da grande imprensa, porque esta se omite descaradamente.

É preciso dizer que este é um planeta que precisa de heróis — desesperadamente?

Clãs Nobres de Trianon

Nanterre

Apesar da péssima fama da nobreza de outros mundos como Arkadi, se há um clã que faça do termo “nobreza decadente” um estilo de vida, certamente são os Nanterre de Trianon. Afeitos a luxo, riquezas, presença em frente às câmeras, grandes eventos e algumas coisinhas questionáveis a mais, este clã é visto como uma força da natureza, assim como as enchentes e as secas: todos odeiam sua existência, mas isso é parte da vida. Contribui para isso sua ostentação contínua de poder e sua hábil manipulação de recursos. Os Nanterre não gostam de ser questionados, e as leis de seu mundo são mais flexíveis para com eles. Por outro lado, eles têm sua força — e um Nanterre que domine a espada irá fazer questão de exibir suas habilidades em público na primeira oportunidade, para mostrar a todos quem é o mais perigoso naquele momento...

Cores: azul marinho, branco e vermelho.

Para os Jogadores: *você é um Nanterre. E, em Trianon, um Nanterre não tem limites! Muitos jovens de seu clã são mimados e acham que podem ter tudo que querem (uma frase comum de se ouvir quando são contrariados é “sabe com quem você está falando?”). Não há portas que não se abram, e qualquer “não” é visto como um ultraje. No entanto, você sabe ser intimidador — afinal de contas, nada pode derrubar um Nanterre!*



Brasão de Trianon

LeRoux

Um clã em decadência acentuada. Os LeRoux já tiveram o comando da maior parte dos grão-domínios de Trianon durante as primeiras décadas do Império. Seu maior trunfo sempre foi o controle sobre os meios de comunicação locais, garantindo recursos para suas áreas de influência e amedrontando clãs rivais. Contudo, o clã sofreu dois grandes baques em sua história: o primeiro foi ver esses grupos de comunicação sendo agregados à esfera de Tarso, tornando os interesses de seu clã meramente acessórios. O segundo foi a “Maldição dos LeRoux”, como se tornou popularmente conhecida a sequência de

duas gerações de nascimentos majoritariamente femininos na família. Isso fez com que os herdeiros masculinos restantes tivessem que se casar com nobres da mesma casa em vez de se integrar com outras famílias (enfraquecendo laços políticos com outros clãs), para evitar a dilapidação de suas posses. Mesmo assim, eles não conseguiram evitar entregar boa parte de seus domínios a famílias aliadas via casamentos, encolhendo sua área de atuação. Um futuro como nobreza vassala se desenha para os LeRoux restantes, e isso é amedrontador. Para piorar, essa situação estimula muitas mulheres deste clã a desafiar as ordens da família, seja empunhando espadas em duelos, seja se infiltrando como oficiais disfarçadas em guardas regenciais...

Cores: ouro e lilás.

Para os Jogadores: *você é um LeRoux. Você não é livre; já tem uma prometida de seu próprio clã definida antes mesmo de sua própria primeira maioridade e, caso você queira uma vida de aventuras, sua família moverá mundos para movê-lo disso — porque é de*

Dados Importantes sobre Trianon

Unidade federativa	Principado.
Capital regencial	Orczy.
Príncipe-regente	José Francisco de Nanterre (89).
Consorte regencial	Violetta Cristina Vlâsco Cruz y Espada Nanterre (61; Princesa do Grão-Domínio de Bahamonde, Alabarda).
Clã regencial	Nanterre.
Herdeiro regencial	Augusto José Francisco Cruz y Espada Nanterre (46).
Cores do brasão regencial (usado nas guardas regenciais)	Azul marinho, branco e vermelho.
Número de grão-domínios	730.
Principais clãs de nobreza e grão-domínios sob sua posse	Nanterre (183). LeRoux (75). Lontain (71). Andelys (71). Marine (68). Albret (38). Outros clãs (214).

suprema importância que você permaneça vivo e assuma seus deveres no futuro. O fato é que a morte do clã parece ser iminente, e você não quer afundar com eles. Talvez você queira lutar para salvar a posição dos LeRoux — ou talvez queira ser livre, longe dessas amarras. Mas você jamais se permitirá baixar a cabeça.

Stanislas

Um dos clãs mais antigos de Trianon, famoso por ter sido descontinuado pouco antes da anexação de Silas Falconeri. Os motivos para isso são nebulosos, mas os Stanislas eram conhecidos como os maiores inimigos tanto dos Nanterre quanto dos então importantes LeRoux, e sofreram uma intensa campanha de difamação pela mídia em seus últimos vinte anos como clã. Aos olhos de muitos que ainda se lembram deles, os Stanislas deveriam desempenhar um papel pró-imperial, mas até hoje é um mistério o motivo do destituintamento oficial da família. Sabe-se que os Stanislas de modo geral passaram a se esconder sob outros sobrenomes, e um dos mantras sensacionalistas dos grandes jornais é que eles se ocultariam para enviar seus filhos à Brigada Ligeira Estelar. Em tese esses jovens voltariam treinados para uma retomada de suas terras, com muito sangue e apoio da regência imperial. Não há provas desse plano, e essa parece ser mais uma das histórias pouco confiáveis que a imprensa usa para gerar pavor. Não existem mais domínios Stanislas, por isso não há mais tropas que vistam suas cores. Mesmo assim, alguns jovens que descobriram sua origem Stanislas vestem-nas em situações especiais como uma forma de desafio — principalmente no caso de momentos especiais aonde contas pessoais serão acertadas... Em todo caso, fica a pergunta: o que realmente aconteceu com os Stanislas — e por quê?

Cores: vermelho e vinho.

Para os Jogadores: *em determinado ponto da sua vida, seus pais ou responsáveis revelaram a você sua origem. Você é um Stanislas, um nobre que teve suas posses e direitos arrancados. Você não conhece nenhum grande plano e cansou de ouvir mentiras sobre sua família ao longo da vida, mas agora não pode mais ignorar o que já sabe. O que fazer? Entrar na Brigada Ligeira Estelar para lutar contra a influência daqueles que difamam seu nome? Tornar-se um aventureiro? Infiltrar-se nas instituições em nome de uma vingança? A escolha é sua, mas ela nunca é fácil. Agora não há mais volta: se há alguma esperança de reverter a decadência de Trianon, é tirando o planeta das mãos daqueles que o corromperam e o destruíram por dentro!*

Outros Clãs

Os tradicionalmente agrários Lontain, Andelys, Albret e outros são clãs de coalizão: cada um tem seus próprios interesses e, se não têm capacidade para subir de importância, sabem se fazer necessários para os Nanterre — tomando assim sua parte do bolo. Alguns, como os Andelys, têm seu próprio modo de fazer isso (no seu caso, criando boas relações

com a autoridade imperial). Outros, mais modestos, se preocupam com o número enorme de revolucionários e conspiradores de plantão no planeta — diferentemente de clãs maiores, eles não teriam como sobreviver caso as tensões sociais explodissem de vez. E ninguém quer um novo Silas Falconeri em potencial vindo do seio de Trianon.

Locais em Trianon

O Calabouço dos Céus

O Calabouço dos Céus é uma gigantesca prisão flutuante, onde são guardados prisioneiros políticos (que Trianon alega não ter, para evitar interferência do Império) ou de alta periculosidade. O motivo para instalar uma prisão em uma ilha flutuante é simples: se houver uma rebelião... Apenas derruba-se a ilha, matando todos com a queda, e se constrói outra no lugar. Todos ali sabem disso: o procedimento já foi feito antes, sem piedade. O Calabouço é cercado por seis ilhas flutuantes menores, onde estão unidades da guarda regencial para manter o controle sobre o lugar. Não se tem registro de ninguém que tenha conseguido escapar vivo do Calabouço dos Céus. Por outro lado, se alguém conseguisse, dificilmente as autoridades admitiriam isso...

O Circuito dos Bailes

O circuito dos bailes não é um local, mas uma série de locais — na verdade, nisso reside boa parte de sua tradição. Uma vez a cada três meses, a nobreza organiza bailes secretos em algum ponto do planeta. De acordo com a tradição, ninguém sabe onde vai ser esse evento até que chegue uma mensagem avisando que o transporte chegará em poucas horas. Obviamente, o responsável pelo local escolhido será sempre o primeiro a saber com alguma antecedência e deve manter o sigilo caso queira que isso se repita. Na hora certa, todos saberão. Embora haja um charme nesse esquema, há um motivo bem claro para tudo isso: esses bailes são conhecidos por sua ostentação e excessos, e reúnem a nata da alta nobreza — o neto de quinze anos do Príncipe-Regente, Carlos Augusto, é frequentador assíduo. Um ataque bem-sucedido contra toda essa gente reunida poderia varrer do mapa quase todos os que mandam no planeta. Além disso, esses eventos — ao contrário do que muita gente imagina — não são meramente diversão longe de câmeras incômodas. Muitos acordos sombrios são feitos nos corredores dos palácios enquanto o resto da nobreza se diverte no salão — afinal de contas, encontros políticos “oficiais” tendem a ser chamativos e levantar perguntas. Contas a se acertar em duelos costumam acontecer nos jardins e hangares dos palácios durante os bailes — tudo impunemente.

Cidade da Baía Secreta

Um misto de cidade comercial e espaçoporto fora dos radares das autoridades, responsável pela entrada e saída de tudo que é ilegal no planeta. Mas a Cidade da Baía Secreta

Corpos Militares de Trianon

Guardas militares

- Corpo Regencial da Guarda de Trianon (hussardos).
- Corpo Permanente de Lanceiros de Trianon (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).
- Contam com bases espaciais (naves e hussardos).

é mais do que uma “cidade sem lei”: o governo sabe de sua existência mas nunca fez nada. Sua razão de existir jamais foi apenas o contrabando: na Cidade da Baía Secreta, oculta-se um dos maiores esquemas de lavagem de dinheiro no Cabo do Sabre. O objetivo é fazer com que o dinheiro de atividades ilícitas entre em circulação de forma regular — a cidade é a última ponte entre o dinheiro do crime e a economia formal. Há gente do governo que coloca dinheiro irregular nesse esquema. Por outro lado, este lugar é um verdadeiro tesouro para quem pode pagar: é possível obter de tudo, desde armas gesslerianas até irregulares ultracustomizados de Viskey — e ninguém se espanta de ver filhos de duques circulando entre a pior escória do planeta. Apenas não é aconselhável entrar na cidade com os bolsos vazios, ou você vai ser visto com desprezo. E quaisquer ladrões têm mais medo de cair nas mãos de quem manda aqui do que teriam de qualquer policial.

A Campanha em Trianon

Um dos mundos mais emblemáticos do cenário, Trianon oferece potencial para quase todos os arquétipos de *Brigada Ligeira Estelar*. É um mundo que tem problemas sociais sérios, e por isso precisa de heróis prontos a empunhar sua espada em nome daqueles que não podem se defender. Pense folhetinescamente! Trianon é um prato cheio para jovens que queiram vingança, para heróis mascarados que queiram fazer justiça, para quem quer passar por cima das regras contra a autoridade corrupta. Sempre há um mar de reviravoltas puxando o tapete de todos — este é um mundo repleto de vilões terríveis, articulados, inteligentes e com o poder em mãos!

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

Oficiais Hussardos da Brigada Ligeira Estelar

Aos olhos de muita gente, Trianon é a grande falha de Silas Falconeri: ele poderia simplesmente ter varrido a nobreza local e substituído-a por quem pudesse melhorar a vida da população. Mas, como todos sabem, ele preferiu ser conciliador a fazer um banho de

sangue — e muitos se ressentem disso. Os membros da Brigada acabam se sentindo compelidos em fazer valer os princípios éticos norteados por Falconeri, até como compensação moral. Mesmo assim pesa contra eles sua origem geralmente modesta, e por isso mesmo eles costumam se ver de mãos formalmente atadas. Mas isso não significa que deixem de fazer o que tem que ser feito — e todos os olhos estão sobre seus movimentos!

Oficiais Hussardos da Guarda Regencial de Trianon

De modo geral, os hussardos da guarda regencial de Trianon são parte do problema, não da solução. É comum, como em todas as guardas regenciais, que seu oficialato tenha origem nobre e por isso sirva a aqueles que oprimem o planeta. Mas isso não faz de todo oficial necessariamente um monstro. Muitas vezes os piores dilemas éticos são vividos por eles: fazer o certo ou cumprir ordens? A resposta pode não ser tão simples.

Vingadores, Matadores e Justiceiros Mascarados

Esses tipos não poderiam faltar aqui. Seja por interesses próprios ou em nome das boas intenções, eles representam justiça para a população simples, já que as leis não cumprem esse papel.

Nobres Espadachins e Duelistas

Outras figuras indispensáveis na paisagem do planeta. De um lado temos nobres arrogantes querendo mostrar sua força e autoridade. Mas sempre há algum jovem bem intencionado (e mal compreendido entre o resto dos nobres) pronto



para empunhar a espada se for preciso! E, é claro, o Círculo da Espada também está aqui.

Revoltosos, Revolucionários e Similares

Ao espremer as pessoas mais simples com altos impostos e abusar da autoridade, os nobres deveriam esperar o surgimento de rebeldes como estes. É comum a existência de revolucionários, grupos libertários e gente do tipo. Embora em geral as intenções sejam boas e eles lutem contra a nobreza corrupta, também podem ser uma ameaça.

Fidalgos, Cortesãos e Figuras Palacianas

Não poderiam faltar: Eles praticamente movem os dramas de Trianon quando os personagens não pilotam robôs gigantes, e não devem ser negligenciados.

Outros

Não há muitos limites para os personagens neste mundo. Não há povoados cossacos em Trianon, mas de resto, é fácil encaixar de tudo aqui.

André Trencavel

O príncipe André Von Muralt Kvaternic Andelys desde a infância sempre admirou Silas Falconeri — e por isso mesmo sempre desaprovou a aproximação entre seus pais e o clã Di-Fausto de Tarso. Tinha medo de que o casassem com uma dama deste clã — no seu entender de partidário fiel dos Falconeri, seria o equivalente a levar uma serpente para dentro de casa. Um dia, porém, seus pais sumiram sem deixar registro de que ele ou sua família um dia existiram. Então três homens

tentaram roubar seu robô gigante de direito nos domínios de sua família. Foi quando entrou em cena Gabriel, um jovem fidalgo de catorze anos do clã Delamare.

Os Delamare eram um clã menor que perdeu seus poucos domínios em meio aos eventos que mantiveram os Nanterre no poder durante a Guerra do Sabre. O clã não foi destituído oficialmente, mas uma vez que não tem mais posses ou terras, seus títulos são apenas... Títulos. Com isso, os Delamare foram abrigados pelo ramo local dos Andelys como fidalgos em suas cortes regionais; em compensação, seguem caninamente os Andelys da região até hoje e são seus ajudantes de ordens.

Com a ajuda de Gabriel, André venceu os inimigos. O jovem então lhe revelou que seus pais agiam pelo Regente Imperial: os DiFausto e os Nanterre negociavam acordos suspeitos; seus pais se infiltraram nessas negociações, a pedido de representantes do próprio Regente Imperial Pérez-Reverte. Isso devolveu o orgulho de André por seus pais; agora ele quer reencontrá-los e resgatar seus títulos e posses. E vingar-se dos responsáveis.

Por isso, o rapaz adotou o nome de guerra de André Trencavel (em homenagem a um de seus livros favoritos) e se tornou um aventureiro — um soldado que se alista em guerras justas, sempre tendo o apoio fiel de seu companheiro Gabriel. Impulsivo e cabeça quente, ele afia suas armas e faz aliados por onde passa — lutando pelos fracos enquanto não reencontra seus pais. Mas tem uma missão, e sabe identificar quem precisa de ajuda de verdade. Quando se depara com “necessitados” que podem pagar por seus serviços, ele cobra muito bem — afinal, cedo ou tarde vai precisar de dinheiro e gente para sua grande empreitada.

Devalk

O robô pessoal de Trencavel, um hussardo da nobreza que o jovem nobre recebeu de direito após a sua primeira maioridade.

Gabriel Delamare

Um jovem fidalgo, criado desde bebê por um primo-neto distante que servia como Senhor Palatino dos Andelys de seu domínio. O parto de Gabriel foi particularmente difícil, e ele teve que ser colocado em uma câmara especial nos primeiros meses para se recuperar. Isso teve consequências: Gabriel tem uma aparência frágil e não é particularmente forte. Mas é astuto, inteligente, furtivo e sabe aproveitar o fato de que é subestimado. Convive com André desde a infância, mas sempre respeitou a distância de suas posições (de acordo com a forma que foi educado). Agora acompanha André em sua jornada e o ajuda como pode. Parece ter intenções maiores a longo prazo — não é difícil supor que ele pode estar querendo recuperar os títulos e o nome de seu clã, ao lado de um jovem aventureiro como André, que também tem uma missão a cumprir.

André Trencavel (18N)

Idade: 16 anos.

Mundo: Trianon.

Kit: Jovem Falcão e Nobre Espadachim.

Robô: Devalk.

F2 (corte), H4, R2, A0, PdF1 (perfuração); 10 PVs, 25 PHs.

Vantagem Regional: Aptidão Acrobática (total).

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

Vantagens: Aliado (Gabriel), Nobreza (aliado gigante) e Técnicas de Luta (blefe, contra-bloqueio, desarmar, estocada e um contra todos).

Desvantagens: Código de Honra (heróis) e Devoção (por seus pais e pelo legado de Falconeri).

Perícias: Esporte.

Devalk (17S)

F3 (qualquer), H0, R3, A3, PdF1 (perfuração); 10 PVs, 10 PHs.

Vantagem Única: Mecha.

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

Cruzada Estelar: em um movimento de carga contínua, o Devalk circula o alvo, atacando-o várias vezes em pontos fracos. *Ataque Especial (F; preciso).*

Desvantagens: Bateria.

Item Especial: sabre de energia (F+1).

Gabriel Delamare (10N)

Idade: 14 anos.

Mundo: Trianon.

Kit: Fidalgo e Impostor Perfeito.

Robô: —.

F0, H3, R1, A1, PdF2 (perfuração); 5 PVs, 5 PHs.

Vantagem Regional: Aptidão Acrobática.

Poderes de Kit: As na Manga e Língua Ferina.

Vantagens: Aparência Inofensiva e Nobreza (destituído).

Desvantagens: Devoção (seguir e apoiar a família do Príncipe).

Perícias: Manipulação.

Capítulo 8

Uziel

Antes mesmo de haver um Império, Uziel já era conhecido como o mundo mais perigoso da constelação. Há quem diga que Moretz é pior, mas é menos povoado e ainda tem limites claros entre o legal e o ilegal. Já em Uziel, essa relação se tornou por demais promíscua e marcaria a visão que se tem desse mundo, para sempre.

Quando os mundos mais distantes nem eram levados a sério, Uziel era visto como o planeta de fronteira por excelência — e essa natureza foi decisiva para Silas Falconeri: foi através de Uziel que ele transferiu hussardos para a defesa de Ottokar, Arkadi e Villaverde contra os Nove do Sabre, mesmo este mundo sendo formalmente um deles. A lei é um conceito flexível em Uziel, e tudo se resume no fim a quem paga mais. Isso acabou se voltando contra os próprios habitantes deste mundo: os hussardos que tomaram Uziel partiram de Ottokar e Arkadi.

Não que isso tenha mudado muita coisa. Uziel é um centro de comerciantes, uma ponte de produtos vindos de diferentes planetas, um lugar onde se pode encontrar qualquer coisa no universo pelo preço mais barato possível. Mas também é um mundo de contrabandistas e criminosos, inclusive vindos de outros mundos do Império, que buscam um local seguro. É o maior refúgio conhecido de piratas estelares e mercenários, e as autoridades tendem a fechar um olho caso eles se mantenham comportados. Até porque sua presença também traz outro tipo de pessoa disposta a gastar dinheiro, e uma parte desse dinheiro sempre acaba nas mãos dessas mesmas autoridades...

Não que não haja lei neste mundo; ela existe e é bem dura; as cidades carcerárias instaladas nos polos do planeta são uma prova disso. Mas há problemas piores em Uziel. É verdade que o povo se orgulha de ter executado o antigo ditador e saúda a figura do finado Silas Falconeri como um herói. Durante a luta contra as forças do tirano, a população erguia



sacas de algodão queimado, na falta de estandartes — tornando o marrom a cor oficial do clã regente. Mas esse orgulho revolucionário durou pouco: o príncipe-regente Urion Hadar II tem toda uma série de dores de cabeça a lidar. Seu pai, que encabeçou a rebelião, revelou-se não tão diferente do antigo ditador (apenas menos disposto à brutalidade). Por mais que ele tenha tentado reverter isso, a percepção de que “nada muda” pesou como uma sombra sobre seu governo. Já sua filha e herdeira regencial, Nava, é um desastre ambulante de imagem pública e um perigo para as finanças do planeta caso se torne princesa-regente. Para piorar, os habitantes deste mundo acreditam que Silas II foi mera sombra de seu pai e veem a regência atual de Pérez-Reverte de forma mais depreciativa ainda. Oficiais hussardos da Brigada Ligeira Estelar que chegam de outros mundos acabam tendo que encarar um choque de realidade ao desembarcar em Uziel: toda aliança parece ser de ocasião, “amigos” podem esfaqueá-los pelas costas, “amores” são questões de interesse, gratidão tem prazo de validade e tudo tem um preço.

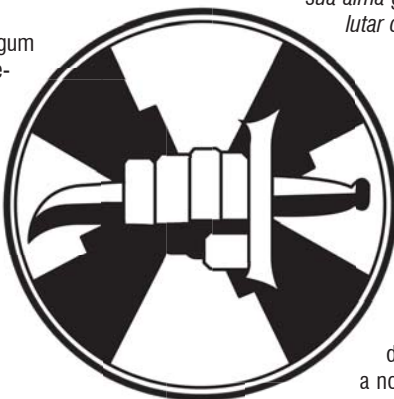
Os Proscritos já transformaram Uziel em frente de combate. Se algum deles estivesse disposto a negociar, encontraria quem quisesse fazer negócio. Qualquer um que tenha vindo a este mundo por vontade própria tem interesses escusos; não é saudável crer em promessas ou códigos de honra por aqui. A melhor forma de entender Uziel é jamais encará-lo como um mundo para ingênuos — e neste planeta, não é à toa que essa é a primeira lição aprendida por qualquer criança após largar as fraldas. Os ingênuos são sempre os primeiros a ser devorados.

Clãs Nobres de Uziel

Hadar

Apesar de serem convenientemente lembrados como os líderes da revolta contra o ditador que comandava seu mundo com mão de ferro, na prática, os Hadar seguiram o mesmo caminho. Geração após geração, suas práticas se repetem como se fossem parte de um círculo vicioso. Urion II poderia ter sido o reformador que seu pai não foi, mas também acabou tragado pela continuidade de tudo ao seu redor.

Urion, o primeiro, teve três filhos: o próprio Urion II, que foi diplomata em vários mundos antes de assumir o trono regencial; Itzik, pouco interessado em governar um domínio enquanto pudesse gastar o dinheiro de seu planeta nos cassinos e nas apostas em Matadores de Monstros, e Selda, que se casou com um conde e se tornou mais uma nobre riquíssima e esnobe de Trianon, sempre pronta para demonstrar seu desprezo por Uziel — para onde jamais quer voltar. O fato de que a herdeira do trono regencial parece seguir esse caminho não é nem um pouco animador.



Brasão de Uziel

Urion II sabe que seu clã já foi devorado pelo que faz de Uziel o que é. Isso não faz de vítimas: a corrupção não é algo espetacular, sombrio e épico. É algo um pouco patético, como algum tipo de comodismo que envenena os membros da família, tornando-os iguais a seus antecessores. Quando os Hadar percebem que já fazem parte da podridão, nem se chocam mais — apenas dizem “e daí?”.

Cores: marrom.

Para os Jogadores: *você é um Hadar. É até possível que você tenha algum ímpeto heroico, alguma vontade de resgatar o espírito que fez com que um dos seus liderasse uma revolta contra um tirano. Mas, em seu mundo, todas as portas se abrem para você, de exceção em exceção você vai tolerando irregularidades, aos poucos sua fibra amolece e sua moral se flexibiliza. Você tem que lutar contra essa zona de conforto que se instala em sua alma gradualmente e o torna aquilo que mais odeia, todos os dias. É como lutar contra um vício. Mas você pode fazê-lo...*

Ou pode achar isso mera frescura e cair na gandaia. Você é quem manda, você tem tudo ao seu alcance e, não importa o que você fizer, ninguém vai repreendê-lo. Por que esquentar a cabeça?

Gurran

É fato que este truque funcionou com os Alcala de Alabarda, mas os primeiros a forjar um clã artificial no Império foram os Gurran de Uziel — e fizeram isso com mais eficiência! Os Gurran nasceram da fusão de dezessete famílias poderosas do crime organizado, todas donas de negócios legítimos usados para lavagem de dinheiro; estes seriam utilizados como “face respeitável” para que a nova família se apresentasse às autoridades imperiais. Para selar essa união, o dia 30 de Dezembro de 1805 (véspera da formalização da junção de Uziel ao Império) marcou o casamento das filhas e filhos dos líderes dessas famílias, para mitigar rusgas pendentes que pudessem dividir o pacto. No dia seguinte, uma foto entraria para a história: na virada do ano novo de 1806, todos os membros do novo clã estavam reunidos, registrados para a posteridade. Naquela meia-noite, nascia a família Gurran.

Em qualquer outro mundo, ninguém lhes daria status de nobreza, mas Uziel sempre operou pelas próprias regras, e Falconeri estava ocupado demais em várias frentes de batalha na ocasião. Os “reais criminosos” seriam as famílias que sumiram no final daquele ano; os Gurran pareciam ser só uma família influente, com domínios e empresas acima de qualquer suspeita. Bastou seu reconhecimento pelo Império, e o engodo deu certo. Anos depois, o truque foi descoberto, e representantes dos Gurran foram negociar em Albuquerque, alegando que aquele era um modo de abandonar o passado e recomeçar honestamen-

Dados Importantes sobre Uziel

Unidade federativa	Principado.
Capital regencial	Azma.
Príncipe-regente	Urion Samir Hadar II (40).
Consorte regencial	Alodeye Morayo Montego Hadar (30, Princesa do Grão-Domínio de Kosokô, Inara).
Clã regencial	Hadar.
Herdeira regencial	Nava Karima Montego Hadar (14).
Cores do brasão regencial (usado nas guardas regenciais)	Marrom.
Número de grão-domínios	591.
Principais clãs de nobreza e grão-domínios sob sua posse	Hadar (166). Gurran (128). Ayal (124). Outros clãs (173).

te. Sua sorte foi serem recebidos pelo Silas conciliador, não pelo Silas de antes (que tomaria seus bens e os enfiaria na Cidade Carcerária do pólo norte de Uziel).

Os Gurran ainda são o que são — apenas não sujam mais as mãos *diretamente*; hoje eles precisam preservar uma reputação para o resto do Império (embora eventuais surras ou execuções aconteçam para mostrar quem manda). Na verdade, famílias mafiosas e clãs de nobreza não são tão diferentes em estrutura: há códigos de obediência, hierarquia, laços familiares e lealdades a seguir. Por isso mesmo os Gurran se sentem em casa, fazendo as leis locais para que o vento sopra sempre a seu favor e mantendo sempre uma característica tradicional: a de ser ligados às comunidades dos domínios em que exercem poder, recebendo as pessoas simples, prestando favores e participando da vida dessa sociedade. Por isso, de modo geral o povo das regiões comandadas por eles os teme, mas também os vê com simpatia. Eles são carismáticos. Um Gurran que se preza jamais se nega a tomar um cafezinho oferecido por um aldeão.

É bom que os jovens nobres solteiros de todo o Império tomem cuidado: as donzelas Gurran costumam ser moças bonitas, educadas para serem damas dignas e principalmente boas esposas. Mas são princesas da máfia. É bom saber onde se pisa.

Cores: preto, branco e cáqui.

Para os Jogadores: você é um Gurran. Você segue os códigos de honra de sua família, mantendo-se leal a seus pais e a seu clã. Você sempre tenta convencer amigavelmente um adversário antes de partir para a violência. Um bom Gurran sabe que boa parte de sua força vem da sua comunidade de origem, e por isso não se torna esnobe ou arrogante; foram suas práticas ilegais que ensinaram seu clã a lidar bem com seu povo. Vocês podem não ser santos, mas comparando com a média de Uziel, até que são bons governantes. Preserve a honra dos Gurran. Mesmo que eventualmente você tenha que mandar seus homens surrar alguém — ou cuidar de um engraçadinho você mesmo.

Ayal

Um dos clãs mais atingidos pela invasão Proscrita em Uziel. Os Ayal são um clã de comerciantes — apesar da corrupção, é o comércio quem move o planeta, afinal de contas. Talvez por isso seus nobres não diretamente ligados à herança de um domínio estejam em geral longe de casa — nas cortes de Uziel, servindo de elo nos acordos de negócios, ou nas cortes do resto do Império. Esta é tanto uma força quanto uma fraqueza: muitos de seus melhores nomes trabalham pelo clã fora de seu mundo, inclusive estabelecendo ramos menores, e a nova geração desses “expatriados” já surge sem laços com Uziel.

Os Ayal são comerciantes, e uma guerra afeta justamente a produção de seu planeta. Ela aumenta, é claro, para atender às necessidades de exércitos. Por outro lado, fábricas e plantações são destruídas — e a população ativa é morta no processo. Isso fez com que o clã requisitasse de seus ramos menores ao longo do Império aqueles que possam ajudá-los. Se um desses nobres “expatriados” tem tendências heroicas, juntando-se a guardas ou bancando o aventureiro por aí, ele é alvo preferencial dessa convocação. Isso não vem de graça: os Ayal investigam pregressamente seus alvos para oferecer o melhor acordo. Um nobre destituído pode muito bem ter sua destituição desfeita e, se não for possível recuperar os territórios perdidos, ele pode ganhar novos domínios em Uziel para compensar a perda dos anteriores. Um nobre renegado pode ter a oportunidade de limpar seu nome das falsas acusações. Um *condottiere* pode ganhar acordos interessantes de trabalho com Uziel, e assim por diante. Os cabeças do clã Ayal em Uziel não estão realmente interessados em quem fez ou deixou de fazer qualquer coisa: eles apenas querem escorraçar os Proscritos de seu planeta — se estes invadissem apenas os domínios dos outros, os Ayal provavelmente não mexeriam um dedo. Mas um clã é feito de seus membros, e eles sabem disso. O que importa é que esses membros continuem a trabalhar pela prosperidade do clã.

Cores: cinza e branco.

Para os Jogadores: você é um Ayal. Sua missão é trabalhar para a riqueza de seu clã, não importa de onde você venha — o benefício de um Ayal é o benefício de todos os Ayal, diz o lema de sua família, e seus familiares irão trabalhar para ajudá-lo se você os

fizer ganhar algo em troca. Não importa se você for um aventureiro, um mercenário ou um simples jovem aproveitando a vida: um Ayal sempre pode contar com outro Ayal, desde que os outros Ayal possam contar com você.

Outros Clãs

Uziel é um mundo onde se faz fortunas e inimigos com a mesma facilidade. Mesmo disputas de território fazem parte dessa dinâmica. O que ninguém contava era com a chegada dos Proscritos, mas com eles também vieram unidades da Brigada Ligeira Estelar, mercenários, *condottieres*, aventureiros... E essas pessoas consomem *muito*. Então sempre há uma forma de se aproveitar e tentar prosperar com uma situação devastadora. A ordem para os clãs é aproveitar o máximo de oportunidades — para que, se o caso for fugir dos invasores, pelo menos não se saia de mãos abanando.

Locais em Uziel

Feh Khutspe

Esta cidade é um dos lugares mais violentos do planeta. Muitos acreditam que aqui se localiza a Companhia dos Assassinos — um grupo criminoso que terceiriza execuções para líderes criminosos, nobres e quem mais possa pagar, não importa em que mundo esteja o alvo. Seus assassinos ganham salários regulares, bem como uma taxa média que varia de mil a cinco mil Falcões por cada assassinato. Suas famílias também recebem auxílio financeiro e, caso os assassinos sejam capturados, a companhia pagará os melhores advogados para sua defesa. Diz a lenda que clãs como os Gurran pagam a eles regularmente para, caso alguém queira matar um dos seus, a Guilda os avise; eles cobrem a oferta. Apesar disso, Feh Khutspe também tem lugar para crimes mais sofisticados: aqui fica a sede do Instituto Financeiro Balagula, comandado por economistas, matemáticos e administradores de primeira linha, que costuma ser lembrado sempre quando se fala em crimes de colarinho branco — mas o fato é que eles nunca foram pegos. Todo mundo sabe onde o dinheiro de atividades irregulares acaba sendo lavado...

Shondor

O lar de um dos conflitos internos mais longos e infames da história do planeta: a “Guerra dos Serviços Sujos”, que já contabiliza mais de quatro décadas, com alguns períodos de trégua que nunca duraram mais do que poucos anos. Tudo começou quando empresas *legais* começaram a contratar jagunços para desestimar eventuais greves na base da violência. Sem muita opção, os sindicatos começaram a contratar bandidos para protegê-los dos jagunços — e estes passaram a pedir mais armamentos para

proteger as empresas. Os bandidos começaram a aumentar seu poder de fogo e sugar dinheiro dos sindicatos. Isso aumentou a tal ponto que, quando aparece uma liderança querendo mudar a situação, ela termina morta em algum canto afastado da cidade. No fim, agora tanto as empresas (que têm medo tanto de ficar em Shondor quanto de sair daqui) quanto os sindicatos (que não conseguem se livrar do poder do crime organizado) se tornaram reféns dessas duas facções, jagunços e gangsteres, que levaram o grau de belicosidade a níveis absurdos. A Guarda Regencial periodicamente vem para pacificar os dois lados usando robôs gigantes armados, mas não adianta: jagunços e gangsteres *também* têm robôs gigantes armados...

Cidades Carcerárias Norte e Sul

Um dos elementos que mais chamam atenção negativa para o planeta são suas cidades carcerárias. Em vez de diversos presídios de grande capacidade pelo planeta, existem apenas dois — mas com dimensões monstruosas, verdadeiras metrópoles prisionais, com dimensões de grandes cidades, enfiadas nos dois pólos do planeta em seus exatos pontos centrais. As prisioneiras mulheres são alojadas no pólo sul e os prisioneiros homens, no pólo norte. Uma parcela significativa da população é composta de presos — e este é um mundo onde a lei é frouxa. Apesar da existência de guardas carcerárias armadas até os dentes, ninguém se preocupa muito em tentar impedir os presos de fugir — porque virtualmente não há chances de sobrevivência em meio a desertos de gelo puro, sem vida, sob temperaturas muito abaixo de zero e longe do oceano. Não é à toa em que ambos os sexos são divididos e mantidos bem longe um do outro: ninguém quer que prisioneiros formem famílias, estabeleçam domínios em meio ao nada e fundem colônias em levantes emancipatórios. Talvez seja possível cumprir a pena e sair de uma destas prisões... Mas antes, é preciso sobreviver.

Corpos Militares de Uziel

Guardas militares

- Corpo Regencial da Guarda de Uziel (hussardos).
- Corpo Permanente de Lanceiros de Uziel (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).
- Contam com bases espaciais (área de soberania planetária por divisão local da Guarda Regencial).

A Campanha em Uziel

De um lado há uma guerra, com a chegada dos Proscritos. A invasão está em um estágio em que ainda podem ser combatida com certa eficiência. Não se sabe por que eles não vieram com tudo assim como em Ottokar (e isso pode ser um sinal de que o pior ainda está para acontecer), mas existem áreas de domínio Proscrito que precisam ser recuperadas. Talvez até mesmo para evitar que o pior aconteça.

Por outro lado, este é um mundo repleto de irregularidades: de nobres corruptos a tipos criminosos, ação é o que não falta — e dores de cabeça também não.

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

Oficiais Hussardos da Brigada Ligeira Estelar

Uziel faz parte da rota de ataque dos Proscritos e, embora seja o mundo invadido que menos sofreu danos até agora, os hussardos imperiais fatalmente costumam ser enviados para a zona de guerra. Os Proscritos fizeram suas bases de operações aqui — e a Brigada tem que debelar os ataques que partem dessas bases e também tentar retomar o território perdido. Os oficiais têm acesso às grandes cidades do planeta — não estão perdidos no meio do nada — e todos, cedo ou tarde, descobrem que Uziel não é considerado o mundo mais perigoso da Constelação à toa...

Oficiais Hussardos da Guarda Regencial de Uziel

Uziel não é um mundo que estimule as pessoas a serem exatamente nobres e heroicas. Os hussardos regenciais de Uziel refletem isso: são lenientes com a corrupção, subornáveis, um pouco indisciplinados e capazes de tudo para não serem comprometidos. Alguns são perigosos, outros são só omissos. Curiosamente, quando há alguma escaramuça entre eles e a Brigada Ligeira Estelar, em geral não é movida meramente por rivalidade — às vezes, a Guarda Regencial dá bons motivos para os hussardos imperiais perderem a paciência mesmo quando estes não têm nada a ver com o assunto. As coisas não são fáceis em Uziel.

Oficiais da Marinha Estelar

Com áreas do planeta atacadas pelos Proscritos, a Marinha Estelar precisa patrulhar o espaço atrás de buracos de minhoca inimigos e entrar em conflito com naves invasoras. A Ponta do Sabre se tornou um foco de conflitos em pleno espaço, então é preciso que os corpos de Marinha Estelar estejam bem estabelecidos nesses mundos. Há uma base em construção na lua mais próxima de Uziel, Evsei. Mas, embora seus espaçopostos e dormitórios estejam em atividade, ela ainda não está totalmente operante e funcional. E é claro que os marujos estelares têm suas folgas no planeta...

Nobreza

É claro que, onde quer que haja nobres, sempre há espaço para todo aquele universo palaciano que conhecemos de outros mundos, com seus duelos e intrigas. Mas este planeta tem uma natureza muito própria que acaba permeando inclusive as relações de nobreza. Aqui a corrupção e o crime são facetas até mesmo das mais nobres famílias. Um pouco menos de ingenuidade da parte dos personagens vem a calhar. Isso não precisa ser necessariamente sombrio: os nobres podem ser simplesmente malandros e espertalhões.

Criminosos em Geral

Uziel é um mundo repleto de senhores do crime, contrabandistas, capangas e outros tipos pouco amigáveis e simpáticos. Entre em um de seus legendários botecos e você vai encontrar várias oportunidades escusas de negócio. Ou de se meter com quem não deve. Personagens criminosos possuem terreno fértil aqui. E, como o crime permeia tudo, eles podem se relacionar facilmente com nobres, oficiais e outras “pessoas de bem”.

Outros

Diz o velho ditado que “Uziel não é um mundo para inocentes”. É verdade: é preciso um pouco de malícia para trafegar pelo modo de ser local. Contudo, pode ser muito divertido justamente explorar o confronto entre a mentalidade heroica de aventureiros de outros planetas em um mundo onde nada é tão preto no branco.

Capitão Penzak

Às vezes a realidade cai como uma bomba na vida das pessoas e as transforma para sempre. Leib Penzak é um exemplo disso. Quando Penzak era cabo da Polícia Mecanizada, tudo indicava que ele seria apenas mais um: tinha a “flexibilidade moral” que se espera de um policial de Uziel, cumpria ordens e, se não participava ativamente de eventuais irregularidades da polícia, também não as denunciava. Tinha um namoro incipiente com uma vizinha de subúrbio e tudo parecia correr bem na sua vida. Por outro lado, seu irmão era um jornalista engajado, que pagava as contas com um aplicativo computadorizado de notícias, no qual ele levantava as irregularidades do planeta — e de gente poderosa. Cedo ou tarde iria incomodá-los. Isso acabou acontecendo: um belo dia, o corpo do irmão de Leib foi encontrado morto a tiros de uma pistola de energia, em seu próprio lar.

Por mais que Leib se esforçasse para provar o contrário, o veredito final da polícia foi de que o crime não passou de um simples assalto. Mas os arquivos de seu irmão desapareceram, a loja virtual de aplicativos se negou a vender o material e os jornais começaram a difamar seu irmão após sua morte. Foi quando Leib entendeu que tudo que seu irmão falava era uma realidade pior do que ele poderia imaginar.

Leib percebeu que não encontraria ajuda dentro da polícia, e isso mudou sua forma de pensar: ele se tornou firme e rígido, batendo de frente com seus superiores. Infelizmente, isso prejudicou sua vida: o namoro se foi com o tempo, os amigos se afastaram (até porque tinham medo de se tornarem alvos) e ele deixou de confiar nos colegas (com razão). Foi preterido em promoções. Tudo indicava que cedo ou tarde Leib seria morto ou acusado de um crime que não cometeu e jogado na grande prisão do Pólo Norte.

Foi quando de repente Penzak foi transferido para o 13º Batalhão de Polícia Mecanizada de Azma — o “Batalhão 13”, conhecido como o mais ineficiente de todo o planeta, e cuja fama é repetida exaustivamente pelos jornais. Ele descobriu que havia um bom motivo para isso: este é o canto onde a polícia enterra os oficiais “do contra”, sujeitando-os à desqualificação pública de todas as formas possíveis. A pior reputação, os piores robôs, a maior falta de recursos, acusações injustas de corrupção e os noticiários sujando seu nome todos os dias. Parecia o inferno.

Para Penzak, foi o paraíso.

De dissidentes políticos na polícia a meros policiais honestos, Penzak finalmente encontrou aliados — e conseguiu organizá-los ali mesmo. Apurou suas técnicas, aprendeu a mexer com robôs e se refinou secretamente. O único problema era driblar o fato de que o comandante do Batalhão 13 é sempre a única pessoa pouco confiável do local — uma medida para evitar que os dissidentes tenham ideias e comecem a voar alto demais. Mas Penzak, a duras penas, foi promovido e chegou a capitão, comandando as unidades de campo nas ruas.

Infelizmente, seus policiais ainda têm que cumprir ordens. A polícia em Uziel trafega em uma área cinzenta, na qual não se sabe bem o que é polícia e o que é delinquência. Mas, entre os corajosos membros do Batalhão 13, aqueles que precisam já têm a quem apelar.

Robô da Polícia Mecanizada

Leib usa um robô gigante da polícia padrão. Não se apegue demais a ele, vendo-o como uma ferramenta — e uma ferramenta um pouco desgastada, enferrujada...

Leib Penzak (32N)

Idade: 31 anos.

Mundo: Uziel.

Kit: Combatente de Suporte e Comandante.

Robô: Polícia Mecanizada.

F2 (esmagamento), H4, R3, A2, PdF2 (perfuração); 25 PVs, 15 PHs.

Vantagem Regional: Instinto Urbano (total).

Poderes de Kit: Aumento de Dano, Aura de Retidão, Conhecimento Superficial, Manda quem Pode e Ordens de Combate.

Vantagens: Capitania, Energia Extra, Patrono (polícia), Poderes Legais, Pontos de Vida Extras, Reflexos de Combate e Tiro Múltiplo.

Desvantagens: Devoção (fazer a lei funcionar em Uziel).

Perícias: Esporte, Máquinas e Sobrevivência; diplomacia, interrogatório e intimidação.

Robô da Polícia Mecanizada (12S)

F2 (esmagamento), H0, R2, A4, PdF2 (perfuração); 10 PVs, 10 PHs.

Vantagem Única: Mecha.

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

Desvantagens: Bateria e Munição Limitada.

Capítulo 9

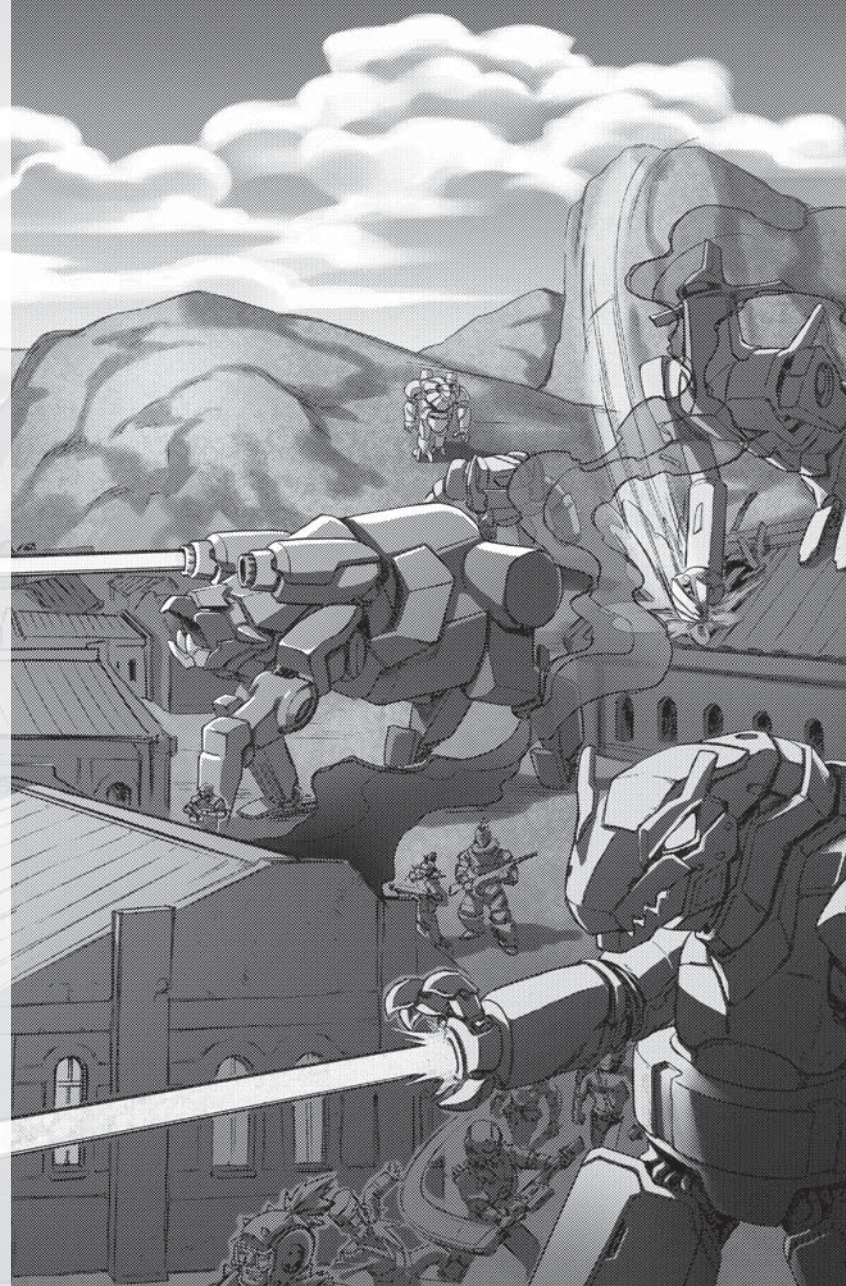
Villaverde

Apesar de ser considerado um dos três mundos mais pobres da Constelação (os outros são Ottokar e Arkadi) e de ter se entregue voluntariamente a Silas Falconeri, Villaverde tem um padrão de vida invejável para muitas pessoas que sonham com uma existência mais tranquila.

Villaverde foi o último mundo do Sabre a ser descoberto e teve colonização tardia. Sua economia modesta vem do fato deste ser simplesmente o mundo menos habitado e mais afastado do Império. Por isso é o mais indefeso entre os planetas sob ataque dos Proscritos. Villaverde tem mais florestas e campos do que cidades; é lar de pequenos agricultores e aldeias reduzidas. Possui ligas comerciais entre cidades, ajudando a integrar as diferentes regiões do planeta — mas, assim como em Arkadi, muita gente ainda anda a cavalo em lugares mais afastados; a disparidade tecnológica pode ser muito grande em diferentes regiões. Por serem pessoas acostumadas a crescer ao ar livre, com trabalho braçal, os habitantes deste mundo tendem a ser mais fortes e resistentes do que a média do Império. Essa paisagem também permitiu que certas vertentes cossacas se estabelecessem aqui sem criar muita bagunça. O planeta tem temperatura amena e só não foi mais explorado por ser o mundo mais mal localizado dentro do fluxo de pessoas na constelação; é necessário um desvio de rota muito grande e custoso para que naves venham para cá.

Contudo, este não é um lugar desimportante. Villaverde tem duas luas, com bases espaciais; tem contato com os vizinhos; tem indústrias de médio porte, e tem exportações agropecuárias bem importantes para o Fio do Sabre.

Evos têm uma presença razoavelmente grande em Villaverde e estão razoavelmente bem integrados — embora não de forma miscigenada como em Inara. Têm suas próprias aldeias; como em Villaverde tudo é afastado e cada um está em seu canto, eles têm boas



relações com vizinhos de outras aldeias, pontuadas por eventuais casamentos e pequenas migrações de famílias.

O príncipe-regente Mathias Merino, na prática, não interfere de verdade na vida dos habitantes — ele apenas opera como uma figura conciliadora, garantindo que tudo flua de forma normal, sem sustos. Chegou a se retirar da rota dos casamentos regenciais ao se casar com uma nobre de um clã menor local. Muitos viram tal atitude como uma forma de declarar publicamente que não pretendia aceitar ingerência maior do que a exigida por ser um planeta vassalo, mas diz-se que, quando lhe perguntaram sobre isso, ele respondeu “Casei porque achei que seria uma boa esposa...”. E isso diz *muito* sobre Villaverde.

Merino reflete a postura típica de seu planeta: é refratário a mudanças. Prefere que seu mundo permaneça como está, com um povoamento relativamente rarefeito e uma população campesina — mesmo para candidatos a grandes senhores de terra, Villaverde é um mundo pouco interessante, porque a distância faz com que qualquer cultivo seja proibitivamente encarecido ao ser transportado pelo espaço (a maior fonte de lucros para qualquer grande agricultor).

Os ataques dos Proscritos mudaram este ambiente de paz.

Por ser um mundo com ainda muito a ser explorado, Villaverde é perfeito para que os invasores façam um ataque e o conquistem de vez — não oferece muito a ser saqueado, mas seria uma ótima base de operações. A tese mais popular sobre os buracos de minhoca diz que eles têm limites de alcance, e os Proscritos precisam conquistar pelo menos um mundo para estabelecer uma ponta de lança para seus ataques. Assim, Villaverde se tornou talvez a área mais crucial a ser defendida nessa guerra; não à toa, os Proscritos parecem estar centrando suas forças na conquista deste planeta. Muitos evos locais se alistaram na guarda de Villaverde ou na Brigada Ligeira Estelar. Isso também levou os cossacos locais a repensar sua tradicional política de autonomia e negação de autoridade: o príncipe-regente conseguiu convencê-los a montar sua própria guarda, com suas próprias estruturas hierárquicas. Sua missão é combater os Proscritos — e com isso, responder com igual ferocidade.

Com tudo isso acontecendo, o regente Pérez-Reverte definiu como prioritária a presença de guarnições inteiras da Brigada Ligeira Estelar ao longo do planeta. Um dos medos de Merino é que a presença de pessoas de vários mundos mude o modo de vida pacato de seu planeta. Parece provincianismo, mas há um fundo de verdade: a vida das pequenas cidades de Villaverde já vem sendo transformada pela presença de quartéis da Brigada Ligeira Estelar. Muitos oficiais hussardos já não querem voltar mais a seus mundos de origem assim que a guerra acabar; não falta espaço para que eles se instalem e as camponesas locais são bonitas. Adaptando-se ao ritmo local, a vida pode ser boa.



Brasão de Villaverde

O próprio príncipe-regente sabe que esse é um preço pequeno a se pagar quando se considera a alternativa. Apesar da aparência bucólica de Villaverde, este mundo se tornou palco de alguns dos momentos mais brutais da guerra. O planeta tem suas áreas urbanas e elas se tornaram grandes alvos de ataques Proscritos — verdadeiras zonas de guerra onde aqueles que não podem sair se organizam como podem. Nessas cidades, é fácil encontrar armas, armaduras e restos de veículos ao acaso, porque em geral os Proscritos costumam passar por cima dos oponentes e muitas vezes não querem saber do resto.

É fácil localizar os invasores, porque eles sempre encontram algum ponto onde estabelecer uma base de operações. São brutos e selvagens, cometendo atos de monstruosidade inacreditável. O que eles fazem em aldeias isoladas, com requintes de sadismo e perversidade, é uma mostra do que eles farão com o resto do Império caso não sejam detidos.

Clãs Nobres de Villaverde

Merino

Os Merino gostam de estar em seu próprio canto. Não gostam de confusão. No entanto, têm uma postura desconfiada a respeito de estranhos e se alguém invadir o seu território, será atacado.

Talvez por isso a invasão Proscrita tenha atingido-os mais do que a qualquer outro clã. Os Merino precisam da ajuda da Brigada, mas sabem que terão que lidar com as sequelas em seu próprio planeta. Ele precisa ser defendido, precisará ser reconstruído, e precisará da ajuda de estranhos. É algo difícil, mas não tem como ser evitado.

O príncipe-regente, mesmo jovem, tem a confiança de seu povo. Mesmo atitudes que poderiam ser polêmicas, como seu casamento com uma nobre menor, acabaram lhe trazendo simpatia. Sim, ele está passando por momentos difíceis com a invasão. Mas o que importa é que ele está transmitindo a sensação de liderança de que seu mundo precisa. Cabe ao clã agora servir de eco para essa liderança. Villaverde precisa dos Merino.

Cores: verde e branco.

Para os Jogadores: *você é um Merino. Há um quê interiorano em sua desconfiança de estranhos. Você nunca teve tendências cosmopolitas e não confia totalmente em quem vem de fora. Mas, quando sua confiança é ganha, você é o melhor amigo que alguém pode ter — mesmo que nunca vá demonstrar isso abertamente. Você não se importa muito com luxos ou formalidades. Apenas quer se ver livre dos Proscritos e viver como sempre viveu. Mas que ninguém diga que você se acovarda quando as coisas apertam. Você tem um sabre e vai meter a mão na sujeira como qualquer outro soldado se precisa for.*

Dados Importantes sobre Villaverde

Unidade federativa	Principado.
Capital regencial	Madredeus.
Príncipe-regente	Mathias Polak Sandoval Merino (26).
Consorte regencial	Carla Reizei Shagya Merino (17, Princesa do Condado de Churra Bandana, Villaverde).
Clã regencial	Merino.
Herdeiro regencial	—
Cores do brasão regencial (usado nas guardas regenciais)	Verde e branco.
Número de grão-domínios	512.
Principais clãs de nobreza e grão-domínios sob sua posse	Merino (85). Nelore (71). Mangalarga (52). Chantecler (50). Muar (44). Sorraia (44). Outros clãs (166).

Nelore

O clã Nelore é famoso por ser um clã de natureza rústica e afeito às tradições das suas terras. Estimula a preservação dos costumes locais de onde vive e se mostra extremamente participante na vida das comunidades que governa. No fundo, os Nelore sentem-se mais confortáveis com o contato direto com o povo, como acontece com um senhor de domínio, do que com a política em escala maior que um duque tem que encarar. Os Nelore tendem a ser sociáveis e flexíveis em negociações, desde que todas as partes estejam claras. Eles odeiam mistérios e segredos — gostam de tudo na mesa, esmiuçado e direto ao ponto. São bem francos e não se furtam a apontar o dedo quando sentem que algo está errado, o que pode incomodar alguns — sutileza não é exatamente o seu forte. No fundo, são como os velhos criadores de gado que seus ancestrais sempre foram — e talvez por isso sejam um dos poucos clãs de Villaverde que cultivam uma relação de respeito mútuo com os cossacos do planeta. O manto da nobreza está lá em sua pompa

apenas porque é o que se espera de um nobre, e os Nelore não vão quebrar uma tradição (eles levam isso a sério). Mas, no fundo da sua alma, boa parte desses protocolos não passam de uma frescurada sem tamanho...

Cores: vermelho, verde e amarelo.

Para os Jogadores: *você é um Nelore. Você pode ser um nobre, mas nunca gostou de segredinhos e intriguinhas. Ninguém enrola-o facilmente, e você faz questão de que todos saibam disso! Há quem chame são clã de bronco, mas vocês sabem se comportar direitinho quando precisam fazer o papel de nobres — ninguém passa vergonha na casa dos seus ancestrais. Mas, na hora do vamos ver, você mostra o que interessa: sangue de Nelore não faz gente que chora! Seu robô tem metal afiado e você explode um Proscrito até a sabre frio!*

Mangalarga

Os membros deste clã nunca investem diretamente contra os obstáculos que encontram — apenas prosseguem no seu próprio ritmo, sem parar. Se alguém tentar derrubá-los, eles mantêm o passo, sem deixar-se interromper. E prosseguem, por mais que chovam as pedras. Os Mangalarga pensam em longo prazo; valorizam persistência e assertividade. Não levantam a voz, mas nunca arredam pé de sua posição. Apenas prosseguem. E prosseguem. Se caírem, se levantarão novamente. Não é à toa que são uma das mais ativas vozes na resistência contra a invasão Proscrita: o povo de Villaverde precisa de exemplos morais contra a barbárie grotesca dos invasores. Mesmo que tenham que morrer contra o inimigo, mesmo que eles passem os piores horrores, devem prosseguir. E prosseguir. E manter a cabeça erguida. Até que o último Proscrito no Império vire alimento para os corvos. Porque não há outro jeito para salvar o seu mundo, suas terras, seu povo, sua família.

Cores: marrom e laranja.

Para os Jogadores: *você é um Mangalarga. Há pouco a dizer sobre você. Todo Mangalarga tem objetivos na vida, e sabe que a única forma de alcançá-los é jamais cedendo. E você não cederá. Não é preciso investir contra o mundo com uma marreta, abrir o berreiro ou ser impaciente. Você parece estar sempre tranquilo quanto ao que quer, por mais nervoso que tenda a ser: basta apenas prosseguir sempre em seu caminho. Sem parar. Você irá conseguir o que for. Apenas prossiga e não baixe a cabeça.*

Outros Clãs

De modo geral, todos os clãs de alguma forma ou de outra foram afetados pela invasão Proscrita. Pela própria natureza de Villaverde, eles se tornaram mais vulneráveis do que os clãs em mundos que sofreram ataques iniciais até mais devastadores, como Ottokar. Não é à toa que Villaverde está sofrendo mais. Mas agora, todos os clãs têm que estar com suas tropas em prontidão. Eles estão vivendo em um cenário que por todas as suas vidas foi insuportável: uma guerra. E não há como dar as costas — é lutar ou morrer.

Locais em Villaverde

Enxaimel

Embora os povos fundadores de Villaverde tenham vindo de levadas migratórias que passaram por Forte Martim e, provavelmente, Albuquerque, a cidade de Enxaimel foi fundada por imigrantes bismarckianos e albachianos. Permaneceu com uma população bem uniforme até poucas décadas antes da fundação do Império. Nesse século, os evos que habitavam a região foram expulsos violentamente pela ação de jagunços e por influência de interesses de Albach, querendo legitimar sua presença em pontos mais distantes. Entretanto, Albach se desinteressou de Villaverde na primeira metade do século seguinte — e a cidade teria minguado se não fosse sua iniciativa de forjar uma aliança de cidades mercantis ao longo de vários grãos-domínios do planeta. Hoje Enxaimel, mais do que uma cidade muito bonita e limpa, é o centro da Liga Comercial de Villaverde, e tende a concentrar a organização militar contra os Proscritos — porque, sem a ajuda da Liga Comercial, provavelmente alimentos e outros produtos de primeira necessidade não poderiam circular pelo planeta. Tropas da Guarda Regencial e da Brigada estão bem estabelecidas por aqui, e suas cercanias estão armadas até os dentes. O povo no momento vive sob racionamento de comida e energia — e há um medo: culturalmente, Enxaimel vive desde sempre um certo trauma coletivo pelas circunstâncias da fundação da cidade, estabelecida sob o sangue dos evos. Há quem acredite que, um dia, o preço por esse sangue será cobrado, e a presença dos Proscritos no planeta sugere que esse dia pode não estar tão longe assim...

Retiro das Almas

Uma das mais tristes consequências da invasão Proscrita é o fato de que muitas vezes não há mais sentido em enterrar os mortos nos cemitérios locais das regiões arrasadas — porque estes também foram arrasados. Com isso, parte da história familiar de gerações de pessoas se perde. Em um caso específico, isto transformou um cemitério originalmente pensado para ser provisório e em uma necrópole. Os mortos não paravam de chegar e muitas famílias, com a iminência do ataque, acabavam levando os restos de seus parentes mais queridos para serem enterrados em locais onde pudessem ser identificados. Uma cidade foi construída em tempo recorde ao redor da necrópole — afinal, era preciso manter essa estrutura. A cidade, já conhecida pelo nome de Retiro das Almas, vem crescendo além de sua necrópole, com casas, ruas e lojas surgindo. A defesa de Retiro das Almas se tornou importante, até para a moral de muitas pessoas que um dia querem reconstruir o que perderam. Mas a cidade compreensivelmente vem construindo uma personalidade soturna, sendo povoada por pessoas que perderam seus lares. Talvez um dia ela conheça a alegria, mas não é hora para isso.

Gaudéria

O que assusta nesta cidade é que ela levanta muitas perguntas. Gaudéria surgiu das primeiras missões de povoamento de Villaverde, e foi destruída e reconstruída várias vezes ao longo dos séculos, estabelecendo-se de vez a partir do começo do século retrasado e permanecendo relativamente estável desde então. É um lugar de gente muito morena e de cabelos lisos em sua maioria, mas há descendência eva, embora os cabelos coloridos por algum motivo tendam a ter uma matiz mais escura. Muitos a consideram o provável marco zero da colonização do planeta, mas restos arqueológicos sugerem que havia gente à espera quando seus fundadores chegaram e o lugar nasceu sob o signo de guerras fundacionais. Ninguém sabe quem foram os inimigos a ser enfrentados — ou se eles um dia podem voltar...

A Campanha em Villaverde

Não há conversa — Villaverde é um cenário de guerra, pura e simplesmente. O inimigo não está disposto a negociar, não tem sentimentos humanos. Alianças estão fora de questão e convenhamos: depois de tudo que aconteceu, alguém realmente *quer* procurar o lado humano dos Proscritos?

Por outro lado, nunca os povos de Villaverde estiveram tão unidos. As pessoas comuns são as que mais sofrem em uma guerra como esta, e são elas que mais estão dispostas a colaborar no que for preciso.

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

Corpos Militares de Villaverde

Guardas militares

- Corpo Regencial da Guarda de Villaverde (hussardos).
- Corpo Permanente de Lanceiros de Villaverde (a serviço do Corpo Regencial da Guarda).
- Corpo Principal dos Cossacos de Villaverde.

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 (área de soberania planetária por divisão local da Guarda Regencial).

Oficiais Hussardos da Brigada Ligeira Estelar

A Brigada está espalhada por todo o planeta, estabelecendo bases e entrando na área de conflito. Esta é a missão mais difícil que os hussardos imperiais já enfrentaram em sua história. Por outro lado, de modo geral, eles instalam suas bases próximos a aldeias comuns — e são estimulados a participar da vida da comunidade (mas com respeito). Há um motivo para isso: eles precisam se sentir gratificados, mesmo estando longe de tudo, e precisam dar valor àqueles que vão proteger. Por outro lado, muitos — encantados pela beleza natural do planeta em seus momentos de paz, e eventualmente construindo relações neste mundo — são capazes de nem mais querer voltar para casa assim que os Proscritos forem expulsos...

Oficiais Hussardos da Guarda Regencial de Villaverde

Para estes oficiais, tudo está sendo *bem* mais traumático. Villaverde sempre foi um mundo tranquilo, sem maiores atrativos para invasores. E mesmo que houvesse uma guerra, ninguém esperaria algo como os Proscritos, que chegam a extremos de virar o estômago. Por alguns motivos práticos, os oficiais da Guarda Regencial de Villaverde têm trabalhado muito em conjunto com a Brigada Ligeira Estelar — e têm se dado relativamente bem. Aqui não há muito espaço para as tradicionais rivalidades entre Brigada e Guarda Regencial. Todos estão unidos contra um inimigo muito pior.

Oficiais da Marinha Estelar

Como tem acontecido ao longo de toda a Ponta do Sabre, a Marinha Estelar faz seu serviço de patrulhamento e confronto contra as belonaves Proscritas. De modo geral, suas bases planetárias estão nas grandes cidades deste mundo. O papel destes oficiais em Villaverde é o mesmo que o de outros militares: eles estão enfrentando a invasão. E não importa a cor da casaca — contra os Proscritos, todos estão juntos.

Nobreza

Por mais que casas de nobreza tenham várias diferenças entre si, esta não é hora para perder tempo com isso. Todos estão concentrados no esforço de guerra contra os Proscritos, procurando proteger suas famílias e lares contra os invasores. O problema do príncipe-regente é que ele é só um — e tem limites. Personagens nobres contam com a grande responsabilidade de liderar seu povo no pior momento de sua história. Duelos e intrigas estão quase que inteiramente esquecidos em Villaverde.

Cossacos

Os cossacos de Kuban lutam por sua própria conta. Como sempre fizeram, aliás — e desta vez não é por falta de ajuda oferecida. Mas alguns deles vieram com a contraproposta de se juntar oficialmente à resistência contra os invasores, para desgosto da linhagem local. A dissidência gerou uma nova linhagem: a de Ulan. E eles funcionam como uma divisão à parte, a serviço da regência, operando pelas próprias regras. Personagens cossacos podem pertencer a qualquer uma dessas linhagens, mas é mais provável que a linhagem Ulan atue em conjunto com outros tipos de heróis.

Outros

Tendo se tornado uma frente de combate, Villaverde transformou-se em um ímã para aventureiros, mercenários, *condottieres*, alguns nobres de outros mundos (como os Nagai de Viskey)... Também há voluntários corajosos estabelecidos em uma base lunar (em Peleja, a lua mais próxima ao planeta Villaverdade) dispostos a entrar em combate contra os invasores! Qualquer tipo de personagem guerreiro encontra seu lugar (e muito a fazer) neste planeta.

Adail Santorini, o Monstro de Campo-Santo

Apesar dos trajes de estilo militar, Adail Santorini jamais fez parte de nenhuma guarda. De fato, ele se veste de forma desleixada, e aparentemente jamais passou um pente em seu cabelo. Teve origem pobre, no domínio de Campo-Santo. Ao escapar por mera sorte de um abusador na infância, aprendeu que o maior valor na vida é ser forte, e por isso começou a cuidar do físico desde cedo. De forma errônea, acredita que Silas Falconeri só foi tornado herói porque venceu pela força das armas; logo, ser forte é ser herói.

Aos doze anos, Santorini se juntou à milícia de Donaldo Almogávere, um caudilho nos rincões mais perdidos de Villaverde, tornando-se um fora da lei. No ano seguinte, Donaldo chegou a dar um dos maiores sustos que Villaverde já viveu antes do ataque Proscrito, ao tomar uma série de domínios pertencentes a clãs importantes — e Adail, mesmo tão jovem, se mostrou um dos guerreiros mais ferozes, sendo transformado por Almogávere em um de seus tenentes.

Pouco depois do aniversário de quatorze anos do garoto, a milícia foi atacada por tropas da guarda local. Adail ficou com as unidades que cobriram a fuga de Almogávere e,

no fim, acabou preso. Sua pouca idade e brutalidade no campo de batalha renderam a ele o apelido de “o Monstro de Campo-Santo”. Ele foi julgado, condenado e preso.

Cinco anos depois, Adail fugiu da cadeia. Sob um nome falso, e mais endurecido ainda, se fez passar por caçador profissional para se juntar a um bando de exploradores em uma missão arqueológica. Ao ver que eles haviam encontrado um tesouro, não teve dúvidas: executou-os ali mesmo e tomou o tesouro para si. Assim ele reuniu recursos para reencontrar a velha milícia. O velho Donaldo já não era mais o mesmo, devastado pela bebida. Os homens do bando já não o viam mais com confiança. Foi fácil para Adail conquistar a lealdade dos soldados de seu antigo comandante e executá-lo, tomando o seu lugar.

Adail se valeu bem do dinheiro que arranhou, equipando a milícia e conseguindo um bom número de robôs gigantes e naves de transporte. Decidiu se aproveitar de maneira simples dos ataques Proscritos: indo para o outro lado do planeta, ainda menos populoso, e exercendo o poder nas regiões mais indefesas e menos lembradas. As aldeias o temem, mas sabem que ele é a única defesa que elas têm contra a eventual chegada dos invasores. Esses pontos distantes muitas vezes não têm defesas efetivas e mesmo os nobres não podem fazer frente a essas milícias. Uma área correspondente a dois viscondados já está sob a área de influência de Adail.

Mas ele não se interessa realmente nesses pedaços de lugar nenhum que já tem em suas mãos. Adail quer aproveitar a relativa segurança de sua posição para organizar suas forças para o futuro. É ambicioso, tem planos maiores e sabe bem o que deseja: um título de nobreza. Ser um senhor de muitas terras, reconhecido, respeitado e temido, nem que tenha que fazer o próprio príncipe-regente baixar a cabeça. Porque um dia ele terá a força das armas e será um forte — para poder vencer, assim como Falconeri. A moralidade do Monstro não poderia ser mais distorcida, mas esse é o grande perigo: um homem iludido e cheio de armas.

Montante

O Irregular de Adail, pintado de dourado, com detalhes verdes e vermelhos. Adail não é muito afeito à discrição: gosta de chamar a atenção com sua presença. Seu robô na verdade é um hussardo da Brigada Ligeira Estelar capturado dos escombros dos campos de batalha contra os Proscritos, tão alterado e modificado por oficinas de fundo de quintal que ficou visualmente irreconhecível. Seu trunfo é ter uma arma inusitada, utilizada normalmente no espaço: um gerador de partículas. Nessas horas, nem ele nem seus homens podem se valer dos sentidos especiais de seus robôs — mas podem

Adail Santorini (32N)

Idade: 21 anos. **Mundo:** Villaverde.

Kit: Arruaçeiro e Caudilho. **Robô:** —

F3 (corte), H3, R4, A3, PdF4 (perfuração); 20 PVs, 20 PHs.

Vantagem Regional: Durão (total).

Poderes de Kit: Comandante de Homens, Força Bruta, Ordens de Combate, O Rei do Pedaco, Retirada Estratégica e Sufocar Multidões.

Vantagens: Aliado Gigante, Arena (suas áreas de influência), Capitania e Patrono (sua própria organização).

Desvantagens: Segredo (rejeição).

Perícias: Esporte, Manipulação e Máquinas.

Montante (26S)

F3, H0, R3, A4, PdF2 (fogo); 15 PVs, 15 PHs.

Vantagem Única: Mecha.

Vantagens: Aceleração, Adaptador, Ataque Múltiplo, Ataque Especial (veja abaixo), Aura de Partículas, Implemento (Explosão), Sentidos Especiais (infravisão, radar e visão aguçada) e Voo.

Baterias de Mísseis: o Montante possui baterias de mísseis, capazes de causar uma grande e poderosa explosão. *Ataque Especial (PdF: amplo, poderoso, teleguiado).*

Desvantagens: Bateria.

fazer contato visual e conduzir a luta corpo a corpo; por encontrar oponentes pegos de surpresa, eles têm a iniciativa.

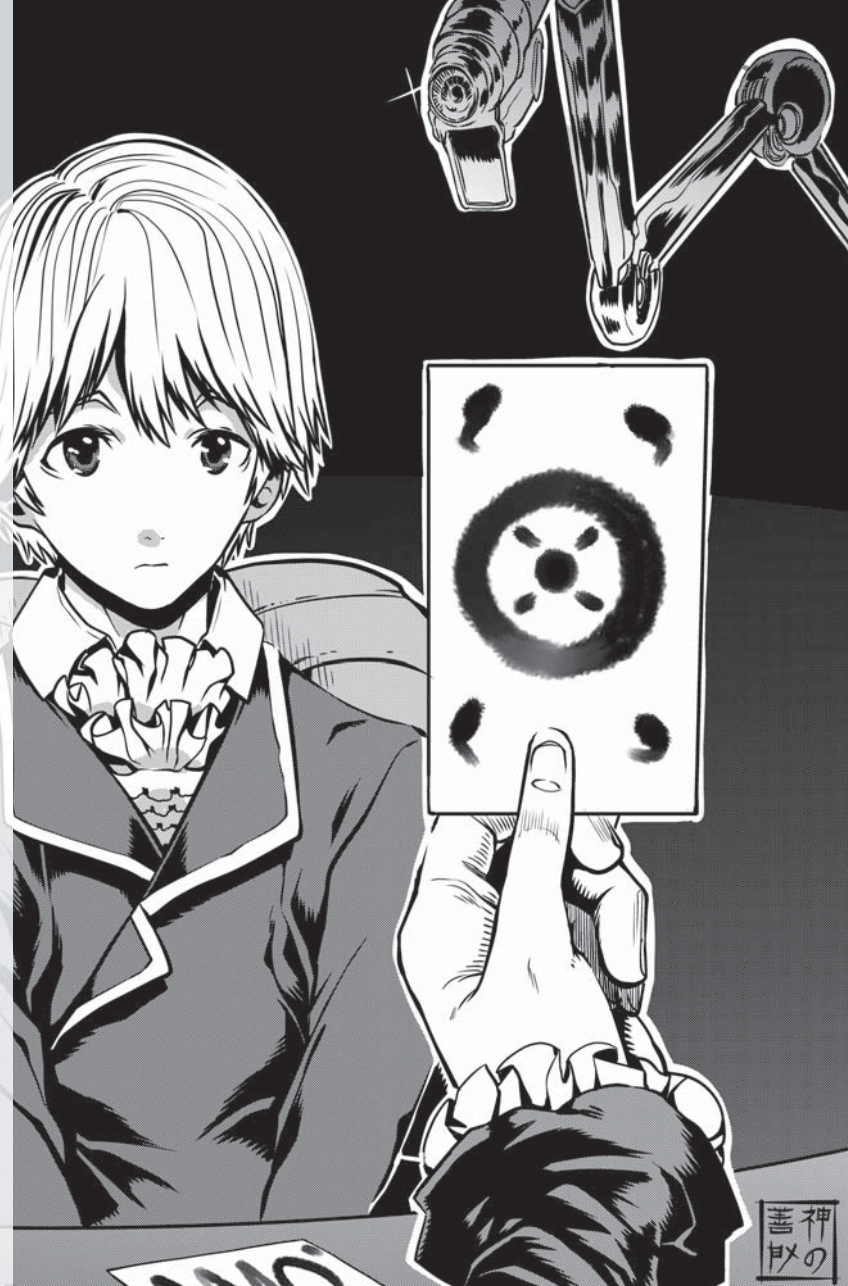
Além disso, ele conta com baterias de mísseis nos ombros (uma arma normalmente opcional dos Hussardos Imperiais — aqui, usada aberta e regularmente). Por fim, o Montante teve um aumento concreto de agilidade e pode ser um oponente difícil em um combate direto — Adail sabe muito bem usar o sabre de energia de seu robô, assim como efetuar disparos explosivos localizados nas articulações dos pulsos da máquina.

Capítulo 10 Viskey

Um dos planetas com origem histórica mais obscura, Viskey é um mundo povoado por etnias de origem asiática cujo mapeamento histórico se perdeu ao longo dos milênios. Nem mesmo a origem do nome deste planeta é conhecida. O que se sabe é que os habitantes de Viskey são um paradoxo: independentemente de sua origem, carregam as raízes culturais europeias do hoje mítico planeta Terra com maior diligência do que os próprios povos de maioria caucasiana que povoaram a constelação. Na verdade, se não fossem eles, muito da atual cultura dos povos da constelação não teria sido a mesma.

Viskey, talvez por ser um dos poucos mundos com maioria não caucasiana, sempre foi visto como um corpo estranho na constelação. Sabe-se que seus habitantes são uma dissidência da própria nação terrestre de origem, que foi o país tecnologicamente mais desenvolvido da Terra nos últimos séculos antes da diáspora humana. Quando a humanidade partiu para a colonização do espaço, esse povo detinha grandes recursos — mas paradoxalmente a nação estava quase extinta, e todos os registros apontam para o abuso da própria tecnologia como o grande vilão dessa história. Sua nação original se partiu em três facções após esse evento, que seria lembrado como “a Era da Apoptose”. Cada uma das facções, representando posturas culturais bem diferentes, partiu para diferentes sistemas estelares, todos bem distantes uns dos outros. Com o Grande Vazio, o contato entre as diferentes facções se perdeu — talvez de forma deliberada.

Viskey sempre foi uma monarquia. Como colônia humana no espaço, cresceu ordenadamente. O clima ameno, a luminosidade e o céu do planeta, aliados à arquitetura que parece pinçada de velhas aquarelas europeias do século XIX, valeu-lhe o apelido de “o mundo dos tons pastéis”. No entanto, a sensação de “falsidade” que muitos dos demais mundos enxergavam em Viskey — incluindo sua nobreza, que passa uma impressão artificial — fez



com que o planeta fosse visto como um pouco cafona, como aquele primo simpático do interior que é bem tratado mas não levado a sério. É verdade que a nobreza local tem um gosto pelo excesso, mas o planeta recebeu uma fama injusta, uma vez que jamais deveu nada a ninguém em termos de infraestrutura, indústria, recursos e desenvolvimento. Comparado com muitos mundos influentes da Constelação, Viskey era até superior.

Mas o fato é que essa visão generalizada fez com que Viskey perdesse muitas oportunidades e passasse a cultivar um certo ressentimento. E é difícil negar que este foi o motivo pelo qual o último imperador de Viskey, Yoshihiro Reigen (pela nomenclatura local, que privilegia sobrenomes ao invés de nomes, Reigen IV), fez o acordo com Silas Falconeri que levou à Noite da Traição. Com isso, Viskey se tornaria o segundo planeta mais importante da Constelação do Sabre na época da fundação do Império. Reigen renunciou ao papel de imperador de seu mundo, transferindo-o para Falconeri. Tornou-se um mero príncipe-regente, entregando a mão de sua filha Yoli para Silas. Depois disso, Viskey nunca mais foi visto como um peixe pequeno.

Yoli Falconeri, como passou a ser conhecida, não viveria muito — morreu aos 22 anos de idade por complicações de gravidez — mas nos seus oito anos no trono como imperatriz, tornou-se tendência de uma forma tão intensa que sua presença sobreviveu à sua morte. Embora nem sempre isso seja lembrado nos dias de hoje, *todos* os mundos absorveram culturalmente muito de Viskey: moda, música, arquitetura... Viskey se tornou redundante e perdeu força com o tempo, mas é visto como um aliado tradicional de Albuquerque e uma das peças importantes na política imperial. O primeiro regente do Império após a morte de Silas II veio de Viskey. Este também tem sido um dos mundos mais resistentes à influência de Tarso.

No entanto, se fosse apenas por seu papel cultural, Viskey já teria sido descartado na atual conjuntura. Há dois fatores que o ajudam a manter sua influência. Um deles é justamente a relação entre este mundo e a indústria de robôs gigantes de combate de Albuquerque. A regência local utilizou muito bem os recursos ganhos com sua relação com o Império e se tornou um centro de inovação tecnológica, enquanto Albuquerque se tornou um foco de produção industrial. O trânsito entre esses dois planetas se tornou enorme; hoje, muitas pessoas que nasceram em Albuquerque adotaram Viskey como segundo lar. Há um consenso de que, se a indústria dos robôs hussardos fosse um computador, Viskey seria o *software* e Albuquerque, o *hardware*.

O outro fator é justamente o fato de que Viskey tem a maior proporção de mentalistas da Constelação do Sabre. Enquanto nos demais mundos é fácil ver um nobre assessorado por um mentalista, em Viskey os mentalistas são uma nova burguesia, com a qual a nobreza tem que negociar — e já são 7% da população. Existem unidades compostas exclusivamente por mentalistas nas guardas. Muitas vezes, mentalistas detectados em meio a tropas da Brigada Ligeira Estelar nos demais mundos são enviados para treinamento em Viskey, gerando alguns dos melhores combatentes das hostes imperiais.

Existem mais mulheres do que homens em Viskey — na verdade, mais que o dobro. Contudo, este ainda é um planeta machista. Assim, mulheres não são bem aceitas em várias áreas do mercado de trabalho. Muitos habitantes (homens) preferem que as mulheres saiam do planeta em busca de oportunidades em vez de vê-las ocupando posições tradicionalmente masculinas.

Isso se estende à nobreza: não é incomum que donzelas nobres sejam entregues pelos pais a quem tem o maior dote, e a entrada de nobres dos outros mundos em massa, atraídos tanto pelo potencial econômico do mundo quanto pela beleza delicada das mulheres viskeyjin, já traz uma perspectiva temerosa: a próxima geração de governantes de Viskey será de etnia mestiça. Há grande presença dos ramos menores de nobreza de outros mundos aqui, via casamentos e outros arranjos. Para setores tradicionais, é o fim que se aproxima — e muita gente não está disposta a aceitar isso tão facilmente.

Clãs Nobres de Viskey

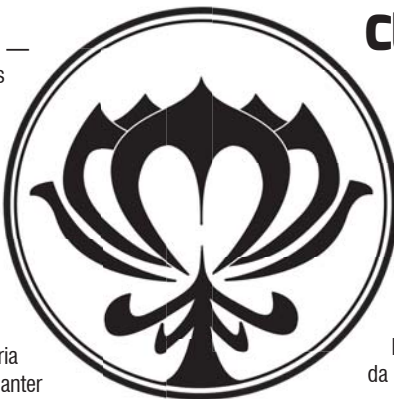
Reigen

O clã regencial por excelência tem na sua história uma sombra. Seu último imperador, Reigen IV, cometeu um ato de traição contra seus aliados. Isso levou Viskey a se tornar um dos principais planetas de todo o Império, sob a esfera política de Albuquerque, mas deu a seu povo fama de traiçoeiros — algo que o último Imperador de Viskey esperava que se limitasse à sua própria biografia (no seu entender, um sacrifício necessário em nome do futuro do planeta). A imagem pública de sua filha, Yoli Falconeri, amenizou essa reputação. Não fosse Yoli, a mais poderosa embaixatriz cultural já vista na história da constelação, a visão dos demais mundos sobre Viskey seria muito pior.

Os Reigen passaram a carregar a cruz da reputação de seu povo. Quando um Reigen se revela um canalha, *todos* os viskeyjin são vítimas de desconfiança. Por isso, deles é exigido muito mais em termos de comportamento. Alguns membros do clã não suportam essa imposição — e, pelo que se sabe, seu povo se dividiu na época do Grande Vazio por não aguentar uma ordem social rígida. Talvez por isso atos de rebeldia sejam comuns entre jovens Reigen.

Hoje a nobreza como um todo é etnicamente variada, e isso para os setores conservadores é incômodo. O atual herdeiro dos Reigen traz na aparência mais do sangue da mãe (escolhida por sua ligação com os Del Mar de Montalbán, e ligada à corte de Lucas Falconeri) do que o do pai. A decisão de batizá-lo com um nome de Forte Martim piorou tudo, e o cosmopolitismo que Reigen IV trouxe está em xeque: há pressão para que o Infante Alberto seja retirado da sucessão, em favor de alguém “eticamente puro”. Isso remete à ordem que que dividiu seu povo em três. E nenhum Reigen quer trazê-la de volta.

Cores: vermelho-salmão e azul marinho.



Brasão de Viskey

Para os Jogadores: *você é um Reigen. Você se sente parte do Império, na verdade o vê com admiração. Ergue seus títulos com honra. Mas sabe que seu clã carrega a culpa pela “Noite da Traição”, que lhes deu tudo o que vocês têm, porém trouxe consigo um preço terrível. Vocês devem mostrar a todo mundo que são confiáveis, em nome de seu povo — e isso sempre leva a duros sacrifícios. Alguns de vocês não aguentam viver sob o peso de uma missão dessas. Mas não há outra maneira. É algo que você deve ao seu próprio mundo. Seja forte. Esforce-se.*

Rando

Os fundadores deste clã tinham a ambição de ser imperadores logo no início do povoamento de Viskey, ainda na época do Grande Vazio. Nos primeiros anos, houve um loteamento de poder por todo o planeta — mas não se sabe como se deu a unificação do mundo sem guerras, nem como os Rando perderam o trono duas vezes. Embora ainda sejam senhores de uma quantidade respeitável de grão-domínios, a verdade é que os Rando estão em declínio. A anexação ao Império foi um golpe mortal no que lhes restava de influência verdadeira.

Dados Importantes sobre Viskey

Unidade federativa	Principado.
Capital regencial	Jinmushi.
Príncipe-regente	Yamatohiko Rando Reigen (49).
Consorte regencial	Leandra Del Mar Bertrão de Sousa Reigen (29; Princesa do Grão-Domínio de Ventura, Forte Martim).
Clã regencial	Reigen.
Herdeiro regencial	Alberto Rando Bertrão de Sousa Reigen (15).
Cores do brasão regencial (usado nas guardas regenciais)	Vermelho-salmão e azul marinho.
Número de grão-domínios	778.
Principais clãs de nobreza e grão-domínios sob sua posse	Reigen (143). Rando (94). Nagai (96). Yozei (49). Reizei (48). Outros clãs (348).

Mas os Rando nunca ficaram parados. Eles já perceberam que estão em um tempo em que o velho e o novo coexistem — e que o novo incomodará muita gente antes de se estabilizar de vez. O futuro de Viskey será cosmopolita e miscigenado. Isso já mostra efeitos positivos na própria economia. Eles não estão contentes, mas não são burros: é possível ser oportunista e se aproveitar das forças que temem o novo, mesmo que os próprio Rando tenham se aberto aos casamentos de nobreza com clãs de diferentes planetas. No momento essas forças representam oposição aos Reigen. E é disso que os Rando precisavam para se reposicionar. Eles não se importam em posar de conservadores e estimular o pior dos setores tradicionalistas se puderem usar isso para subir ao poder. Depois se reposicionarão mais uma vez para não afundar. Hipocrisia? Talvez, mas eficiente.

Cores: azul e branco, com detalhes em vermelho.

Para os Jogadores: *você é um Rando. Seu clã está decadente, mas você é ambicioso — é o principal traço de caráter do seu clã. A incerteza de muita gente quanto à provável ascensão do herdeiro regencial, que na verdade apenas reflete o que será o futuro de Viskey, se revelou uma grande oportunidade — e você nunca deixa passar as oportunidades. Um Rando é movido por ambição, nada mais, nada menos. Então siga seus instintos. Não se deixe deter. O que outros chamam de egoísmo não é algo ruim no seu entender — você cuida do que é seu.*

Nagai

Os Nagai acreditam no espírito da juventude e de alguma forma encontram nos Falconeri de Albuquerque um misto de ecos e rivais. Na verdade eles tendem a passar da conta, sendo alvo de chacotas por seu gosto pelo exagero, pelo discurso dramático, pelo intenso, por um espírito tipicamente masculino de luta... E por uma tendência a se vergar na direção da tragédia, correndo riscos e eventualmente chegando a sacrifícios. A morte intensa é melhor do que a vida patética, e os Nagai são os primeiros a estimular seus filhos (após a primeira maioridade) a pôr o pé na estrada, tendo experiências de vida extraordinárias e talvez duras — “o sofrimento é parte da educação de um homem”, dizem eles.

Quando um Nagai parte para essa “jornada de conhecimento”, como eles mesmos dizem, está sozinho. Há motivos para isso: eles mesmos gostam de contar às suas crianças histórias violentas e cruéis, para prepará-las para as durezas da vida. Os Nagai aprendem desde cedo que o ser humano não é bom, e que lágrimas, tragédias e horrores esperam as pessoas no mundo. Na segunda maioridade, seus filhos precisam estar preparadas para esse sofrimento. É um antídoto contra a arrogância: os Nagai sofrem para aprender o que é o sofrimento em primeira mão — e não querê-lo para os que estão sob sua responsabilidade.

Mas não há nada de bom em ser um Nagai? Há, sim: os robôs deste clã são espetaculares. Talvez os melhores e mais vistosos de Viskey — eles gostam de impressionar. Sempre com armas chamativas, nomes dramáticos (ninguém batiza um robô como um Nagai), cores intensas e a capacidade de devastar todos os oponentes à sua frente. Não é à toa que muitos Nagai jovens estão indo para a Ponta do Sabre.

Os Nagai costumam ter muitos filhos. É uma forma de se precaver em termos de sucessão quando seus jovens nobres vivem dessa forma. E se eventualmente um Nagai morre na flor da juventude, paciência. A morte é parte dos horrores da vida.

Cores: azul escuro, amarelo e vermelho.

***Para os Jogadores:** você é um Nagai. Você fará a sua lenda! Não importa a dor, a tristeza e o sofrimento; tudo isso temperará sua fibra e o tornará um homem de verdade! Sinta a juventude ferver em seu sangue! Grite o nome de seu robô como uma forma de elevação espiritual! Ponha sua alma em uma luta! Não tenha medo de derramar em público suas lágrimas viris! Você eventualmente sentirá tristeza pelos horrores e sofrimentos da vida, mas as palavras certas recuperarão sua vontade e lhe darão novo alento para lutar... E vencer! Você não se contenta com a derrota! VOCÊ É UM NAGAAAAIIIIII!*

Outros Clãs

De modo geral, o surgimento do Império trouxe um conceito de nobreza mais claro para os viskeyjin. Como eles já carregavam uma matriz cultural europeia, abraçaram-no com tudo. Mas agora as transformações estão em curso e o mundo não é o mesmo que aqueles mais velhos conhecem. Viskey está vivendo um período de transição. E cada um dos clãs encara essa mudança à seu próprio modo. Ninguém mais sabe o que pode acontecer.

Locais em Viskey

Instituto Takemiya

Localizado em um enorme edifício no centro comercial da capital Jinmushi, o Instituto Takemiya é especializado no estudo, localização e treino de mentalistas. Seus especialistas são considerados os melhores da Constelação, e contribuem como consultores, professores e em quaisquer outra função relativa ao assunto. Todas as guardas militares têm acordos com o instituto para lidar com os mentalistas em suas tropas. Foram os cientistas do Takemiya que, em colaboração com a indústria de robôs gigantes, desenvolveram o modelo básico do Karakuri, que até hoje rende dinheiro para a organização. É comum que, ao encontrar um mentalista poderoso no seu corpo de guarda, a Brigada Ligeira Estelar o envie para uma estada no instituto. Aqui ele passará pelos seus estágios de treinamento mais duros nas mãos de especialistas. Desse treinamento vêm os mentalistas mais eficientes e perigosos do Império.

Zona Perdida

Viskey tem um bom nível de vida e cultura; é um estado forte, embora já tenha visto dias melhores. Nesse contexto, temos jovens em busca de uma direção que não seja a repetida de cima há décadas pelo mesmo estado que gera cada vez menos confiança. Isso se traduz em níveis cada vez crescentes de delinquência adolescente. O território conhecido como “Zona Perdida” é um naco urbano encontrado no entroncamento entre as três maiores cida-

Corpos Militares de Viskey

Guardas militares

- Corpo Regencial da Guarda de Viskey (hussardos).
- Corpo Permanente de Lanceiros de Viskey (a serviço do Corpo Regencial da Guarda).
- Corpo Regencial da Brigada das Cerejeiras (corpo feminino de Brigada Palaciana).

Dados sobre as guardas regenciais

- Parcialmente mistas (aceitam mulheres, mas não em postos de combate; exceção aberta à Brigada das Cerejeiras, composta exclusivamente por mulheres).
- Contam com combatentes de suporte (couraceiros e dragoneiros).
- Contam com bases espaciais (naves e hussardos).

des industriais do planeta (Takahashi, Motomiya e a maior delas, Kajiwara). Essa área atrai sociólogos, estilistas e pesquisadores culturais de diferentes mundos por ter construído uma cultura e estética à parte do planeta, que geram estranhas tribos urbanas (como os *Dekotora Mecha*, com robôs luminosos, coloridos e bizarros que viraram referência para arruaceiros de toda a Constelação). Essa área é dominada pela presença de um crime organizado que data de antes do Grande Vazio, mas se tornou restrito a certas partes do planeta, e há quem diga que a maré de delinquência juvenil surgiu justamente em oposição aos criminosos locais — que podem ser brutais, mas preferem agir pela intimidação, mantendo a violência sob o tapete. Isso gera um misto de vigilantes com delinquentes juvenis que são tudo, menos sutis, e nem sempre é claro quem está nessa pela justiça e quem está pela violência.

Academia dos Serviços de Combate

Durante o período que se seguiu ao cisma do povo que originou os viskeyjin, houve o medo de que técnicas de combate tradicionais desaparecessem sob o novo molde cultural. Furtividade, assassinato, lâminas arremessáveis, disfarces... Tudo útil demais pra ser dispensado só porque soava “tradicional”. Por outro lado, a busca pelas raízes que lhes interessavam do passado terrestre trouxe novas necessidades para a nobreza. Assim, surgiram os Serviços de Combate. São, na superfície, mordomos, governantas e copeiras com a educação e etiqueta necessárias para servir à nobreza deste mundo, mas que funcionam também como a nata dos guarda-costas, com técnicas inacreditáveis de espionagem, assassinato, defesa e pilotagem. A academia é mantida em um lugar incógnito pela alta nobreza de Viskey, e já teve várias sedes ao longo dos séculos. Serve para o treino desses notáveis combatentes — que continuam a servir aos nobres. Curiosamente, mulheres nunca foram admitidas oficialmente aqui, mas alguns rapazes com tipo físico andrógino são treinados para falar e agir como mulheres, parecendo mais inofensivos (e portanto mais letais) no processo.



Mentalista? Eu?

No livro básico de *Brigada Ligeira Estelar*, a vantagem regional dos habitantes de Viskey é Mentalista Nativo. Entretanto, a maioria dos habitantes deste planeta realmente *não é mentalista*. Como regra opcional, o jogador pode optar pela seguinte vantagem regional.

- **Proficiência Nata:** os viskeyjin são inclinados a qualquer tipo de atividade. Você recebe H+1 em todos os testes, exceto os de combate.

+1 ponto: escolha uma perícia completa qualquer.

A Campanha em Viskey

Viskey é um mundo de transição entre o velho e o novo. É um mundo financeiramente próspero e repleto de possibilidades, onde pessoas de diferentes planetas se instalam e constroem vidas novas. Por séculos, Viskey foi habitado apenas por uma etnia, mas hoje parece estar destinado a ser miscigenado, para o incômodo dos mais velhos. A percepção de que isso se aplica igualmente à nobreza dá margem a conflitos e traições. Temos robôs sendo fabricados e protótipos testados em conjunto com o Asteroide Schulmann. Assim como Albuquerque, é um bom ponto de partida para campanhas de escopo maior, nas quais personagens de diferentes locais podem se encontrar — e descobrir algo que os levará em uma longa jornada...

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

Oficiais Hussardos da Brigada Ligeira Estelar

Os postos da Brigada em Viskey estão sempre prontos para defender os interesses do Império. O povo gosta deles, as moças gostam dos trajes e há uma sensação perpétua de novidade. Além disso, a presença de mentalistas (e de centros de pesquisa relacionados) torna Viskey o melhor lugar para treinar as habilidades dos oficiais mentalistas de outros mundos. O resto é típico: donzelas, hussardos regenciais meio resabiados, alguns duelos aqui e ali... É como tirar férias, até que alguma coisa realmente séria aconteça.

Oficiais Hussardos da Guarda Regencial de Viskey

Enquanto os hussardos imperiais parecem um pouco bagunceiros quando não estão em ação, os hussardos regenciais de Viskey estão fazendo o que se espera deles. São disciplinados e fiéis ao Império — até por conta da presença do sangue Reigen nos herdeiros de Falconeri. Mas também guardam ressentimento da Brigada por um motivo mais prosaico: estes chamam mais atenção das meninas, e os hussardos regenciais não são vistos com tanto glamour. Isso dá margem a alguns estranhamentos, mas antes disso do que uma rusga séria como as que se encontram em Tarso ou Arkadi.

Oficiais Hussardos da Brigada das Cerejeiras

A Brigada das Cerejeiras é uma guarda composta por mulheres viskeyjin. Têm função praticamente decorativa, e assim seu treinamento é desperdiçado. Pajear princesas inúteis ou participar de paradas pode ser uma perda de tempo — ou o paraíso para moças que entraram nessa justamente para circular na corte. Talvez por isso muitas dessas oficiais tendam a ser um pouco inquietas, sempre em busca de uma desculpa para entrar em ação.

Mentalistas

A presença de mentalistas em massa, aliada à tecnologia ligada ao assunto, torna-os comuns neste mundo. Nobres de toda a Constelação vêm treinar aqui quando se descobrem mentalistas — para aprendizado e adequação de seu robôs às novas capacidades.

Outros

O fato de Viskey ter se aberto tanto ao Império trouxe um pouco de tudo: duelistas, fidalgos, cortesãs... É um mundo com muitas possibilidades. Personagens de qualquer tipo podem encontrar uma justificativa para estar aqui — e formar grupos com heróis típicos do planeta.

Comandante Hana Titov

Em vários mundos, mulheres não têm acesso às forças armadas. A Brigada permite esse acesso. Mas, para não bater de frente com as leis planetárias, as mulheres desses principados devem servir em outro planeta onde sua presença em combate é permitida por lei. Muitas são inibidas pela perspectiva de ficar longe de suas famílias e amigos.

Contudo, isso não foi um problema para boa parte das mulheres jovens de Viskey. Com o surgimento da Brigada Ligeira Estelar, mais de um milhão e meio de moças viskeyjin se alistou em suas fileiras só no primeiro ano, para surpresa geral. Muitas delas preferiam encarar os riscos de um mundo desconhecido do que permanecer em casa como uma futura boa esposa e mãe!

Para minar a crescente evasão anual, fizeram-se concessões. Mulheres passaram a ser admitidas nas forças armadas tradicionais de Viskey, mas apenas em posições de apoio. Isso se refletiu também na Brigada Ligeira Estelar: as oficiais poderiam permanecer em seu mundo, desde que exercessem essas funções. No entanto, a evasão continuava: muitas mulheres queriam ter o gosto de pilotar robôs gigantes (que são ícones culturais locais). O que fazer?

A resposta para essa pergunta veio no Corpo Regencial de Brigada das Cerejeiras, composto exclusivamente por mulheres. Deu certo: muitas alistaram-se para trajar o manto rosa. Suas atribuições iniciais eram proteger as donzelas da alta nobreza (uma forma de evitar que estas ficassem próximas demais dos rapazes de farda) e participar de eventos cerimoniais (ou seja, desfilar em paradas). Em tese, este deveria ser apenas um arranjo inicial, enquanto não se estabeleciam novas funções para esse corpo militar. Mas essas novas

Hana Titov (23N)

Idade: 36 anos.

Mundo: Forte Martim.

Kit: Comandante e Oficial Hussardo da Guarda das Cerejeiras.

Robô: hussardo da nobreza.

F2 (corte), H3, R3, A2, PdF2 (perfuração); 15 PVs, 15 PHs.

Vantagem Regional: Proficiência Nata (total).

Poderes de Kit: Maestria em Arma (esgrima), Manda quem Pode, Ordens de Combate e Posição Defensiva.

Vantagens: Capitania, Patrono (regência de Viskey), Plano Genial e Técnicas de Luta (bloqueio, contra-bloqueio, desarmar, estocada, lâmina chata e um contra todos).

Desvantagens: Má Fama (oficial problema).

Perícias: Esporte e Manipulação.

funções nunca vieram. A Brigada das Cerejeiras ainda é só um enfeite nas forças armadas de Viskey. Suas oficiais ganharam o apelido bastante pejorativo de “cerejinhas”.

Contudo, há muitas mulheres nesse corpo que defendem o direito destas oficiais de ocupar posições práticas. O treinamento é o mesmo dos homens. E a comandante Hana Titov (antes chamada Honoka Hana) nunca se furtou em garantir treinos pesados para que suas recrutas não se tornassem uma piada.

Não há muito o que falar da comandante Titov. Sua juventude foi convencional; por pouco ela não se alistou na Brigada Ligeira Estelar — até por saber que, na Brigada das Cerejeiras, seria relegada a um papel secundário. O que contou para sua decisão foi a saúde instável de sua mãe (que não aguentaria a ideia de sua filha em um mundo distante). Mas Hana sempre quis ser militar — e jamais um enfeite. Muitos esperavam que a moça largasse a carreira ao casar (algo comum em Viskey), mas ela já contraiu matrimônio há mais de seis anos com Timur Titov, um oficial arkadiano da Brigada Ligeira Estelar estabelecido no planeta.

A comandante Titov é tida como uma oficial-problema, e já levou suas hussardos para combate em eventuais escaramuças, desafiando ordens vindas de cima. Talvez por isso ela seja tão admirada por suas comandadas. Se houver uma oportunidade de levá-las a campo, a capitã a aproveitará. Depois, inventa-se uma desculpa convincente para seus superiores...

Robô Gigante

Embora o robô da Brigada das Cerejeiras tenha seu próprio visual, estruturalmente ele não é diferente do robô da Guarda Regencial de Viskey. O robô de Hana Titov já está um pouco gasto: para uma oficial de gabinete, ela entra mais em um robô do que deveria...

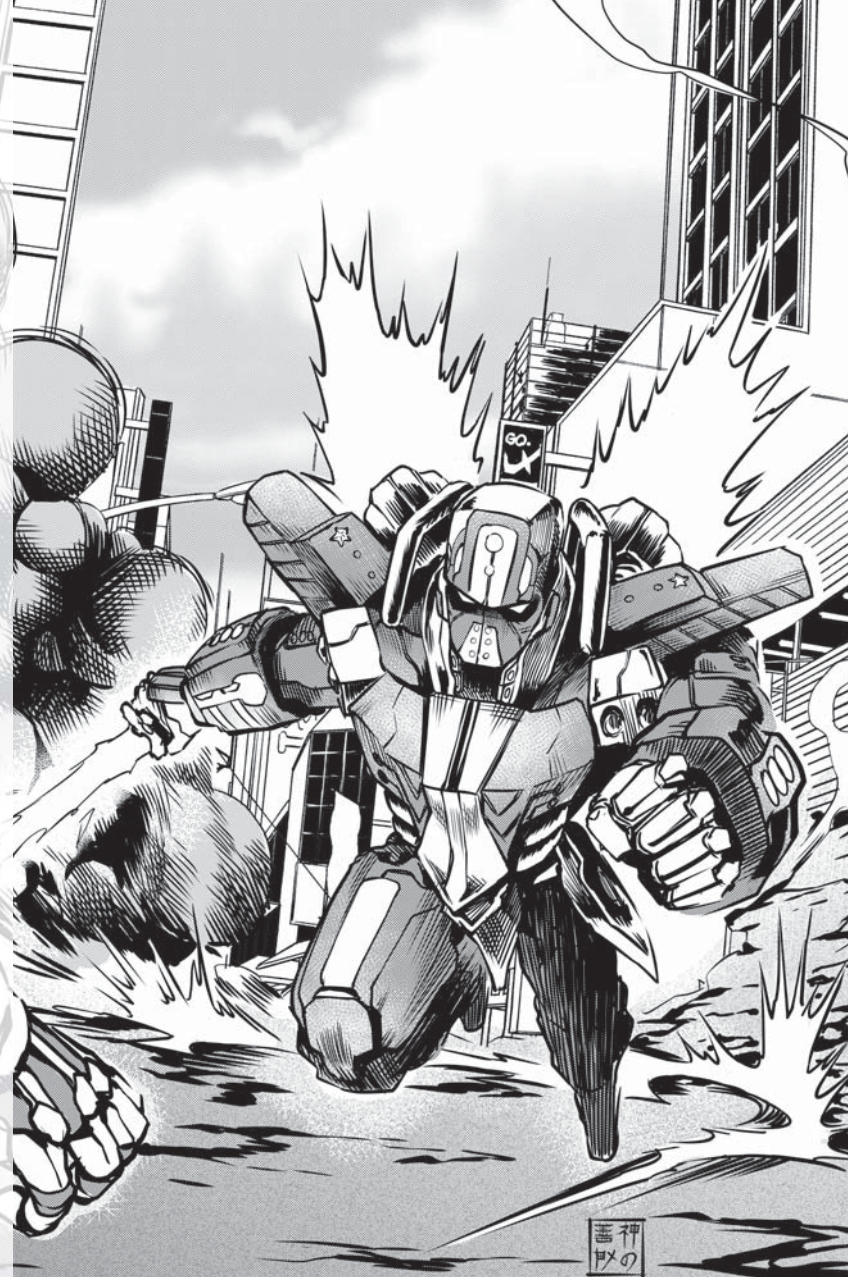
Capítulo 11 Winch

Winch é um mundo único: tem dois príncipes-regentes, e não apenas um. Na verdade, Winch tem duas grandes massas continentais que se desenvolveram de forma isolada — e que, ao serem habitadas, acabaram se definindo uma em contraponto à outra.

Consta que chegou a acontecer uma guerra em escala global entre os dois lados durante o Grande Vazio, mas isso é história antiga. O fato é que apesar dos rancores — e eles são muitos — Winch Ocidental depende economicamente de Winch Oriental e vice-versa, mais do que ambos os lados gostariam de admitir. Seus laços econômicos são muito fortes e, embora os habitantes de um lado encarem os do outro com certo desprezo, a possibilidade de guerra aberta é muito remota.

No entanto, conflitos de interesses sempre vão acontecer, e qualquer tentativa de unificar o planeta parece fadada ao desastre. Silas Falconeri bem que tentou: diz o ditado que a única vez em que um lado concordou em completo com o outro foi na sua união ao Império em 1809 — sem isso, o planeta seria arrasado. Mas a tentativa de impor um príncipe-regente único foi catastrófica: Winch Ocidental tendia aos Falconeri e Winch Oriental aos Nove do Sabre. Na queda de braço interna, venceu o lado dos Nove do Sabre, e o ocidente cedeu apenas para não correr o risco de ser bombardeado pelas forças dos mundos mais próximos. Por isso, Falconeri pôs seus aliados como governantes do mundo e impôs um parlamento dos nobres para equilibrar as tensões internas do planeta. O resultado? Em 1822, em uma das flutuações de presença parlamentar, as forças armadas de Winch Oriental tomaram as rédeas, imobilizaram o regente e participaram do levante militar daquele ano.

Depois disso, Falconeri deu o braço a torcer e aceitou a realidade: Winch passaria a ter dois príncipes-regentes. Um lado não tem mais nada a ver com o outro; o imperador se limita, periodicamente, a enviar ao mundo um ministro conhecido como primeiro-mediador,



cuja competência se limita apenas aos assuntos do Império que dizem respeito a ambos os continentes. Não é uma das tarefas mais fáceis do universo.

De modo geral, o oriente e o ocidente competem de forma brutal e costumam se polarizar em qualquer questão. Quando um lado foi teocrático, o outro foi tecnocrático; quando um lado foi fascista, o outro foi democrata. Quando há duas posições envolvidas, cada lado toma um partido. Essa rivalidade — muitas vezes destrutiva — faz parte da própria cultura de Winch. Um lado existe para negar o outro.

Mas o que são as duas metades deste mundo nos dias de hoje? Por mais que eles neguem, os dois lados são parecidos; visitar suas maiores cidades não é diferente de visitar as metrópoles de Bismarck ou Forte Martim. Temos as mesmas rivalidades entre guardas regenciais e a Brigada Ligeira Estelar, as mesmas disputas de interesses de nobreza...

O problema no fim das contas acaba sendo essa irreconciliável disputa entre leste e oeste, que acaba tomando a frente de tudo. E como a presença insidiosa de Tarso começa a despertar receptividade no ocidente, o oriente começa a querer mostrar serviço como defensor do legado de Silas Falconeri (algo irônico quando se lembra do papel de cada um dos lados durante a Guerra do Sabre). O resultado é um clima de “guerra fria” se desenhando — no qual um lado olha o outro com desconfiança e tensão. O verdadeiro jogo é travado nas sombras.

Talvez por isso os serviços de inteligência do Império estejam atentos. Se algo muito grave acontecer, talvez seja a hora de agir em toda a constelação; onde há fumaça preta demais, há mais do que fogo — há um vulcão. E por isso mesmo, há uma presença grande de espões neste mundo.

Nada mais é seguro em Winch, exceto o fato de que a tensão não para de aumentar.

Clãs Nobres de Winch Ocidental

Wodanaz

Consta que o fundador do clã Wodanaz, Wold, veio de Altona ainda nos primeiros séculos do Grande Vazio. Lá, eles em suas buscas de tesouros, ele e seus irmãos teriam encontrado algo deixado pelos seus antigos habitantes — e que saiu de controle ao ser ativado. Ninguém sabe o que seria esse artefato; o segredo foi levado para o túmulo, mas



Brasões de Winch Ocidental (esq.) e Winch Oriental (dir.)



foi mais uma vez controlado, e então oculto. Os dois irmãos do patriarca dos Wodanaz se sacrificaram para desativar o que quer que fosse, e Wold perdeu o olho esquerdo, substituído por uma prótese biônica.

Ninguém sabe o que realmente aconteceu — e provavelmente mesmo na época do Grande Vazio esse foi um grande mistério. O que importa é que Wold Wodanaz voltou para Winch trazendo os corpos de seus irmãos e também uma fortuna, com a qual comprou terras e montou seus primeiros exércitos. Consta que as primeiras rusgas com o oriente de Winch datam dessa época, mas todos os registros são por demais vagos, confusos e contraditórios.

De qualquer forma, Wodanaz passou a comandar pela vigilância firme de seus domínios; sempre manteve uma presença rígida, e seu apelido acabou por marcar o clã: “O Olho que Tudo Vê”. Essa herança permanece até hoje: os Wodanaz têm uma estrutura bem desenvolvida para seus serviços de inteligência, e seus “corvos” (o apelido dos agentes secretos e espões no planeta inteiro) se tornaram o modelo de toda uma metodologia de vigilância empregada até hoje em Winch. Com isso, eles sabem onde empregar sua força, mas também minimizam o envolvimento de possíveis inocentes. Os Wodanaz são duros, mas procuram ser justos.

Cores: laranja e roxo.

Para os Jogadores: *você é um Wodanaz. Isso quer dizer que você tem deveres que carrega desde o nascimento. Você se previne para que não atinja pessoas injustamente, mas uma vez que isso tenha sido feito, é hora de punir os culpados com toda a força e violência para fazer deles um exemplo. As autoridades devem ser respeitadas e, como um nobre, você tem que se fazer representar como parte da instituição que lhe deu poder. Não fraqueje. Não amoleça. Não se deixe envenenar. Você é um homem, mas o título que você carrega o faz ser o próprio Winch. Você pode ouvir outras pessoas, mas qualquer decisão final tem que ser sua.*

Balpas

O medo é uma condição necessária para a sobrevivência. Há quem negue sua importância, mas sem ele as pessoas se matariam facilmente em atos estúpidos. Só os idiotas não têm medo — e homens sem medo só servem como capangas, obedecendo ordens sem questioná-las. A verdadeira coragem reside em, tendo o medo no coração, mostrar o caráter para fazer o que tem que ser feito.

Dados Importantes sobre Winch Ocidental

Unidade federativa	Principado.
Capital regencial	Leftkins.
Príncipe-regente	Donar Freyr Wodanaz (38).
Consorte regencial	Sylvia Alba Hammarskjöld Alsace Wodanaz (36, Princesa do Grão-Domínio de Versage, Annelise).
Clã regencial	Wodanaz.
Herdeiro regencial	Catarina Hammarskjöld Alsace Wodanaz (12).
Cores do brasão regencial (usado nas guardas regenciais)	Laranja e roxo (não confundir com o oriente, que usa roxo e laranja).
Número de grão-domínios	398.
Principais clãs de nobreza e grão-domínios sob sua posse	Wodanaz (86). Balpas (43). Teiwz (41). Frijoo (29). Perchta (27). Outros clãs (172).

Os Balpas desprezam os idiotas e valorizam a coragem, aquela que mostra a verdadeira nobreza do coração. Isso faz com que eles passem por momentos duros na vida. Como aceitar que um filho, após sua primeira maioridade, diga que quer lutar contra os Proscritos em nome do Império, como um aventureiro? Como aceitar que uma filha, sempre tratada como uma pequena princesa, diga que quer aprender esgrima e pilotar um robô gigante? É algo difícil, mas que tem de ser valorizado, porque significa um abandono voluntário da zona de conforto. É um motivo de orgulho para seus pais. É o que se espera de um Balpas.

Nesses casos, tudo que se faz é aceitar a coragem de um filho e exigir que em troca ele traga orgulho para sua casa. Um Balpas se orgulha de fazer o necessário, mesmo às custas de sacrifícios. É parte daquilo que eles chamam de “verdadeira nobreza”.

Claro, os Balpas têm que ser tolerantes ao sair dessa zona de conforto. Eles não irão demonstrar sua irritação com “idiotas” (nem os tratarão como tal). Mas, por mais que sejam estoicos por natureza, sua famosa boa vontade com as pessoas pode ter limites.

Cores: verde e prata.

Corpos Militares de Winch Ocidental

Guardas militares	- Corpo Regencial da Guarda de Winch Ocidental (hussardos). - Corpo Permanente de Lanceiros de Winch Ocidental (a serviço do Corpo Regencial da Guarda).
Dados sobre as guardas regenciais	- Mistas (aceitam mulheres sem restrições de posto). - Contam com combatentes de suporte (côuraceiros e dragoneiros). - Contam com bases espaciais (área de soberania planetária por divisão local da Guarda Regencial).

***Para os Jogadores:** você é um Balpas. Você acredita na verdadeira coragem, aquela que é mais preciosa e valiosa do que tudo. Bravura não se traduz em bravatas, mas em atos. Você não acredita em exibicionismo, mas em feitos. Você conhece o valor de sua vida e do preço a ser pago por eventuais erros. Ser bravo não exclui o bom senso. Aqueles que morrem por atos impensados não merecem os louros dos que se sacrificam para atinjar um objetivo maior. Deve-se separar as meras baixas dos verdadeiros heróis: a menos que seja necessário, volte vivo para compartilhar com seus pais o orgulho que você trouxe a seu lar.*

Teiwz

O fundador do clã Teiwz — cujo nome se perdeu com o tempo — veio do norte gelado de Winch. Durante as guerras do Grande Vazio, sofreu mutilações mais graves do que os fundadores das casas regenciais. Recebeu inúmeras próteses cibernéticas e não viu necessidade de esconder nada: exibia seu braço e músculos do pescoço artificiais sem culpa — eram, para ele, a mostra da honra e do preço por lutar por aquilo que ele considerava necessário.

Isso talvez seja uma mentalidade que os Teiwz puxaram para si: são guerreiros por natureza, e se incomodam muito com a instabilidade política de seu planeta. São talvez os mais revoltados com as supostas investidas do continente vizinho, que veem como inimigo de uma forma bastante passional. Desde pequenos, os Teiwz parecem esperar uma guerra que nunca vem. Financiam pesquisas bélicas (até por sua origem, sempre foram muito apegados à tecnologia), procuram desenvolver seus robôs gigantes e muitos fazem parte da Guarda Regencial de Winch Ocidental. Por outro lado, são extremamente respeitosos com aqueles que comandam — valorizam seus lanceiros e cunham a frase “a lança é o sinônimo da justiça”. Detalhes como estes revestem sua figura de respeitabilidade.

Outros já não têm uma visão deles tão simpática assim: há uma crença generalizada de que o importante para os Teiwz é “ver o circo pegar fogo”. Frequentemente eles são causadores de incidentes diplomáticos, e muitos os acusam de serem criadores de problemas.

Mesmo assim eles são leais à regência, e pouco se importam realmente com o Império. Os Proscritos para eles não são prioridade.

Cores: azul e branco.

Para os Jogadores: *você é um Teiwz. Se alguém pronunciar seu sobrenome errado, sempre corrija-os: diz-se “tiuyulss”. Você é um guerreiro por natureza, como seus ancestrais, e talvez por isso vocês saibam que o preço de sua liberdade é a eterna vigilância. Mas se um dia acontecer alguma tragédia, vocês estão preparados — e preferencialmente, devem se antecipar ao próprio movimento de seus inimigos que moram ao lado. Não é hora de se preocupar com questões menores — o que importa é ser sempre o mais forte! Um dia, isso será necessário.*

Outros Clãs

Todas as casas de nobreza do ocidente têm seus próprios interesses, mas acabam sendo direcionados à competição com o outro lado. É uma situação incômoda. Talvez por viver eternamente dividido, este planeta tende a nunca se mostrar competitivo em relação aos demais principados da constelação; está perdido em meio ao seu próprio umbigo. Mas quem garante que do lado do oriente, as coisas sejam realmente diferentes?

Clãs Nobres de Winch Oriental

Wuotan

É curioso que o fundador do clã Wuotan, Hugo, assim como o fundador dos Wodanaz do ocidente, também tenha perdido o olho direito (igualmente substituído por uma prótese cibernética), também tenha feito sua lenda durante o Grande Vazio e também tenha tido dois irmãos perdidos em um conflito (no caso dele, eram trigêmeos). Muitos encaram isso como uma ironia profética do destino. O que importa é que, de acordo com os registros winchianos que sobreviveram, havia um povo de piratas com próteses cibernéticas que emergiam com seus robôs gigantes de pleno oceano, chamados apenas de “Povo Submerso”. Hugo Wuotan, após perder os irmãos, liderou os habitantes de Winch em uma batalha final devastadora — de acordo com os registros, a Baía da Torre de Cristal, ao sudeste do continente, surgiu justamente da implosão de uma grande área tragada pelo oceano durante essa batalha. Um excesso, verdade, mas necessário na ocasião.

Isso marcou os Wuotan: eles acreditam que a força é a maior aliada da ordem. Mas não são tiranos; creem que a ordem permite a liberdade, sem que outros invadam o território pessoal de um homem. As regras têm de ser poucas para preservar o direito à liberdade (e garantir que ela não se perca em meio a uma maçaroca de leis que na prática, são mero detalhe). Mas, uma vez estabelecidas, elas devem ser seguidas a ferro e fogo. Por isso, os Wuotan são corretos, mas pouco flexíveis — e paradoxalmente, talvez seja nessa inflexibilidade que surgem as eventuais injustiças do estado...

Cores: roxo e laranja.

Para os Jogadores: *você é um Wuotan. Você acredita na mão forte, no ímpeto vigoroso, na presença constante para que as pessoas respeitem a si mesmas e mantenham, por si próprias, a ordem. Você também deve obedecer a essa ordem — em um certo nível, um nobre não é diferente de nenhum outro cidadão; as leis que definem o papel de cada um na sociedade estão acima de todos. Então não tenha medo de suas decisões. Não se deixe suavizar. Seja duro se preciso for. É seu dever.*

For

Os For acreditam que a justiça passa pela compaixão e pela piedade. Por mais que os Proscritos representem o mais abominável que a raça humana possa mostrar, mesmo eles devem ser julgados e punidos com justiça. Não se deve fazer seu povo, sejam quem forem e onde estiverem, pagar pelos crimes de seus exércitos. Essa voz dissonante em meio a um momento de conflito faz com que os For sejam ironizados por muitos. Essa sua natureza busca menos a conciliação pragmática do que um certo espírito de preservação da própria humanidade. E ela os define: mesmo quando sabem que o homem não é bom, os For sentem que devem ser o exemplo do bem, daquilo que o homem pode ser.

Talvez por isso eles tendam a ser escolhidos em missões que exigem a manutenção da paz entre os dois lados de Winch. Os For, mesmo quando emprestam seus exércitos a guerras, preferem a conciliação e diplomacia.

Mesmo assim eles não são tolos, e são capazes de responder a desrespeitos com todas as suas forças. Um For cumpre o seu dever, sabe quando precisa fazê-lo para manter a sua dignidade. E essa simples palavra — “dignidade” — é o valor mais precioso para eles. É o que separa os homens das feras, e os For se recusam a ser feras. Um For tem princípios, e não se rebaixará em nenhuma hipótese. Talvez por isso, eles possam ser *muito* teimosos...

Cores: vermelho e prata.

Para os Jogadores: *você é um For. Você acredita em princípios, sendo capaz até de morrer por eles. Tais princípios são o que movem suas mãos tanto a desembainhar um sabre quanto a guardá-lo; um For se recusa a manchar, mais do que seu nome, a sua alma ao participar de uma injustiça. Você tem que ser um exemplo de dignidade, caso contrário suas palavras não passarão de mero ar quente. Sim, você ouvirá ironias e risadas em algumas ocasiões. Mas você não pode recuar um milímetro em suas convicções. Nem que isso o faça bater de frente com seus aliados. Ninguém disse que seria fácil ser um For.*

Ziu

Os Ziu, nas suas próprias palavras, são “a mão forte da justiça”. Em certo grau, isso os torna aliados naturais dos Wuotan, a quem sempre foram fiéis e ligados. São muito comuns os casamentos de nobreza entre os Wuotan e os Ziu, inclusive, e há domínios onde tradicionalmente suas casas se alternam no poder caso não haja um herdeiro homem.

No entanto, o que os Ziu entendem por “justiça” parece muitas vezes ser um braço punitivo. Os Ziu têm grande influência nos corpos policiais das grandes cidades de Winch Oriental, e já membros do clã já foram importantes na guarda regencial. Este é um clã que preza antes de mais nada a ordem e o respeito. Seus nobres tendem a ser muito sérios em um primeiro contato. O que importa para eles é a figura de sua família, que deve ser respeitada no seu papel de nobre e governante de domínios estabelecidos.

Contudo, que ninguém os chame de arrogantes. Eles não são como os Artusen de Tarso; na verdade, são capazes de zelar muito bem por seu povo e, se preciso for, sacrificar-se por ele. Mas por isso mesmo, os Ziu evitam desenvolver empatia por essas mesmas pessoas — devem julgar friamente e executar esse julgamento. Se fazem o que fazem é porque acreditam sinceramente que é o melhor para todos. Têm uma tendência ao paternalismo institucional. Podem ser controladores e até exceder-se um pouco na busca por “justiça” — mas sempre dentro dos limites das leis.

Os Ziu são leais a seu principado. Talvez pequem por excesso de zelo. Diz uma piada que eles seriam capazes de levar os continentes à guerra por um erro de digitação em um acordo político. E provavelmente isso é verdade...

Cores: laranja e preto.

***Para os Jogadores:** você é um Ziu. Se os Wuotan são a decisão, vocês são a execução. Os Ziu podem ser acusados de criadores de conflitos, mas na verdade vocês se veem como protetores de sua terra. E como poderia ser diferente, com uma nuvem negra perpétua sobre suas cabeças? Os Ziu sabem o que é o melhor para as pessoas em seus domínios, então essa gente precisa confiar neles e obedecer suas ordens — tudo para evitar uma tragédia. Você é um cão de guarda. Está atento a qualquer movimento estranho. Você se antecipa às ameaças. Enfim, você é um Ziu.*

Outros Clãs

Todas as casas de nobreza do oriente têm seus próprios interesses, mas acabam sendo direcionados à competição com o outro lado. É uma situação incômoda. Talvez por viver eternamente dividido, este planeta tende a nunca se mostrar competitivo em relação aos demais principados da constelação; está perdido em meio ao seu próprio umbigo. Mas quem garante que do lado do ocidente, as coisas sejam realmente diferentes?

Locais em Winch

Estrada para Lugar Nenhum (Winch Oriental)

Um domínio de acesso restrito, repleto de centros de pesquisas militares, laboratórios, hangares com protótipos que devem permanecer secretos e algumas coisas piores. O que torna este local tão particular é que ele é todo costurado por ruas asfaltadas sem nenhum tipo de identificação, separadas por matagais e árvores que impedem a visão das demais

ruas. Não que seja um lugar mal cuidado ou abandonado — tudo é bem vigiado por câmeras. A ideia de que não haja identificação é que só aqueles que se habituarem rotineiramente ao caminho possam chegar a determinados locais, sem nem saber direito o que se faz em outras construções. Há uma grande possibilidade de eventuais invasores ficarem perdidos. E se esses invasores forem mortos... Quem vai saber?

Grande Rota do Oeste (Winch Ocidental)

Na verdade, este é um conjunto de quatro grandes ferrovias magnéticas que cobrem os principais pontos estratégicos do continente. Durante a Guerra do Sabre, a dinâmica das rotas foi usada para encadear tropas e veículos espalhados. Entre outras, a rota cobre as áreas descritas a seguir.

Auwia

O quarto mais importante centro industrial de Winch Ocidental, contendo algumas das maiores fábricas de maquinaria pesada do continente. Durante a Guerra do Sabre, muitas instituições técnicas e fábricas inteiras foram evacuadas para Auwia a partir das áreas afetadas pelo conflito na região. Boa parte delas permaneceu aqui até hoje.

Porto dos Cisnes

Um dos lugares arquitetonicamente mais bonitos do planeta, Porto dos Cisnes já foi uma concessão de Albach em tempos idos, e abrigou pessoas de todas as procedências da constelação no passado — muitos habitantes têm sobrenomes originários de diferentes mundos. É também uma região pesqueira e um celeiro manufatureiro. Apesar da beleza e importância econômica do lugar, seu inverno beira o hostil, com temperaturas mínimas de quase 40° negativos.

Albatoria

Um antigo ponto de refúgio de piratas espaciais que, ao ser tomado pelas autoridades, tornou-se uma das maiores concentrações de tropas e espaçonaves do planeta. É tido como um lugar inexpugnável.

Meridiana (Ponto Neutro)

Apesar do seu status formal ser o de Domínio Autônomo Imperial, essencialmente Meridiana é apenas um grão-domínio de grandes dimensões. Foi propositalmente estabelecido num ponto historicamente estratégico que serve de ligação natural para os dois continentes. Sua função é servir de base de todos os assuntos relativos à integração de ambos os lados, sendo a base do primeiro-mediador do planeta (atualmente, o Príncipe Anastásio Valente, de Albuquerque). É um local de intenso intercâmbio comercial, onde se podem encontrar produtos de ambos os lados. É também um grande centro de negócios. Há gente de todos

Dados Importantes sobre Winch Oriental

Unidade federativa	Principado.
Capital regencial	Rightson.
Príncipe-regente	Thunor Frauaz Wuotan (38).
Consorte regencial	Paola Cristina Windsor Savater Wuotan (34; Princesa do Grão-Domínio de Gideão, Albuquerque).
Clã regencial	Wuotan.
Herdeiro regencial	Ivan Frauaz Savater Wuotan (14).
Cores do brasão regencial (usado nas guardas regenciais)	Roxo e laranja (não confundir com o oriente, que usa laranja e roxo).
Número de grão-domínios	398.
Principais clãs de nobreza e grão-domínios sob sua posse	Wuotan (86). For (43). Ziu (41). Frawjo (29). Kvaternic (27). Outros clãs (172).

os tipos: negociantes, nobres, cortesãos... E, claro, a segurança militar do local, uma vez que o domínio pertence ao Império e está a cargo da Brigada Ligeira Estelar. As únicas regras aqui dentro são que todas as animosidades devem ser deixadas do lado de fora, e quem tentar entrar com seus exércitos vai se ver com o próprio Império. A única exceção à regra que bane exércitos é o famigerado Desfile Anual da Paz entre os Povos, durante o qual as infantarias de ambos os lados precisam desfilar em conjunto. Em compensação, os jogos políticos locais tendem a ferver — e as apostas tendem a ser altas. É muito fácil encontrar agentes secretos circulando pela cidade, e uma piada local diz que se você gritar “Peguei você, espião!” em uma avenida movimentada, ela esvaziará em trinta segundos...

A Campanha em Winch

Winch é até bastante parecido com os mundos mais “típicos” da constelação, como Trianon, Forte Martim ou mesmo Annelise. Talvez a única grande diferença prática seja

Corpos Militares de Winch Oriental

Guardas militares	- Corpo Regencial da Guarda de Winch Oriental (hussardos). - Corpo Permanente de Lanceiros de Winch Oriental (a serviço do Corpo Regencial da Guarda).
Dados sobre as guardas regenciais	- Mistas (aceitam mulheres sem restrições de posto). - Contam com combatentes de suporte (côuraceiros e dragoneiros). - Contam com bases espaciais (área de soberania planetária por divisão local da Guarda Regencial).

justamente a sua natureza, digamos, autossuficiente em termos de criar encrencas. É muito fácil encontrar o que fazer quando o inimigo está ao lado. Isso polariza as iniciativas e atividades. Há sempre alguém construindo uma nova arma para tornar seu lado mais poderoso, há quem queira induzir a uma guerra para vender armas, há quem invada as fronteiras do outro lado para assuntos próprios, há necessidade constante de mediação diplomática... E eventualmente outros mundos podem se valer dessa divisão para marcar território.

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

Oficiais Hussardos da Brigada Ligeira Estelar

O Império deveria ser neutro, mas é difícil não se envolver na queda de braço entre os dois lados de Winch. Não à toa, o centro das decisões planetárias é o enclave de Meridiana; é reconhecido por ambos os lados e serve de principal sede da Brigada Ligeira Estelar. Qualquer outra localização levaria a discussões sobre o Império favorecer um dos lados em detrimento do outro. Para os hussardos, é difícil manter a neutralidade e caminhar na linha estreita entre os dois lados — porque eles devem circular em ambos os principados e geralmente lhes é cobrado um posicionamento que eles não podem ter em hipótese nenhuma.

Oficiais Hussardos das Guardas Regenciais de Winch

A existência de uma “coroa dupla” cria uma situação sem paralelos no resto do Império: existem dois corpos de hussardos que, caso batam de frente um contra o outro, irão se matar. Por isso mesmo, nas áreas de fronteira, a Brigada Ligeira Estelar acaba desempenhando um inusitado papel apaziguador, já que as guardas regenciais não são muito confiáveis. Obviamente os dois lados não são tão diferentes entre si: são extremamente bravateiros, acham que seu lado é o melhor e por isso gostam de diminuir o seu equi-

valente do principado vizinho. Talvez sejam os hussardos regenciais mais insuportáveis de todo o Império — e a competição com os hussardos de Arkadi é pesada!

Fidalgos, Cortesãs, Nobres Espadachins, Vingadores e Outros

Como foi dito anteriormente, Winch é um mundo bastante típico. A diferença é gerada pela existência de um “inimigo ao lado”, mas isso não quer dizer que não haja jogos de interesses internos em ação. Na verdade, com dois principados há o dobro de intrigas de nobreza.

Rebeldes

De certa forma, a tendência de culpar um principado vizinho pelos males de seu próprio principado faz com que os insatisfeitos, na sua maioria, não dirijam sua revolta contra seus próprios governantes, mas contra os oponentes de sempre. Mas um eventual conspirador ou revoltoso pode muito bem ser co-optado pelo outro lado.

Conspiradores, Espiões e Agentes Secretos

Talvez mais do que em qualquer outro mundo, aqui estes tipos são comuns e extremamente ativos. Winch é repleto de jogos de espiões, e informações podem valer mais que qualquer título de nobreza. Um lado joga contra o outro, e ainda há agentes duplos, triplos e neutros. Fria-mente, não há heróis; por mais que neguem, Winch Ocidental e Oriental são dois lados da mesma moeda.



Princesas Sylvia Alba Wodanaz (de Winch Ocidental) e Paola Cristina Wuotan (de Winch Oriental)

Parece inacreditável, mas há duas pessoas em posição de poder trabalhando nas sombras pela paz em ambos os lados de Winch: as consortes regenciais. Nenhuma delas serve a algum interesse externo. Parecem ter seus próprios objetivos. Mas trabalham juntas, conduzindo um plano para acabar com os conflitos em seu planeta.

Sylvia Alba de Castro Hammar skjold Alsace Wodanaz, princesa do Grão-Domínio de Versage, Annelise, é um exemplo perfeito daquilo que se espera de quem vem da alta nobreza de Annelise: bonita, educada, culta e com a compostura de uma rainha. Jamais levanta a voz — nem baixa: ela é uma pessoa inteligente, articulada e assertiva, e não foi surpresa quando sua mão foi entregue ao príncipe-regente de um mundo. Mãe zelosa, parece mais jovem do que é.

Paola Cristina Pallas de Windsor Savater Wuotan, princesa do Grão-Domínio de Gi-deão, Albuquerque, prometia ser uma nobre espadachim, mas um acidente de equitação acabou com suas intenções. O longo tratamento enferrujou suas habilidades e não tardou para que ela fosse entregue a um casamento político que não se revelou tão ruim a longo prazo. Muito de sua personalidade parece ter sido herdada por seu filho Ivan.

Obviamente, os maridos das duas não sabem de sua aliança e as veem como duas esposas de chefes de estado que já se conheciam antes de se casarem e têm boa relação entre si dentro dos limites que se espera em suas posições. Mesmo assim, cada uma delas tem seus próprios nomes de confiança e agentes especiais. Nenhum deles foi escolhido à toa. Sua missão é mitigar focos de conflito entre ambos os lados, atuando como uma força secreta neutra. Há a possibilidade de que elas tenham o apoio do Império para esse plano; hussardos da Brigada Ligeira Estelar já foram usados por ambas.

Ninguém duvida de que as princesas tenham dinheiro e aliados importantes. Muitos teriam a ganhar com um Winch unificado que não servisse de palco para disputas entre as facções políticas do Império. Winch poderia ter mais autonomia e defender melhor seus interesses. Por outro lado, as tentativas anteriores de unir o planeta fracassaram por terem sido impostas de um lado sobre o outro — e isso nunca dura. A unificação precisa partir de uma vontade *mútua*.

Embora ninguém pense em um casamento que unificaria as duas coroas, elas já estão paulatinamente aproximando os filhos — e não parecem querer forjar um casamento polí-

Princesa Sylvia (14N)

Idade: 36 anos. **Mundo:** Winch (lado Ocidental).

Kit: Cortesã e Nobre. **Robô:** —.

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

Vantagem Regional: Perigo Oculto.

Poderes de Kit: Acalmar as Feras e Costas Quentes.

Vantagens: Aparência Inofensiva, Boa Fama, Contatos, Nobreza e Riqueza.

Perícias: Manipulação.

Princesa Paola (17N)

Idade: 34 anos. **Mundo:** Winch (lado Oriental).

Kit: Nobre. **Robô:** —.

F1 (corte), H4, R1, A1, PdF0; 5 PVs, 5 PHs.

Vantagem Regional: Heroína Nata.

Poderes de Kit: Costas Quentes.

Vantagens: Boa Fama, Intuição, Nobreza, Plano Genial e Riqueza.

Perícias: Esporte e Manipulação.

tico; querem que os jovens se apaixonem por si só, para que por iniciativa própria queiram mudar a ordem política dos dois lados.

Essa manipulação parece funcionar, através de pequenas sabotagens como filtrar pretendentes (para que apenas os feios e politicamente desinteressantes cheguem ao conhecimento dos rebentos), sabendo trabalhar os seus raros encontros em eventos que exijam a reunião das duas famílias regenciais e sabotando candidatos de *real* potencial (algo mais divertido do que cruel ou perigoso).

Se os planos parecem caminhar nesse “front doméstico”, o maior problema é fazer o mesmo para o povo — como vencer mais de um milênio de condicionamento cultural? Como minar iniciativas que dariam a um lado vantagem sobre o outro? E mais ainda, como passar isso por baixo dos narizes dos seus maridos?

O fato é que este plano está em andamento. E as consortes regenciais conduzem muito bem sua rede de agentes para conseguir seu objetivo verdadeiro, seja qual for.

Capítulo 12

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 24 novos kits de personagens.

Caudilho

“Nesta terra sem lei, a lei sou eu!”

Você é um caudilho — usualmente, um ex-militar desgarrado que se outorga uma patente e reúne uma milícia ao seu redor, baseando sua liderança em carisma e culto à personalidade. Sua milícia não é pequena; você possui um respeitável exército pessoal. Caudilhos se dirigem a populações pobres com um discurso demagogo na ponta da língua, impondo lei e ordem a regiões rurais largadas pelas autoridades; em troca se tornam como reis nessas áreas, mantendo a obediência através da força. Muitos caudilhos tornam-se grandes donos de terras, ameaçando nobres locais e buscando títulos de nobreza.

Caudilhos são comuns em Villaverde, mas também estão presentes em Arkadi, Alabarda, Forte Martim e Montalbán.

Exigências: Arena (área de influência) e Capitania.

Função: atacante ou baluarte.

Robô Padrão: hussardo genérico.

- **Comandante de Homens:** caudilhos podem gastar 5 PHs para convocar 1d robôs lanceiros comuns (ou equivalentes) dentro do domínio onde agem. Eles chegam em 1d rodadas e permanecem até o fim da luta.



• **Ordens de Combate:** um caudilho comanda seus homens com um misto de carisma e ameaça. Você recebe a especialização Intimidação (de Manipulação) gratuitamente e pode gastar um movimento e 1 PH para dar ordens aos que, sob seu comando, lhe ouçam. Seus comandados recebem FA+1 e FD+1. O efeito dura um número de rodadas igual à sua Habilidade.

• **Sufocar Multidões:** populações residentes em territórios comandados por caudilhos têm medo de ser feitas de exemplo caso reajam. Gastando 5 PHs, toda uma multidão à sua frente pode ser intimidada, caso pertença à sua Arena; aqueles que tentarem resistir terão -1d em sua FA. Forasteiros não serão afetados.

Courier

“Assine aqui, por favor.”

Em mundos perigosos, com grandes distâncias a ser percorridas, a profissão de courier é fundamental. Como um courier, você deve transportar objetos e mensagens a qualquer custo. Mesmo quem prefere o isolamento (como os cossacos, por exemplo) reconhece e respeita o selo do courier em uma nave.

Quanto mais importante o objeto ou a mensagem a ser entregue, maior o ganho. No entanto, você tem que passar pelos piores obstáculos para cumprir sua missão. Isso significa clima instável, piratas ou coisa ainda pior. Por isso mesmo, você viaja sempre em dupla: quando surge um agressor, pode ser preciso que um de vocês pilote um robô gigante, para que sua nave possa se defender. Nenhum de vocês gosta de violência, mas em rotas perigosas, isso é parte de seu trabalho. Uma carga sempre deve chegar a seu destino.

Exigências: Aliado Versátil (veja abaixo); Devoção (veja abaixo); Máquinas.

Função: baluarte ou dominante.

Robô Padrão: hussardo ou irregular.

Aliado Versátil (2 pontos): o courier não possui apenas um Aliado, mas sim vários deles! Apesar de todos estarem de certa forma sob seu comando, ele poderá contar com apenas um deles de cada vez, de acordo com sua necessidade. A pontuação do seu Aliado atual é igual à sua, e você, ao trocar de Aliado, pode gastar 5 PHs para reorganizar a ficha dele. Se quiser um aliado de escala superior você deve diminuir a pontuação dele à metade para cada escala maior que a sua, arredondando pra baixo. Normalmente todo courier possui um copiloto, um robô gigante e uma nave de transporte.

Devoção (-1 ponto): levar sua carga a qualquer custo. Sempre que você não estiver fazendo algo ligado a essa missão — quando deveria estar empenhado nela —, sofre um redutor de -1 em todas as suas características.

• **Combate Aéreo:** enquanto estiver voando, você recebe o bônus de H+2 como se estivesse em uma Arena, mesmo que seus oponentes estejam em terra. Caso possua Arena (céu), os bônus também valem para testes não combativos.

• **“Estou Bem, Pessoal!”:** todos no seu ramo lidam com pousos forçados. Você nunca sofre dano ao cair se puder usar alguma coisa para desacelerar a queda, e dano mínimo se não puder (3 em 3d, por exemplo).

• **Retirada Estratégica:** lutar não é o mais importante — o fundamental é levar sua carga e ir embora. Para você, fugir não é considerado uma derrota (veja Fuga, *Manual 3D&T Alpha*, página 72).

Dançarino das Estrelas

“O Universo fala conosco. Nós escutamos. É simples.”

Ottokar funciona sob suas próprias regras e crenças, e a mais controversa delas (até mesmo entre seu povo) é a dos Dançarinos das Estrelas.

Os Dançarinos das Estrelas creem numa relação íntima, sem intermediários e contínua com o universo — visto como uma entidade viva e pensante. Para alcançar essa relação, eles tomam uma beberagem ritual de ervas maceradas. Então sintonizam a mente com o universo em um processo alcançado pela... Dança! Para os Dançarinos das Estrelas, a verdade mística não é um aprendizado unilateral, mas uma experiência conjunta que, por meio do êxtase, tornam homem e universo em um só. Isso desafia as crenças pré-estabelecidas da maioria dos povos da constelação — e por isso tantos os odeiam.

Exigências: Poder Oculto; Bateria (representando o efeito de desgaste físico após o transe) e Restrição de Poder (precisa ter realizado um ritual no dia senão gasta o dobro dos PHs para usar seus poderes); ciências proibidas.

Função: baluarte.

• **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 um movimento! Entretanto, caso role um 6 em algum teste de características 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.

• **Estados Alterados da Percepção:** o dançarino das estrelas, durante e após realizar seu transe, mostra sentidos especiais similares aos dos mentalistas. Talvez até mais apurados! Funciona como os implementos Poder Telepático e Sentidos Especiais (*Manual 3D&T Alpha*, páginas 108 e 111).

• **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*, página 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.

Donzela Gurren

“Eu ficarei a seu lado. Em qualquer situação.”

Você é uma donzela Gurren. Desde a infância, você foi preparada para se tornar uma dama perfeita para a sociedade — e uma esposa de ouro. Depois de casar, você zelará por seu noivo ou marido, saberá o que o faz se sentir bem e o protegerá lealmente não de espadas e robôs, mas de ameaças práticas que podem complicar sua vida no mundo real. Há quem critique o que é feito com vocês desde a infância, afirmando ser uma espécie de lavagem cerebral. Mas você não é tão inocente assim, e tem a noção do poder e controle que pode conquistar: seus modos suaves escondem uma mente arguta e capaz. Até mesmo sua beleza é uma arma. Os Gurren não investem em vocês à toa: o clã ganha poder político, mas o que oferece em troca pode não ter preço...

Exigências: Aparência Deslumbrante, Patrono (Clã Gurren) e Nobreza; Devoção (seu marido/noivo/prometido) e Código de Honra ou Protegido Indefeso; Arte.

Função: dominante.

- **Abertura:** você sabe como causar uma boa impressão inicial. Você recebe H+2 em testes de perícia para convencer uma pessoa pela primeira vez; seu alvo sofre uma penalidade de -2 para resistir.

- **Palavra Conveniente:** você é conciliadora por natureza. Caso uma situação chegue a um impasse, você é capaz de deduzir com certa facilidade qual é a melhor maneira de convencer um dos lados e conquistar o equilíbrio. Cada um dos envolvidos deve testar sua Resistência contra a sua Habilidade; se algum falhar, cederá sua vontade em favor do outro.

- **Uma Donzela Perfeita:** você é reconhecida como uma, sempre, podendo se valer a qualquer momento dos benefícios das vantagens Boa Fama e Arena (em qualquer corte). Se já possuir alguma delas, os benefícios delas são duplicados.

Homem-Azul

“O Destino não nos dobrará. Nasceremos testados por ele.”

O Destino trouxe os homens ao Universo, e cabe a eles suportar seus desafios. Os homens-azuis aceitaram a vida nesses termos; sua engenhosidade vem da integração entre homem e máquina. Vivendo nas regiões desérticas de Ottokar, eles foram abençoados com a dor e a glória de um implante visível. Infiéis dos demais mundos preferem gastar mais para que seus implantes sejam invisíveis, sem marcas, mas isso despreza o Destino: a visibilidade do implante mostra que o homem-azul é um forte. Alguns têm novos órgãos, braços, olhos e pernas; outros têm seu implante ligado à mente, melhorando a interface com seus robôs, com resultados comparáveis às aberrações mentalistas trazidas pelo Império. Vocês não devem aceitar a cultura invasora; essa é apenas outra provação do Destino.

Exigências: Adaptador; Devoção (a seu povo e tradições) e Implantes Visíveis. Pre-sentes apenas em Ottokar.

Função: variável.

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

- **Conhecimento Superficial:** a necessidade de sobreviver precariamente com a tecnologia e recursos que tem em mãos o tornou versátil: você pode gastar 2 PHs para realizar um teste de qualquer perícia como se a tivesse.

- **Máximo de Si:** os implantes permitem que você, em momentos de necessidade, tire o máximo de seu corpo. Ao custo de um turno e 5 PHs, você duplica o valor de uma característica especificada na compra deste poder até o fim do combate. É possível se esforçar e acrescentar mais bônus, à razão de 1 PV para cada bônus de +1, sem limite.

Jagunço

“Mato ele, patrão, ou dou só uma surra?”

Você é um misto de capanga, feitor de escravos, achacador, matador profissional, guarda-costas e vigia a serviço de alguém com dinheiro e poder — seu “patrão”.

Normalmente o jagunço não tem muita instrução: você era alguém que sabia usar uma arma, e um senhor de domínio o contratou. Isso dá a você uma sensação de poder sobre os mais fracos. Mas você tem uma relação de gratidão para com seu patrão. É claro, ele é quem manda e você apenas faz valer sua vontade, mas você está disposto a entrar no fogo cruzado em seu nome. Sem ele, afinal de contas, você poderia estar capinando eternamente numa plantação como aqueles pobres coitados que você persegue. Poderia até mesmo ser ameaçado por jagunços...

Exigências: Aliado Gigante e Arena; Devoção (veja abaixo); Crime.

Função: atacante ou dominante. **Robô Padrão:** irregular, agro modificado ou refugio.

Devoção (-1 ponto): você devota sua vida a fazer a vontade de seu patrão ser a mais forte. Se ele sofrer qualquer tipo de dano, você sofre uma penalidade de -1 em todas as suas características até ele estar em segurança. Caso ele morra, a penalidade se torna permanente.

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

- **Golpe de Misericórdia:** ao causar dano contra um alvo indefeso, ele deve fazer um teste de Resistência. Se falhar, seus PVs caem para zero; caso contrário, seu dano é normal.

- **Obediência Eficaz:** você prefere seguir ordens do que pensar por si só. Sob ordens de seu Patrono ou caso seja um Aliado sob Comando, você recebe H+2.

Marujo Estelar

“Capitão! A terceira ponte foi destruída!”

Você não pilota robôs, mas nem por isso está fora da ação. Marujos estelares cumprem as tarefas de manutenção de uma nave durante os momentos de paz. Em combate, precisam estar a postos sob as ordens do capitão para operar as armas que destruirão o inimigo. Uma nave tem várias baterias laterais de artilharia, com alcance próximo, ou torres de tiro. Você opera uma delas, tendo que destruir quimeras ou mesmo hussardos inimigos que se aproximem de sua nave (caso esteja nas baterias laterais), ou tentando acertar a nave inimiga (caso esteja nas torres de tiro). Claro, é bem possível que eles o acertem — e você não pode se mover para longe. Assim, você está em uma das áreas mais perigosas de toda a nave.

Danos em baterias ou torres imediatamente ao lado da sua equivalem a um ataque de Pânico contra você (*Manual 3D&T Alpha*, página 106).

Exigências: Patrono (o corpo militar ao qual você serve) e Tiro Múltiplo; Máquinas. Presentes em cada nave militar no espaço.

Função: atacante ou baluarte.

Robô Padrão: veículo espacial.

- **Chuva de Disparos:** sua bateria lateral de tiros gasta metade dos PHs para usar a vantagem Tiro Múltiplo (arredondado para cima). Cada dois ataques custam 1 PH.

- **Obediência Eficaz:** você prefere seguir ordens do que pensar por si só. Sob ordens de seu Patrono ou caso seja um Aliado sob Comando, você recebe H+2.

- **Profissional Treinado:** no espaço, tudo pode dar errado — e eficiência é questão de sobrevivência! Você pode gastar 1 PH para obter um sucesso automático em um teste de perícia. Você pode se valer disso um número de vezes por dia igual a sua Habilidade.

Mecânico

“Oh, droga, o que você fez com o pobre robzinho gigante?”

Você não pilota um robô, mas é a figura mais importante na vida de quem pilota! Se você pertence a uma força militar, pode até levar um tempo para receber as peças necessá-

rias, mas deixará um hussardo pronto e seguro para que os oficiais executem sua missão. A vida desses homens depende de sua perícia! Por outro lado, você pode ser um profissional independente que se especializou em reconstruir (ou até construir!) robôs gigantes a partir de destroços, fáceis de encontrar em tempos de crise como os de hoje. Sempre haverá quem queira acesso a robôs de combate: de rebeldes a matadores de aluguel, ter um robô é questão de necessidade e demanda de mercado. Você atende sem a menor culpa.

Exigências: Máquinas.

Função: baluarte.

- **Às na Manga:** você se vira como pode em emergências. Você pode pagar 5 PHs por ponto para comprar uma vantagem que não possua e usufruir de seus benefícios até o final daquele dia.

- **Engenharia:** você paga metade do custo normal em Pontos de Experiência para fabricar armas, acessórios tecnológicos — e claro, robôs gigantes.

- **Especialista em Robôs Gigantes:** você não precisa fazer testes de Habilidade para consertar um robô gigante. Além disso, você trabalha mais rápido, consertando 1 PV em 10 minutos ou qualquer quantidade de PVs em duas horas.

- **Reparos Imediatos:** você é capaz de consertar construtos pagando 1 PH para cada 1d PVs recuperados, com um gasto máximo igual à sua Hx5 PHs.

Médico

“Eu sou um médico, não um milagreiro!”

Você é um médico. Você pode estar no ambiente asséptico de uma estação espacial médica, ou alocado como oficial de medicina de uma belonave — dependendo de sua posição, estando acima até mesmo do capitão no que diz respeito a questões médicas. Mas nem sempre você pode contar com o suporte de entidades patronais: você pode ser um médico de aldeia, lidando com falta de recursos e talvez à mercê do pior, em conflitos agrários ou em área atacada pelos Proscritos. No entanto, uma coisa não muda: o seu dever — e sua irritação constante com as limitações cotidianas de seu trabalho.



Exigências: Medicina.

Função: baluarte.

- **Curandeiro Exímio:** você pode gastar 1 PH para obter um sucesso automático em um teste de Medicina. Este poder pode ser usado um número de vezes por dia igual à sua H.

- **Medicina Superior:** com um teste bem-sucedido de Medicina, o médico recupera 1d Pontos de Vida em vez de apenas 1 PV.

- **Pronto Atendimento:** o médico pode prestar atendimento e cuidar da maior parte dos ferimentos; usando ataduras, medicamentos ou até operações curtas, pode usar os implementos Cura Mágica e Cura Mágica Superior (*Manual 3D&T Alpha*, página 90).

- **Tratamento:** o médico investe tempo e estudo para tratar de seus pacientes; usando tecnologia avançada, remédios de ponta e até mesmo cirurgias, pode usar o implemento Cura Total (*Manual 3D&T Alpha*, página 91). Caso possua Pronto Atendimento, pode usar Tratamento pela metade do custo.

Mercador da Liga Comercial de Villaverde

“Saudarei este dia com amor no coração — e com dinheiro na carteira.”

Em um mundo afastado como Villaverde, o comércio acabou desempenhando um papel de integração interna entre os povos do planeta. Nesse contexto, a Liga Comercial de Villaverde exerce um papel especial. Seus mercadores são muito bem treinados e dominam bem seu ofício, trazendo prosperidade por onde passam. O nome da Liga precede aqueles que para ela trabalham, o que sempre é sinal de uma recepção no mínimo agradável — todos querem agradá-la. No entanto, a Liga tem seus interesses, e você como mercador tem que defendê-los... Até porque com o tempo você pode conquistar uma fortuna considerável. O que vem acontecendo com o planeta sob a invasão Proscrita é algo triste, chocante e devastador, mas você tem que pôr a cabeça no lugar e seguir em frente. Mais do que nunca, as pessoas precisam de comida, roupas, remédios e outros produtos fundamentais. Você faz um serviço a todos. E acabará ganhando muito bem com isso.



Exigências: Boa Fama e Patrono (a Liga Comercial de Villaverde); Manipulação.

Função: dominante.

- **Língua Ferina:** você é um negociador feroz, fazendo uso das palavras para dobrar até o mais teimoso dos homens. Você pode gastar 1 PH para obter um sucesso automático em um teste de Manipulação um número de vezes por dia igual à sua H.

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

- **Profissional Treinado:** você pode gastar 1 PH para comprar um sucesso automático em um teste de uma perícia que possua. Você pode usar esta habilidade em um número de vezes por dia igual à sua H.

Oficial Hussardo da Brigada das Cerejeiras

“Acha que sou apenas um enfeite? Enfeitarei meu sabre com seu sangue!”

Você é uma mulher; na sociedade Viskeyjin, isso significa que seu destino deveria ser o de esposa e mãe. Mas você não quis assim. Poderia entrar na Brigada Ligeira Estelar, mas não quis deixar seu mundo. Por isso, você ingressou na Brigada das Cerejeiras de Viskey. Infelizmente nem tudo é perfeito; vocês são treinadas para lutar, mas são usadas apenas para apresentações. Tudo bem: vocês fazem valer seu treinamento, realizando missões verdadeiras sempre que podem! Você nunca tolera que outro oficial chame-as de “cerejinhas”. Pode parecer uma piada inocente, mas sempre há um fundo de sarcasmo e desprezo...

Exigências: Patrono (regência de Viskey); apenas para mulheres. Presenças apenas em Viskey.

Função: atacante ou tanque (bom, elas são treinadas para isso...)

- **Crítico Automático:** vocês são treinadas para desfiles e apresentações oficiais; estão habituadas a repetir coreografias de combate até que elas não fiquem menos do que perfeitas. Isso lhes deu um grau de precisão enorme no que são, basicamente, ataques. Você pode gastar 2 PHs ao invés de 1 PE para obter um acerto crítico automático em um ataque, um número de vezes por dia igual à sua Habilidade.

- **Posição Defensiva:** uma das funções da sua Brigada é proteger damas da nobreza. 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.

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

Oficial Hussardo de Inara

“Erguendo a espada, olhei para a morte e agradei: ela me ensinou o valor da vida.”

Você não se importa tanto com política ou com o Império. Na verdade, contrariando a tendência dos demais mundos, você pode fazer até amigos entre as hostes da Brigada Ligeira Estelar. Na verdade, você está mais preocupado com os monstros marinhos: Cavaris, a capital de Inara, é uma cidade costeira, e em uma decisão pouco inteligente, o gigantesco Palácio de Jagun, que abriga a corte do regente, foi construído em um local que apresenta uma bela vista para o mar. Por outro lado, após Uziel ter sido atacado pelos Proscritos, é bem possível que você tenha que enfrentá-los também, e você torce para que isso não aconteça.

Exigências: Arena (oceano) e Patrono (Regência de Inara).

Função: atacante ou tanque.

- **Anfíbio:** dentro ou fora de seu robô você conta com aparelhagem ou técnicas de respiração que o permitem respirar e mover-se embaixo d'água tão facilmente quanto em terra firme. Se já possuir tais capacidades, seus bônus são duplicados.

- **Jato Cortante:** algumas das criaturas que povoam Inara não são fáceis de ser detidas em um ambiente habitado por humanos; ser piedoso pode não ser opção. Dentro e fora de seu robô, você pode gastar 2 PHs para realizar um ataque com seu Poder de Fogo capaz de decapitar seu oponente em um só golpe. Se neste ataque você conseguir um acerto crítico que vença a FD do alvo, ele deverá fazer um teste de Armadura. Em caso de falha, será decapitado automaticamente.

- **Sangue de Ferro:** com um movimento e 5 PHs, você pode invocar um surto de energia, recebendo F+2 e A+2. Este efeito dura um número de turnos igual à sua Força (após o ajuste).

Oficial Hussardo de Montalbán

“Um homem de verdade não recua.”

Você tem talvez o maior dever que um hussardo pode ter: proteger o príncipe-regente Lucas Falconeri, sua esposa Maria Isabel e o Infante Dom Iskander. Falconeri renunciou à sucessão direta para assumir o trono regencial de Montalbán. Mas, sendo neto de Silas

Falconeri, é direito dele requisitar a coroa caso assuma a regência do Império por sete anos — o que faz do infante um potencial candidato ao trono e um alvo vulnerável para tentativas de assassinato.

Por isso você cumprirá seu dever com uma dedicação além do possível. Se os Proscritos chegarem a Montalbán, você honrará o sangue de seus pais e espalhará corpos pelo chão, é claro... Mas seu dever maior é para com a vida do regente e de sua família.

Exigências: H2; Patrono (Regência de Montalbán).

Função: atacante ou tanque.

Devoção (–1 ponto): proteger a família regencial — a última esperança dos Falconeri.

- **Aniquilar:** você não é de perder tempo com frescura — prefere derrubar seus oponentes com poucos golpes. Com o gasto de 2 PHs, você acrescenta +1d a sua FA.

- **Contra todas as Chances:** o verdadeiro homem se prova nos momentos mais difíceis! Você 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:** honra acima de tudo! Durante um combate entre robôs gigantes (e fora deles), o piloto 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.

Oficial Hussardo de Moretz

“O que tenho pode não ser muito, mas eu lutei e ainda luto por isso.”

Você tem o melhor emprego que poderia ter encontrado em um mundo como o seu. É melhor vestir uma farda e defender a regência do que ter o destino da maior parte das pessoas, passando a vida em robôs gigantes mal vedados para escavar minérios na superfície infecta do planeta e morrer por algum tipo de intoxicação. A disciplina na guarda regencial é rígida e as ordens às vezes são injustas, mas você não quer comprometer esse mínimo de dignidade que conquistou. É essa sua motivação, não a vida do regente ou o destino do planeta. Se os dois são protegidos por tabela, ótimo; o que importa é preservar seu futuro com unhas e dentes.

Exigências: Patrono (Regência de Moretz).

Função: atacante ou tanque.

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

- **Cólera:** quando faz um ataque que causa dano, você pode gastar 2 PHs para ganhar um ataque adicional que concede FA+2 cumulativamente. Este ataque pode ser feito contra qualquer oponente que esteja ao seu alcance corpo-a-corpo (incluindo aquele recém-acer-

tado). Você pode usar este poder um número de vezes por turno igual a sua Força. Cólera pode ser usada em Fúria.

- **Disciplina Marcial:** você foi longe demais pra recuar. Agora você tem que ser capaz de lutar, mesmo que esteja muito ferido. Caso seus PV cheguem a zero, você pode gastar um movimento para transformar seus PHs restantes em PVs. Ao fim do combate, seus PVs retornam a zero, e você deverá realizar um Teste de Morte.

Oficial Hussardo de Ottokar

“O Destino me testa mais um dia.”

Na vida, todos escolhem uma missão. A sua foi proteger seu mundo e a regência. É sua escolha como indivíduo, e ela não é de mais ninguém — você deve ser forte e cumpri-la de pé até o final.

O Destino só abençoa aqueles que no último momento de sua vida se mostram fortes. O Destino condena os que fraquejam. Sim, um homem pode ter fraquejado um dia e se reerguer, voltando a estar do lado dos fortes com uma lição preciosa no coração. Talvez você seja alguém assim. Mas o Destino é insidioso. Seu último momento virá de surpresa — e, contra os Proscritos, o último momento pode chegar a qualquer instante. Então, por via das dúvidas, sempre seja um forte.

Exigências: Patrono (Regência de Ottokar).

Função: atacante ou tanque.

- **Contra todas as Chances:** o Destino o testa e você aceita o desafio. Você recebe FA+1 e FD+1 sempre que lutar em desvantagem numérica. Isso vale até o final da luta não importando seus rumos (são os números no início do combate que contam).

- **Disciplina Marcial:** você é capaz de lutar mesmo estando muito ferido. Caso seus PVs cheguem a zero, você pode gastar um movimento para transformar seus PHs restantes em PVs. Ao fim do combate, seus PVs retornam a zero, e você deverá realizar um Teste de Morte.

- **Superação:** em momentos de crise, você pode perseverar e vencer seus problemas. É possível gastar PHs para cancelar temporariamente uma desvantagem (incluindo as relacionadas a uma desvantagem única). O custo de PHs por rodada é o mesmo da desvantagem (por exemplo, 1 PH por Ponto Fraco).

Oficial Hussardo de Tarso

“Sabe com quem está falando?”

Você se vê como tarsiano, não como parte da Constelação do Sabre. Os demais mundos e o legado de Falconeri não lhe dizem nada — na melhor das hipóteses. Na pior, você vê esses planetas como um lastro que Tarso carrega nas costas, e se incomoda com os imigrantes de mundos como Ottokar e Uziel... Sem falar dos malditos Evos.

Eventualmente alguma circunstância na vida pode nublar suas certezas e fazer você deixar de pensar assim. Você já viu isso antes. Mas todos os fracos que trilham esse caminho acabaram pedindo baixa e se integrando à Brigada Ligeira Estelar. E você os despreza. Você odeia o culto que se faz a figura de Falconeri, um mero aventureiro. Os corpos da Brigada, em Tarso, são repletos de Evos e dos filhos e netos dessa gente feia e ignorante de outros mundos. Por que você deveria respeitá-los?

Exigências: Patrono (Regência de Tarso); Intolerância ou Paternalismo.

Função: atacante ou tanque.

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

- **Defender Ideal:** você acredita na superioridade de Tarso. Acredita que há um complô para destruir a grandeza de seu mundo, mas aqueles que apoiam os Artusen — de quem você se orgulha e pelos quais poderia morrer — estão aí para proteger seu verdadeiro povo das mentiras imperiais. Sempre que você lutar por seus objetivos (de acordo com o mestre), soma +2 a sua FA e FD até o fim do combate.

- **Flanquear:** você sabe se aproveitar da distração de seus inimigos para desferir ataques mortais. Quando você ataca um inimigo envolvido em combate com outro aliado, seu ataque ignora a Habilidade do alvo.

Oficial Hussardo de Trianon

“Apesar de pesares, sou parte de tudo.”

Você adora o glamour da nobreza — você a vê de perto todos os dias. Você adora ser visto com atenção por moças bonitas que têm todos os dentes na boca, adora estar em meio a bailes. Isso volta e meia leva a duelos, mas faz parte do jogo. O povo adora o espetáculo, e tudo que você precisa fazer é brandir seu sabre e pilotar seu robô gigante com todas as firulas possíveis...

Mas você também pode sentir que há algo profundamente errado nisso tudo.

Você já foi utilizado para reprimir manifestações populares mais violentas. Já teve que disparar contra multidões. Ninguém parece falar dessas coisas — é como se o Príncipe-Regente Nanterre fosse um santo. Você pode tentar repetir para si mesmo que isso não é nada, afinal de contas você não quer perder o mundinho que tanto adora.

Mas sua consciência continua a incomodá-lo...

Exigências: PdF1; Patrono (Regência de Trianon) e Tiro Múltiplo.

Função: atacante ou tanque.

- **Chuva de Disparos:** você gasta metade dos PHs para usar a vantagem Tiro Múltiplo (arredondado para cima). Cada dois ataques custam 1 PH.

- **Duelo:** durante um combate entre robôs gigantes (e fora deles), o piloto 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.

- **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 Uziel

“Estou armado, mas podemos negociar.”

Existem vários motivos pelos quais você pode ter se tornado um oficial da guarda regencial. Talvez você tenha simplesmente optado por uma carreira honesta em meio a um mundo onde contrabando e outras atividades ilícitas parecem gerar mais dinheiro. Talvez você pertença a uma organização criminosa que bancou sua presença numa academia militar, para que assim que você ascendesse na carreira, se tornasse uma ponte entre seus chefes e informações importantes — além, é claro, de facilitar o roubo de armas e robôs de combate. Talvez você só queira a segurança financeira de um trabalho estável. Não importa. O fato é que seu mundo entrou na rota de ataque dos Proscritos. Tudo que você pode fazer é rezar para não ser designado para defender nenhum ponto estratégico. Você não entrou nas forças armadas para lutar, afinal de contas — o que não quer dizer que você não possa ser perigoso...

Exigências: PdF1; Patrono (Regência de Uziel).

Função: atacante ou tanque.

- **Ataque Mortal:** você sabe pegar seus alvos desprevenidos. Quando realiza um ataque concentrado, 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.

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

Oficial Hussardo de Villaverde

“Minha terra e minha gente estão em jogo. Não vou perdoar nenhum invasor!”

A guerra chegou a seu mundo, e agora você faz parte dela. Antes, você era só um jovem oficial em uma rotina tranquila de desfiles, exercícios militares, namorinhos e árvores pintadas de cal. Hoje você sente saudades desse tempo. Villaverde virou um campo de batalha. Ninguém está seguro.

Você provavelmente cresceu em uma aldeia do interior, onde todos se conheciam. Crescer no campo lhe deu saúde e força física, o que em combate faz diferença. Agora você se preocupa todo dia com o que pode acontecer com sua gente. E isso o transformou. Você é heróico e nobre, disposto a sacrificar a vida pelos seus — e ao mesmo tempo disposto a combater os Proscritos com a mesma brutalidade com que eles agem. Quem conhecia-o antes da invasão tem medo do que você se tornou.

Por sua vez, seu maior medo é que os Proscritos cheguem a sua aldeia de origem. É preciso exterminá-los a todo custo, antes que isso aconteça.

Exigências: F1, A1; Patrono (Regência de Villaverde).

Função: atacante ou tanque.

- **Aniquilar:** você não é de perder tempo com frescura — prefere derrubar seus oponentes com poucos golpes. Com o gasto de 2 PHs, você acrescenta +1d a sua FA.

- **Superação:** em momentos de crise, você pode perseverar e vencer seus problemas. É possí-





vel gastar PHs para cancelar temporariamente uma desvantagem (incluindo as relacionadas a uma desvantagem única). O custo de PHs por rodada é o mesmo da desvantagem (por exemplo, 1 PH por Ponto Fraco).

- **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.

Oficial Hussardo de Viskey

“Honrarei meu nome, meu uniforme e minha espada!”

Você é membro da Guarda Regencial de Viskey. Vocês cultivam os melhores elementos de outros povos e as adaptam às características dos habitantes de seu planeta, dando assim uma face própria ao que foi concebido por outros. Mas honra, dever e virtude são valores universais. E a Guarda Regencial de Viskey não irá deixar seu nome ser apenas mais um entre as muitas guardas regenciais no Império.

É verdade que seu último imperador cometeu um ato à primeira vista desonroso — lembrado como “a Noite da Traição” — e seu povo se beneficiou disso. No entanto, quando o Imperador Reigen IV entregou sua única filha a Falconeri, fez com que a última linhagem de sangue dos imperadores de sua terra passasse a correr no sangue dos filhos do casal. Então vocês devem fidelidade não só ao legado dos Falconeri, como também a seus descendentes. Por isso, Viskey deve permanecer forte. Seu uniforme representa um legado a ser preservado. E você está disposto alegremente a morrer por isso.

Exigências: Patrono (Regência de Viskey)

Função: atacante ou tanque.

Código de Honra dos Viskeyjin (–1 ponto): sempre obedecer às ordens de sua guarda, não recuar diante da morte, vingar qualquer desonra, jamais demonstrar covardia.

- **Crítico Aprimorado:** ao fazer um acerto crítico contra seu inimigo, sua Força ou PdF são triplicados ao invés de duplicados.

- **Heroísmo:** 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.

- **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 Winch

“Defendo meu povo de uma ameaça que está ao nosso lado.”

Você pode pertencer a qualquer um dos lados de Winch — e afirma ser completamente diferente dos oficiais do outro lado. Você tem que proteger seu príncipe-regente contra as ameaças que na certa virão de Winch Oriental ou Ocidental. Essas ameaças provavelmente têm a mão dos terríveis homens do Império, manipulando tudo sob as sombras. Mas tudo bem. Você fará o que for preciso, e tem todas as armas necessárias para cumprir seu dever! Afinal de contas, você não é parecido nem de longe com aqueles malditos vermes do ocidente/oriente!

Exigências: Patrono (Regência de Winch Ocidental ou Winch Oriental) e Torcida.

Função: atacante ou tanque.

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

- **Duelo:** durante um combate entre robôs gigantes (e fora deles), o piloto 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.

- **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.

- **Heroísmo:** 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.

Segurança

“Nunca acontece nada. Mas quando acontece, acaba sobrando para a gente.”

Você pode ser um ex-militar ou apenas um jovem que sabe pilotar um robô gigante. O fato é que asteroides terraformados como a Cidade Universitária de Schullman ou estações espaciais particulares também precisam de algum tipo de defesa contra ameaças — e é por isso que você está aqui. Seu trabalho é diferente de ser um guarda-costas; na verdade, sua função é mais parecida como a de qualquer guarda de portão. Não há grandes hierarquias: provavelmente você só tem um chefe de segurança.

No caso da universidade, há um lado bom, já que o lugar também abriga jovens e belos estudantes de ambos os sexos — mesmo que você não tenha sorte, a vista é agradável. Já em mineradoras, a ausência de distrações em sua vida permite que você a ordene em termos financeiros, já que você não tem onde gastar o que ganha...

Exigências: Arena (o local a ser protegido) e Patrono (seu contratante).

Função: tanque.

Robô Padrão: hussardo genérico.

- **Desgastar:** a função de segurança é defensiva — você não está aqui para destroçar ninguém. Ao atacar com seu robô gigante (ou mesmo fora dele), você pode escolher causar dano nos PHs de seu inimigo, ao invés de dano normal. O cálculo de sua FA e da FD não é alterado.

- **Heroísmo:** faz parte do seu trabalho, afinal de contas. Sempre que alguém for atacado dentro de seu campo de visão, você pode escolher sofrer o dano em seu lugar. Em sua próxima jogada, você recebe um bônus de +2 em H para revidar aquele golpe.

- **Proteção Veloz:** você pode gastar um movimento e 1 PH para anular poderes que tornem indefeso alguém que você foi pago para proteger; por mais 1 PH, você pode atacar o oponente que tentou tal manobra imediatamente sem gastar sua ação.

Serviçal de Combate

“Bom dia, meu senhor. O café da manhã está servido e à sua espera.”

Você é um órfão adotado por um clã de nobreza viskeyjin ainda em plena infância. Este clã bancou uma vida inteira de educação e treinamento para que você se tornasse um guardião secreto e um... Educadíssimo criado. A verdade é que, sob a fachada de um simples serviçal, esconde-se um assassino furtivo e letal a serviço de seus senhores, pronto para guardá-los sem que ninguém desconfie de sua natureza verdadeira. Serviços de combate parecem não representar ameaça, e esse é seu trunfo: vocês são realmente bons naquilo que fazem. Sabem manter o palácio em ordem, garantir que as visitas sejam bem recebidas e saiam bem impressionadas... E sumir com os corpos de invasores inconvenientes sem que ninguém perceba.

Exigências: Aparência Inofensiva, Invisibilidade; Devoção (a seus mestres) e Protegido Indefeso; atuação e etiqueta (de Arte). Presentes apenas em Viskey.

Função: atacante ou dominante. Robô Padrão: qualquer.

- **Aura de Ordem:** apesar de sua função de guardião, você também é um serviçal e estabelece a fachada de ordem no lar daqueles a quem protege. Todos aqueles dentro dos domínios sob sua ordem sofrem um redutor de -2 em R em relação a testes sociais envolvendo seu mestre.

- **Inimigo Oportuno:** qualquer um que se coloque entre você e aqueles que você protege deve sofrer as consequências. Você recebe a vantagem Inimigo contra qualquer um que ameace seu Protegido Indefeso.

- **Técnicas Mortais:** serviços de combate são capazes de reproduzir os mesmos efeitos dos implementos Asfixia, Cegueira, Nevoeiro e Silêncio (*Manual 3D&T Alpha*, páginas 83, 87, 105 e 111).

Soldado Lanceiro

“Fiquem com suas espadinhas e duelos. Isso é trabalho para os homens de verdade!”

Um robô Lanceiro não voa, não tem módulos de energia (sua lança é a frio), não é muito veloz e de quebra não é bonito. Em suma, é o bucha de canhão. E você foi arrancado de seu lar para pilotá-lo, enfrentando eventuais levantes agrários ou urbanos.

Nos grandes centros, há corpos permanentes de Lanceiros, a serviço da regência local. Antes do surgimento da Brigada Ligeira Estelar, as pessoas com menos recursos tinham que se contentar com essas unidades caso quisessem fazer carreira militar. Hoje em dia, boa parte dos pilotos de Lanceiros são pessoas que fracassaram ao tentar ser aceitos na Brigada. E talvez por isso alimentem algum rancor contra seus oficiais hussardos, que só perde para o ódio real pelos hussardos das próprias guardas regenciais — aqueles que lhes dão ordens diariamente. Qualquer que seja sua história, você é um piloto com pouco glamour, pouca pompa, que enfrenta muito perigo. Seu trabalho é tão importante quanto o dos hussardos... E você faz questão de frisar isso.

Exigências: Patrono (senhor de domínio ou guarda regencial). Presentes em todo o Império.

Função: atacante ou tanque.

Robô Padrão: lanceiro ou aríete.

- **Carga:** corra com tudo contra um inimigo para fazer um ataque em carga com sua lança. Gastando um movimento e 2 PHs para correr para o oponente, você ganha um bônus de +1 na Força de Ataque para cada 5 m que tenha percorrido no turno. Por exemplo, avançando 15 m, ganha FA+3.

- **Crítico Aprimorado:** ao fazer um acerto crítico contra seu inimigo, sua Força ou PdF são triplicados ao invés de duplicados.

- **Parede de Escudos:** por 2 PHs, você pode somar o valor de sua Armadura à Armadura de um único companheiro adjacente pelo resto do combate.

Novas Vantagens e Desvantagens

Esta seção traz novas vantagens para personagens e NPCs.

Novas Vantagens

Duro de Matar (1 ponto)

Sempre que você precisar fazer um Teste de Morte, diminui 1 do resultado do dado. Assim, se rolar 6, você está quase morto. Se rolar 1, mesmo com 0 Pontos de Vida você pode continuar agindo normalmente (mas sempre que sofrer dano com 0 PV terá que fazer um novo Teste de Morte). Esta vantagem não se aplica a castigo contínuo (*Manual 3D&T Alpha*, página 26).

Intuição (1 ponto)

Em certas situações, você tem uma forte intuição. Sempre que se deparar com mais de uma alternativa ou rumo de ação, você pode gastar 3 PHs e pedir ao mestre um teste de Habilidade. O mestre faz o teste em segredo. Se você for bem-sucedido, ele indica a melhor opção — não necessariamente a opção correta, mas a melhor opção de acordo com o conhecimento e as informações de seu personagem.

Poderes Legais (1 ponto)

Você é um policial ou agente do governo, com todos os poderes legais que isso acarreta. Você pode portar armas, entrar em lugares proibidos, acessar informações confidenciais e prender — e às vezes até matar — pessoas sem problemas com as forças da lei, isto é, dobrando as polícias e muitas vezes até mesmo guardas de regência (ou mais!).

Reflexos de Combate (1 ponto)

Você tem uma capacidade de reação impressionante. Você ganha um bônus de +1 na Iniciativa, Esquiva e na Força de Defesa.

Novas Desvantagens

Apaixonado (–2 pontos)

Você está perdidamente apaixonado por alguém. É como ser uma eterna vítima da vantagem Aparência Deslumbrante (Brigada Ligeira Estelar, página 48). É mais grave do que ter um Protegido Indefeso porque isso simplesmente anula seu bom senso: quando o alvo de sua paixão está envolvido em alguma situação de risco ou incerteza, jogue um dado. Com um resultado de 3 a 6, você vai fazer algo estúpido para ajudar seu amor, sem que ninguém consiga impedi-lo. Caso ocorra algum evento traumático que o afaste do alvo de sua paixão (em geral, apenas a morte é capaz de fazer isso), o mestre escolhe uma desvantagem de mesmo custo para substituir Apaixonado. Uma boa opção é algum tipo de Insanidade...

Facção (–1 ponto)

Você tem a vantagem Patrono, mas sua organização internamente se encontra dividida em núcleos de interesses que disputam terreno entre si. Nem sempre você pode contar com seu Patrono; ele pode trai-lo ou abandoná-lo quando você mais precisa. Cada membro de facção deve adotar também algum Código de Honra que represente a postura da facção, sem ganhar pontos por isso.

Segredo (0 a –2 pontos)

Um segredo é algo que você precisa manter escondido, que se for descoberto terá consequências negativas. Sempre que seu segredo puder ser descoberto, você sofre uma

penalidade em todos os testes igual ao valor desvantagem. Segredo tem três níveis, de acordo com as consequências caso você seja descoberto.

- **Vergonha (0 ponto):** você tem fetiche por mulheres de uniforme, é fã daquela celebridade que só meninas de treze anos escutam, anda nu dentro de casa... Enfim, você não faz nada realmente errado, mas as outras pessoas não precisavam realmente saber disso. Caso você seja descoberto, sofre os efeitos da desvantagem Má Fama por 1d dias.

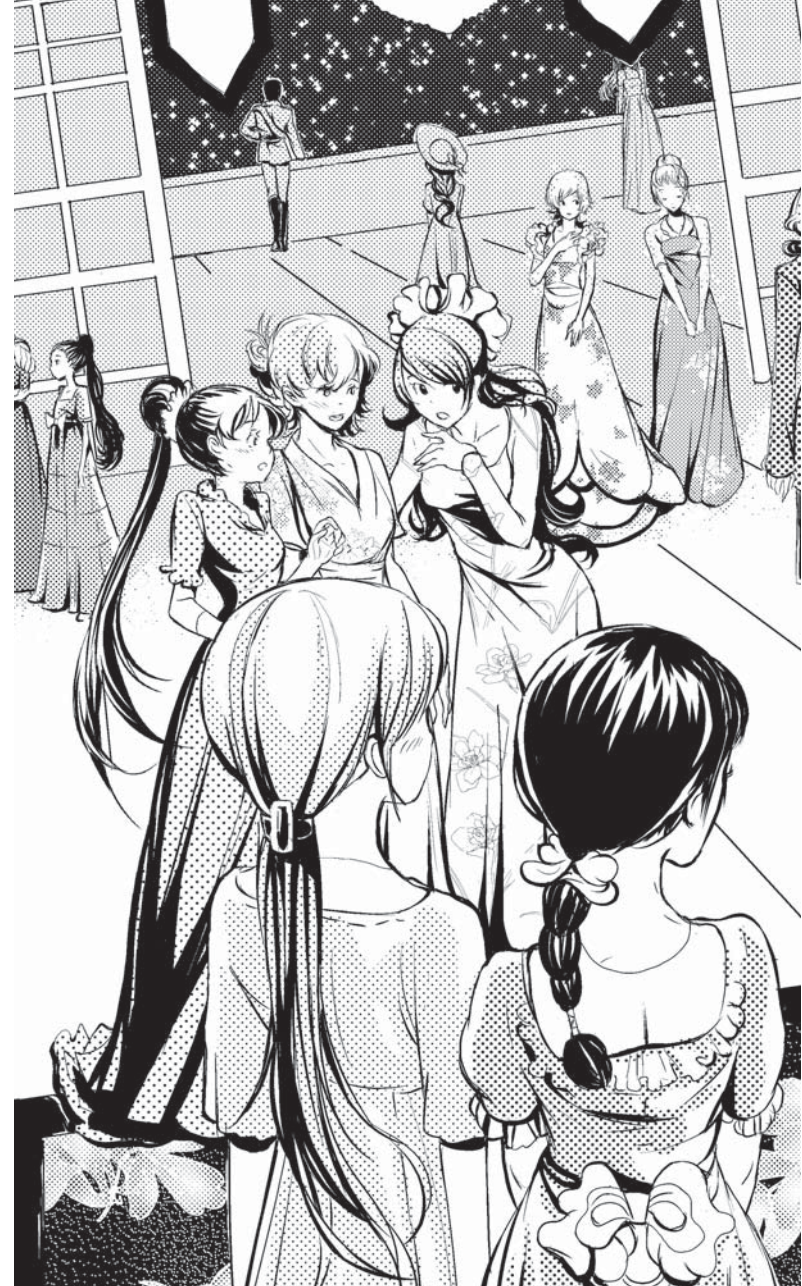
- **Rejeição (-1 ponto):** você fez alguma coisa errada e se deu bem por isso. Talvez você seja um nobre que se beneficiou numa negociata corrupta, um oficial que ao saber de um segredo sujo preferiu se beneficiar dele e ascender na carreira, um executivo que usou de sua posição para se aproveitar de mulheres que quisessem subir na vida... Se você for descoberto, sua vida vai desmoronar: você perde sua posição, seu casamento acaba, NPCs como Mentor e Aliado o abandonam... Enfim, você passa a sofrer os efeitos da desvantagem Má Fama. Como alternativa, você pode ir para a prisão.

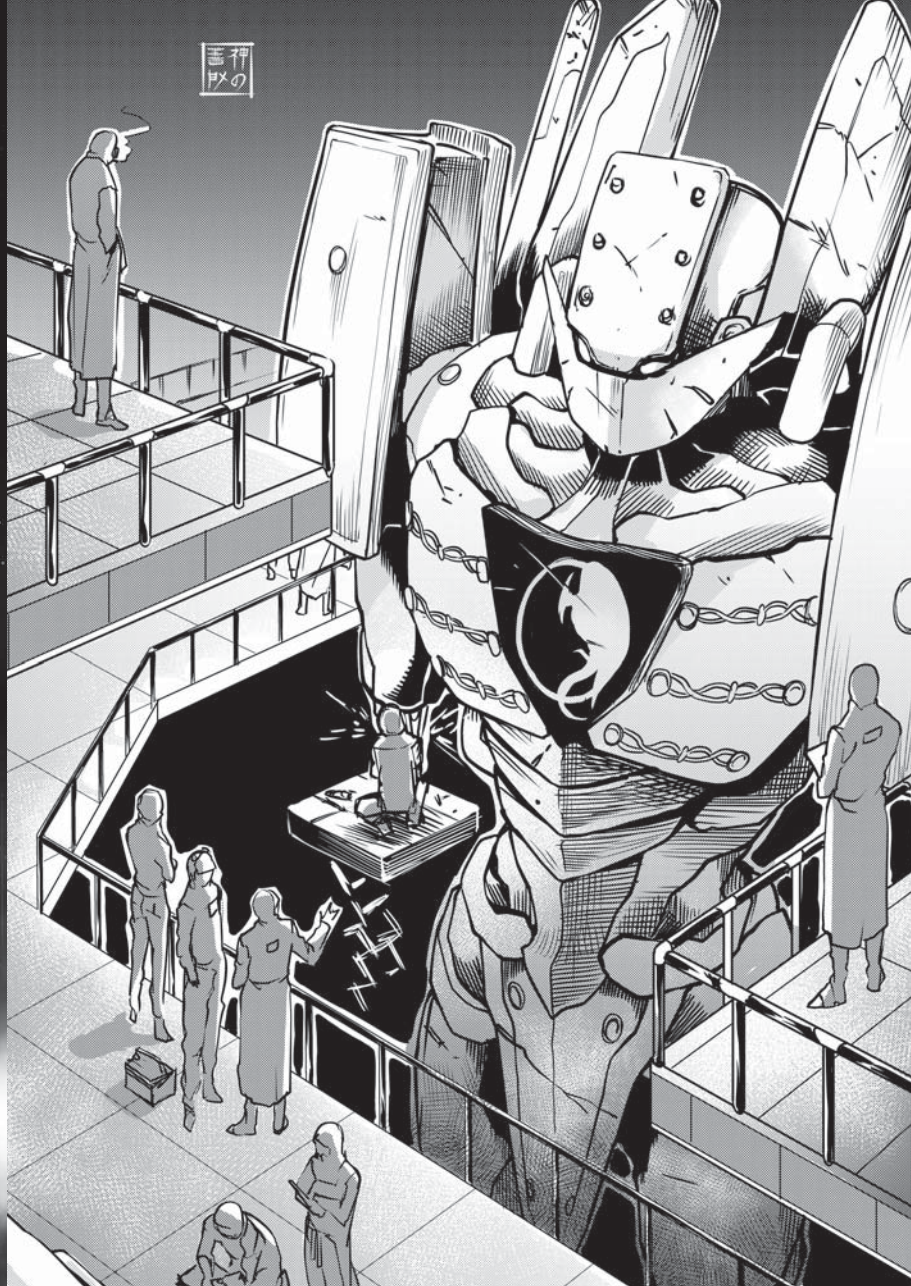
- **Morte (-2 pontos):** você é um espião, um agente duplo, um policial infiltrado ou um condenado à morte foragido. Se for descoberto, você será caçado e morto.

- **Identidade Secreta (-1 ponto):** identidades secretas são um tipo especial de Segredo. São equivalentes a rejeição — sua vida muda por completo caso você seja descoberto. Talvez você precise sair da cidade, mudar de nome, de emprego, de aparência... Caso você seja descoberto, recebe uma desvantagem de -1 ponto à escolha do mestre.

Novos Robôs Gigantes e Outros Veículos

O mundo dos robôs gigantes não se limita apenas aos Hussardos e Lanceiros — existem robôs muito especializados, cujas funções são determinadas por necessidades específicas de cada planeta. Além disso, o espaço acrescentou um elemento importante a essa dinâmica. Se as naves espaciais e o conceito de salto hiperespacial foram fundamentais para que os humanos se espalhassem pelo universo, os robôs gigantes acabaram sendo as armas necessárias para essa expansão. Muitos deles foram pensados para o uso específico em gravidade zero — como o caso do Incógnito usado tradicionalmente por piratas. Outros têm utilização em ambiente planetário, mas parecem alcançar melhor seu potencial no cosmos, como os Auxiliares Gigantes utilizados nas estações médicas espaciais. Mesmo para fins militares o espaço acabou definindo robôs como era o caso do Ariete, cuja função básica era suprir a falta dos Lanceiros, tão comuns em ambientes planetários. É claro que isso acabou redefinindo o papel de naves espaciais ainda na época do Grande Vazio: elas passaram a carregar robôs gigantes. No entanto, as naves espaciais — assim como as de uso planetário — continuaram se desenvolvendo e são de extrema importância. Sem elas, mundos como Inara e Moretz seriam inviáveis para habitação de seres humanos.





Ariete (155)

De modo geral, o combate no espaço é conduzido por robôs hussardos: afinal, eles têm mecanismos de voo. Entretanto, a figura do lanceiro — um robô estritamente de solo — faz falta eventualmente. Para compensar a ausência de lanceiros no espaço, existe o ariete. O ariete é um robô lanceiro espacial. Arietes usualmente podem ser disparados por baterias de canhões espaciais, sendo arremessados contra o inimigo em alta velocidade, destruindo as fuselagens de naves — e fazendo o trabalho bruto de invasão de estações espaciais e outras construções de grande porte no espaço. Seus propulsores funcionam como rojões de duração e manobrabilidade extremamente limitadas, para corrigir um disparo errado. É muito comum que arietes entrem na atmosfera do planeta mais próximo com essa propulsão limitada e abram um paraquedas. Ao chegar em solo, um ariete não passa de um lanceiro comum, ainda que muito bem armado. Além de sua lança, o ariete pode contar com um fuzil de energia.

A fama do ariete cresceu durante a Insurreição Tarsianana. Os arietes foram transformados em lendas de terror décadas depois por piratas espaciais, mas jamais deixaram de ser usados por forças armadas regulares.

F3 (esmagamento), H0, R5, A4, PdF2 (fogo); 25 PVs, 25 PHs.

Mecha; Ataque Especial (Força), Sentidos Especiais (infravisão, radar e visão aguçada) e Voo.

Apenas a Frio, Bateria e Munição Limitada.

Auxiliar Gigante (135)

Estações médicas espaciais também têm corpos de paramédicos, e isso leva ao uso de robôs gigantes conhecidos como auxiliares — eles têm a força e precisão para remover destroços e abrir terreno de forma segura com as próprias mãos. Obviamente estes robôs não têm armas, mas têm instrumentos que podem causar muito dano: um bastão que emite uma rajada de energia (usada para cortes que exigem mais precisão), um machado a frio (para derrubar obstáculos), e um disparador químico (para encerrar incêndios). Os auxiliares fazem o trabalho duro para que os paramédicos possam remover vítimas em acidentes, e podem com suas mãos retirar pessoas de situações de risco. É por isso que seus pilotos precisam ser muito bem treinados — segurar alguém de qualquer jeito pode causar mais danos à vítima do que o acidente em si.

F3 (corte), H0, R4, A4, PdF1 (químico); 20 PVs, 20 PHs.

Mecha; Ataque Especial (Força), Sentidos Especiais (infravisão, radar e visão aguçada) e Voo.

Apenas a Frio, Bateria e Munição Limitada.

Belonave de Terra (21K)

Mesmo planetas habitáveis têm seus terrenos inóspitos — de florestas a desertos. Em desertos, um dos veículos mais necessários é a belonave de terra. Na verdade, o termo “belonave” não faz juz ao conceito: ela é um enorme porta-espçonaves de solo, amparado por rodas monstruosas, pouco maiores do que um hussardo, que precisa ser transportado em partes para ser montado em solo planetário. É uma base de combate ambulante, que carrega tropas, hussardos, naves e armas, contando com baterias de artilharia.

Uma belonave de terra pode funcionar por anos em um local antes de mudar de lugar. Um capitão conduz os aspectos práticos da belonave em combate, e há um comandante residente que exerce as funções de gerenciamento da base. Embora as belonaves costumem ser transportadas para áreas desérticas ou mesmo mundos inabitáveis, algumas podem ser vistas nas verdes planícies de Villaverde — porque são uma forma efetiva de levar bases resistentes para lutar contra os Proscritos. Por outro lado, é fácil entender a reserva em levar um destes veículos para áreas potencialmente não tão desertas: tragédias são muito fáceis de acontecer com um veículo capaz de simplesmente passar por cima de tudo que não detectar.

F4 (esmagamento), H0, R5, A5, PdF3 (fogo); 25 PVs, 25 PHs.

Mecha; Ataque Especial (PdF; amplo) e Sentidos Especiais (infravisão, radar e visão aguçada).

Canhoneiro (20S)

Um tipo de nave de origens obscuras surgido em Albach e tornado infame durante a Guerra do Sabre, o canhoneiro é um bizarro misto de super-armas e transportador espacial de tropas — mas de uma simplicidade conceitual até hoje considerada brilhante. O canhoneiro é essencialmente um supercanhão de aceleração magnética com motores... Que dispara robôs gigantes como munição.

A velocidade e resistência dessas máquinas praticamente garantem a perfuração da couraça das mais blindadas naves inimigas. Mesmo se o disparo não causar danos graves, os robôs disparados têm suas próprias armas. Isso não salvou Albach da derrota, mas esta arma de terror seria adotada em maior ou menor escala por vários mundos em conflitos das décadas posteriores (como na Insurreição Tarsiana). Embora existam rumores sobre antigos exemplares que caíram nas mãos de piratas espaciais, não há nenhum caso confirmado de um fora da lei usando um canhoneiro — exceto o infame Uri Humbaba, o Rei Pirata, felizmente já capturado.

F4 (esmagamento), H0, R2, A2, PdF5 (perfuração); 10 PVs, 10 PHs.

Mecha; Aceleração, Ataque Especial (PdF; amplo), Sentidos Especiais (infravisão, radar e visão aguçada), Tiro Carregável e Voo.

Bateria.

Carro Magnético (4N)

A evolução do carro comum de passageiros. O carro magnético simplesmente flutua sobre um campo magnético a uma pequena altura. Ele se sai bem em estradas e ruas, mas tem sérios problemas em alguns mundos (como nas áreas mais inóspitas de Arkadi, cobertas por geleiras) — e fica paralisado sobre a água, lava e outros “líquidos”. Por isso muitos modelos de carga ainda usam rodas e esteiras rolantes.

F2, H0, R1, A1, PdF0; 5 PVs, 5 PHs.

Mecha; Aceleração; Bateria.

Concórdia (13S)

O concórdia é um modelo de duelista mais estável, ágil e acrobático — e mais caro. Ele não é espetacularmente poderoso, mas tem uma estrutura interna mais sólida e não corre tanto risco de explodir. Mesmo assim, muitos o veem como uma vantagem injusta, e ele só não é mais utilizado porque os nobres (em geral os únicos capazes de pagar por um concórdia) não gostam de ostentar o valor de seus robôs. O concórdia é costumeiramente pilotado por justiceiros mascarados — o que pode sinalizar que muitos deles sejam nobres disfarçados.

F3 (corte), H0, R3, A2, PdF2 (perfuração); 15 PVs, 15 PHs.

Mecha; Ataque Especial (Força), Aceleração, Sentidos Especiais (infravisão, radar e visão aguçada) e Voo.

Bateria e Munição Limitada.

Guerreiro da Areia (20S)

O guerreiro da areia é o robô gigante habitual dos homens-azuis de Ottokar. Assim como os demais veículos e utensílios tecnológicos desse povo, sua superfície é galvanizada com uma técnica milenar que deixa a superfície do metal colorida com um azul escuro reluzente. O guerreiro da areia é simples e parece rústico, mas é muito versátil, podendo se enterrar nas dunas e estar operante ao saltar para a ação, sem que a areia entre em seus mecanismos. Geralmente só se enterram para atacar de surpresa ou evitar sobreaquecimento em momentos de pausa. Os guerreiros da areia podem recobrir suas lâminas de energia, mas seus pilotos não costumam fazer isso a não ser como demonstração de força — porque a técnica tradicional de empunhadura com sua lâmina, o schimtar, é extremamente arriscada, sendo melhor executada a frio. Estes robôs rústicos costumam acompanhar os homens-azuis em longas jornadas a pé quando necessário.

F4 (corte), H0, R5, A4, PdF3 (fogo); 25 PVs, 25 PHs.

Mecha; Arena (ermos), Ataque Especial (Força), Invisibilidade (se ocultar na areia), Sentidos Especiais (infravisão, radar e visão aguçada).

Bateria.

Incógnito (155)

O incógnito é o modelo tradicional usado nas bases de piratas espaciais. É um irregular com as mesmas funções tradicionais de um hussardo: voa tanto no espaço quanto em ambiente atmosférico, tem um sabre de energia e armas a longa distância... Seu diferencial é um campo de camuflagem que lhe permite patrulhar os asteroides terraformados por piratas sem ser percebido. Isso tem consequências: seu tempo de ação é menor do que o de um hussardo convencional, graças ao alto consumo de energia do sistema de camuflagem. Ele não é mais forte nem mais poderoso do que um robô hussardo, mas com certeza, no espaço (seu habitat natural) é mais veloz. Além disso, mesmo sem sistema de camuflagem, ele pode se ocultar com mais facilidade, graças ao seu desenho mais esguio.

F2 (energia), H0, R2, A3, PdF2 (perfuração); 10 PVs, 10 PHs.

Mecha; Aceleração, Arena (espaço), Invisibilidade, Sentidos Especiais (infravisão, radar e visão aguçada) e Voo.

Bateria.

Kutamaya (+25)

Embora vários mundos tenham um equivalente a este modelo, ele se originou no hemisfério oriental de Inara, nas Ilhas Kutamayas (daí seu nome). Os jovens dessa região, sem recursos para montar irregulares, conseguiram criar uma espécie de exoesqueleto com braços e pernas, a partir de restos customizados. O kutamaya encaixa-se em naves de pequeno porte, como aquelas usadas para fazer a travessia entre as ilhas. A nave é modificada para poder aterrissar na vertical, encaixando-se na base customizada com braços e pernas, e a cabeça que estava nas costas do exoesqueleto se levanta, “tampando” a nave. Graças à customização (para o encaixe na forma prévia do kutamaya), a cadeira do cockpit gira com o piloto para mantê-lo na vertical, revelando os comandos do robô.

De início, o uso deste exoesqueleto era uma subcultura inarana: jovens kutamayos se divertiam pintando seus robôs e naves de cores berrantes. Mas o intenso comércio entre Inara e Moretz fez com que a tendência chegasse ao planeta vizinho. Lá, os kutamayas se espalharam, customizados em oficinas irregulares. Construir um desses é um processo artesanal e personalizado — eles acabam meio desajeitados no processo, mas funcionam.

Especial: o kutamaya é mais uma armadura com braços e pernas para uma nave do que um robô em si. A nave recebe F+1, A+1 e R+1, mas adquire a desvantagem Monstruoso. Além disso, o piloto sofre um redutor de H-1 pela natureza “desajeitada” do robô.

Mata-Monstro (105)

Apesar do nome, o mata-monstro é feito mais para derrubar monstros nas rinhas em Inara do que matá-los propriamente — monstros inaranos são caros de se obter, manter e treinar; a morte de uma dessas criaturas é um prejuízo para seu proprietário. Em compensação, muitas vezes o piloto do robô oponente é... Dispensável. O mata-monstro é um

robô espetacular para combates corpo-a-corpo entre robôs, mas o piloto está numa posição deliberadamente vulnerável, com o cockpit aberto e visível por grades, para que o monstro visualize o humano por trás de tudo. Por isso, os bons gladiadores inaranos têm que ter concentração e frieza imensas: eles ainda comandam tudo através dos sistemas internos, mas veem os avanços de mordidas e garras. E chega uma hora em que o monstro percebe que basta atacar o piloto para derrubar o robô... Robôs mata-monstro são grandes, fortes, ágeis e brutos, e não utilizam armas. São feitos para vencer o oponente na base de socos, chutes, chaves de braço e cabeçadas.

F3 (esmagamento), H0, R4, A3, PdF0; 20 PVs, 20 PHs.

Mecha; Ataque Especial (Força) e Sentidos Especiais (infravisão, radar e visão aguçada).

Bateria e Ponto Fraco.

Montaria (3N)

A montaria é um veículo que combina o motor magnético dos carros comuns a elementos do motor cósmico. Trafega sobre o chão como qualquer carro magnético, mas pode entrar em modo de voo. Seu nome não vem à toa: a montaria é a evolução das motocicletas, e o piloto fica montado, como se estivesse cavalgando. É comum que oficiais hussardos mais graduados recebam tanto uma montaria quanto um robô gigante. No entanto, a montaria consome muita energia em forma de voo; é possível viajar por muitos dias apenas com o motor magnético, mas o módulo de voo dura apenas poucas horas. Por isso, é mais usada como transporte de curtas distâncias.

F1, H0, R1, A0, PdF0; 5 PVs, 5 PHs.

Mecha; Aceleração, Voo.

Bateria, Restrição de Poder (Voo consome 1 PH por turno).

Pentecontor (20K)

O pentecontor é um modelo muito particular de espaçonave de grande porte que surgiu durante o Grande Vazio. Com várias evoluções, continua existindo até hoje. O pentecontor foi feito com a dupla função de ser simultaneamente uma nave mercante (transportando cargas em pleno espaço) e de combate (ou seja, de abrir caminho sobre as carcaças de todos os seus potenciais atacantes). É um modelo volumoso, com mais de cinquenta propulsores menores distribuídos em uma muito bem armada estrutura modular com imensa mobilidade. Cada um desses módulos pode projetar em algum momento velas solares para economizar energia quando em sistemas estelares. Seu armamento até assusta, mas não é tão importante quanto sua mobilidade, seu alcance e sua capacidade de carga. Inclusive a “carga” pode ser substituída por soldados, robôs gigantes ou naves pequenas, de acordo com a necessidade ou conveniência. É muito raro um pirata espacial conseguir realmente barrar a rota de um pentecontor sem usar boa parte de seu contingente de robôs gigantes — e sem esperar um número razoável de baixas.

F4 (esmagamento), H0, R4, A4, PdF3 (fogo); 20 PVs, 20 PHs.

Mecha; Ataque Especial (PdF; amplo), Hiperespaço, Sentidos Especiais (infravisão, radar e visão aguçada) e Voo.

Bateria e Munição Limitada.

Robô da Polícia Mecanizada (125)

A partir do momento em que pessoas podem usar cargos e até agros em território urbano, há sempre a possibilidade de que alguém com péssimas intenções se valha deles para cometer crimes convencionais. Nesse caso, a jurisdição é da polícia, e ela precisa estar devidamente equipada para lidar com esse tipo de situação. É por isso que foi criada a divisão de polícia mecanizada. A polícia mecanizada pode ser tanto um símbolo social de tranquilidade quanto de repressão violenta, dependendo do mundo. Um robô é apenas um robô, o que importa é o policial por trás de seus comandos. Mesmo assim, um robô da polícia mecanizada não é feito para matar: conta apenas com uma pistola de energia e um bastão a frio. De modo geral as grandes cidades de todos os mundos do Império têm divisões inteiras de policiais, mas isso não quer dizer que eles estejam ausentes da vida de regiões menores: qualquer delegacia do interior tem ao menos um robô da polícia mecanizada estocado para emergências. É claro, de modo geral esses robôs interioranos são modelos antigos, cedidos pelos departamentos de polícia dos grandes centros, e normalmente deixam muito a desejar em termos de manutenção — o que leva muita gente nesses locais a fazer suas próprias modificações, tornando esses robôs quase irregulares disfarçados...

F2 (esmagamento), H0, R2, A4, PdF2 (fogo); 10 PVs, 10 PHs.

Mecha; Ataque Especial (PdF), Sentidos Especiais (infravisão, radar e visão aguçada) e Voo.

Bateria e Munição Limitada.

Tecnodroide

Eventos nebulosos no começo do Grande Vazio fizeram com que robôs com inteligência artificial muito autônoma se tornassem tabu por séculos. Hoje eles são aceitos e usados em ambientes controlados (loais de trabalho, bases estelares e colonização espacial), sob restrições de segurança. Estes são os tecnodroides. Tecnodroides não devem medir mais do que um metro e vinte de altura, são programados apenas para funções específicas, não podem ser mais fortes que um humano médio e, mais importante, devem parecer máquinas. O tecnodroide executa apenas poucas funções especializadas. Ele é uma ferramenta que anda, fala objetivamente quando é preciso e cumpre ordens; ferramentas não tomam decisões. Não é usado em combate, e costuma ser utilizado por profissionais de apoio, como médicos e mecânicos.

F1 no máximo; uma perícia (escolhida de acordo com sua função) e computação. Permitido apenas como personagem Aliado, com permissão do mestre.



Apêndice

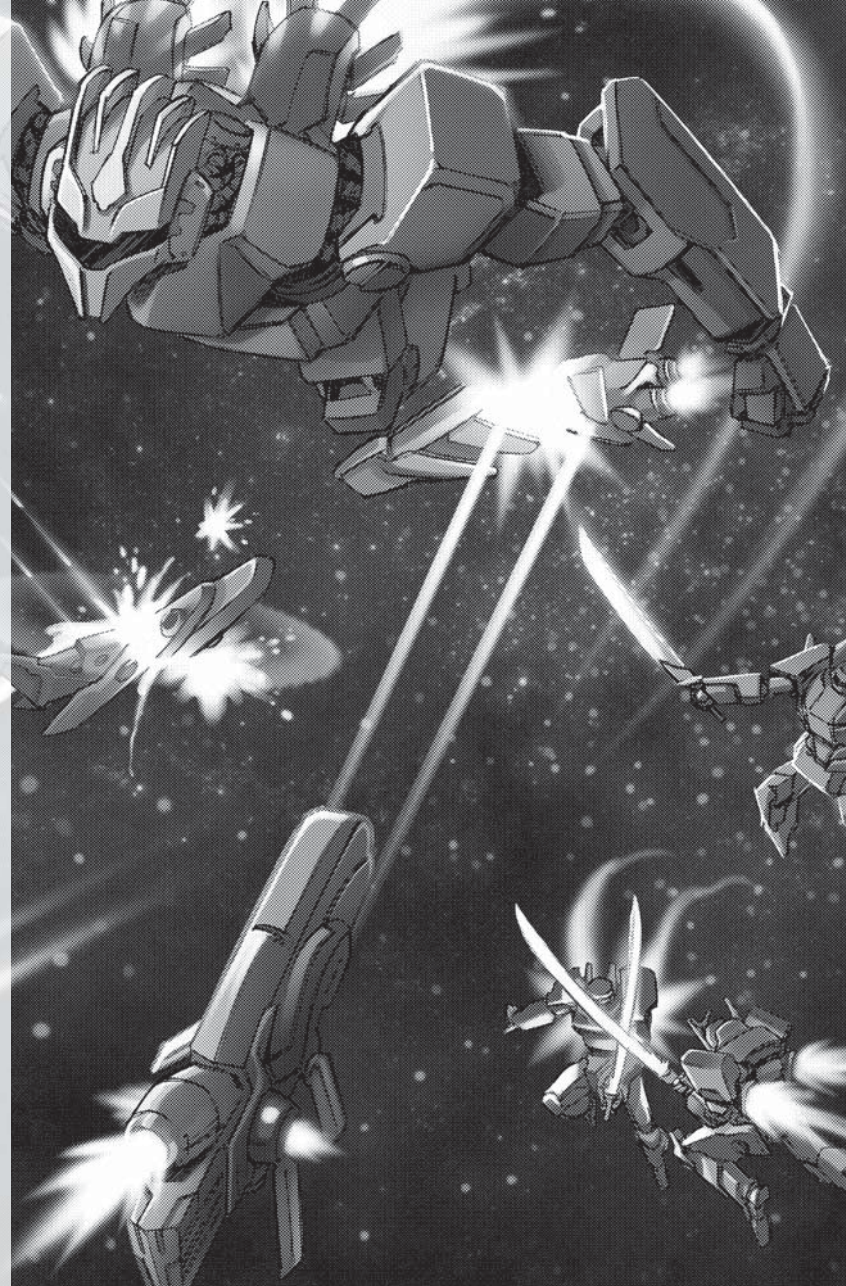
Território Espacial

A Aliança Imperial comporta dezessete sistemas solares, que contêm um total de noventa e quatro planetas. De todos eles, dezenove são habitáveis. Cada um desses mundos tem pelo menos um satélite natural (exceto por Tarso, que teve que construir o seu próprio) que estabilizam o eixo do planeta, poupando-o de mudanças radicais de clima que inviabilizariam a colonização humana. Os outros setenta e cinco mundos não são viáveis para a vida humana, ou pelo menos para a ocupação planetária. Em alguns casos, há luas que têm melhor perspectiva de habitação do que os próprios mundos que orbitam. Há vários cinturões de asteroides, eventuais áreas “mortas” nos mapas e áreas pouco mapeadas que só são consideradas parte do Império por estarem incluídas dentro da área contabilizada por um desenho simbólico de um sabre no espaço. Tudo isso ocupa uma área de 1.432 graus quadrados.

Em suma, é um território gigantesco.

Ao contrário do que se possa parecer, esses territórios, mesmo inóspitos, são muito importantes. As circunstâncias da diáspora terrestre levaram a alguns traumas que acompanhariam a colonização espacial como um todo — ninguém quer que seus novos mundos se tornem inabitáveis como a Terra um dia se tornou, embora a raça humana tenha uma tendência irritante a cometer os mesmos erros de novo e de novo. Há um consenso de que a humanidade, antes de mais nada, deve explorar novas fronteiras e sobreviver. E o espaço guarda muito a ser explorado — alguns minérios, raros na história terrestre, se mostram mais comuns em outros mundos do que se imagina. Há planetas com temperaturas baixas demais para o ser humano se estabelecer em definitivo, mas que despertaram verdadeiras corridas do ouro.

E onde há fortuna, há ganância — mas também há esperança.



Explorando o Espaço

Terraformações e Colônias Mascon

Uma das mais importantes frentes de expansão de seres humanos no espaço são as colônias Mascon. O termo “Mascon” tem origem terrestre (é um acrônimo de “Concentração de Massa” em uma das línguas humanas antigas). Designa anomalias gravitacionais ligadas à topografia — que na verdade, acontecem em qualquer planeta do universo e são um fenômeno natural comum. Para estabelecer uma colônia em um lugar onde não há atmosfera, ou onde ela é insuficiente, é preciso alterar a gravidade em alguma área relativamente extensa, através de geradores artificiais (do mesmo tipo usado em naves espaciais, apenas com potência e área maiores). Assim, cria-se um campo onde a humanidade possa viver em condições relativamente próximas ao seu ambiente natural. Em mundos com atmosferas relativamente aceitáveis para humanos, isso pode ser o primeiro passo para uma terraformação. Nesse contexto, as colônias Mascon existem como um passo provisório necessário, salvo em alguns casos especiais: as bases da Marinha Estelar do Império costumam ser áreas Mascon no solo lunar de cada um dos mundos imperiais.

Mas a maior parte dos mundos não é terraformável — e a vida em ambientes artificiais em planetas como estes é algo mais frágil. Os geradores precisam de constante manutenção e proteção de eventuais atacantes. Além disso, as pessoas residem nessas áreas, mas trabalham em locais de gravidade zero — onde um traje espacial rasgado pode representar a morte certa. De modo geral, há muitos evos em qualquer um desses locais; eles foram criados para a exploração espacial, e podem sobreviver aos elementos mais extremos e a atmosferas difíceis — ou a nenhuma atmosfera, o que significa nenhuma proteção contra radiação do espaço! Mas ninguém vive nesses planetas para sempre — muitos vão para lá para reunir dinheiro, voltando a seus mundos após alguns anos.

E trabalho, especialmente na extração de minerais, é o que mais existe nesses mundos. Alguns mundos de pesada exploração industrial, como Tarso, precisam de matérias primas de outros planetas, e o lobby das mineradoras espaciais tende a ser pesado na Estação Parlamentar. É comum que algumas mineradoras queiram tomar posse de colônias Mascon, e muitas chegam a contratar jagunços de mundos mais pobres, para que expulsem cooperativas de mineração.

Talvez por isso as naves da Marinha Estelar patrulhem regularmente essas regiões, mas isso não é garantia de segurança total: é mais difícil ainda patrulhar mundos como estes por causa da ausência de áreas de referência muito claras.

Em todo caso, a vida nunca é fácil sob um domo de vidro temperado. A dependência da tecnologia faz com que as pessoas se acostumem à presença cotidiana de Tecnodroides. Ser um colono espacial é depender de suas próprias habilidades e de como você lida com a tecnologia que tem para sobreviver em ambientes hostis.

Mas não são apenas planetas que precisam ser explorados.

Asteroides, Mineradores, Pesquisadores e Piratas

Asteroides também têm minérios que despertam interesse de mineradores, mas sua utilidade não se limita a isso. A partir do momento em que eles sejam devidamente estabilizados em algum ponto do espaço, asteroides podem servir de base para áreas Mascon artificiais — mas não há como realmente torná-los habitáveis nos moldes de planetas (ou seja, abertos e com atmosfera exterior). Schulmann só conseguiu ser terraformado nesses moldes porque tinha dimensões enormes — e por que já tinha alguma terraformação interna prévia. Normalmente, asteroides precisam ser escavados e têm modos de sustentação de vida similares a estações espaciais.

De modo geral, asteroides são mais estáveis e menos vulneráveis do que áreas Mascon em solo planetário. Embora tudo seja virtual — o céu artificial nunca é mais do que um conjunto de vídeos — a verdade é que ninguém se instala realmente no espaço para viver. Mineradores costumam partir em naves de transporte para os asteroides vizinhos e usar seus instrumentos para extrair minérios. Pesquisadores se valem destes locais como bases enquanto não estão fazendo seu trabalho em gravidade zero. E, claro, há os únicos a realmente fazer dessas rochas o seu lar: os piratas espaciais.

Essa modalidade de pirataria existe na Constelação do Sabre desde os primeiros tempos de sua colonização. Os piratas usam asteroides como bases. Para evitar grandes disputas, essas bases são consideradas territórios neutros. Funcionam como cidades piratas, escolhendo entre seus residentes fixos algum veterano que assumirá o papel de governador — e um conselho de no máximo três outros veteranos residentes. De modo geral, não há leis, exceto aquelas determinadas pelo senso comum; o que o governador faz é garantir que essas leis não escritas sejam respeitadas, que a natureza de território neutro do lugar permaneça de pé, que piratas que não se comportem de acordo com essas regras de convivência sejam definitivamente banidos e que eles possam sobreviver a eventuais ataques — geralmente contando com a colaboração de todos os piratas que estão presentes no local.

O único inconveniente é que, embora uma cidade pirata no espaço possa ser funcional por muitas décadas, elas costumam ter prazo de validade. Pode se tornar conhecida demais e atrair as autoridades — o que selou por duas vezes o destino do maior aglomerado de piratas já conhecido em pleno espaço, Nova Salé. E estas bases ficam em asteroides grandes, capazes de abrigar cidades e abrigar um espaçoporto interno para as belonaves piratas. Bases em asteroides menores costumam ter um prazo de validade ainda mais reduzido: são usadas por um tempo, abandonadas em épocas de saque difícil e reocupadas por outros bandos meses, anos ou séculos depois. Além disso, é comum que certos bandos mantenham cartas cosmonáuticas de vários asteroides-base que conhecem, checando de tempos em tempos quais estão ocupados, o que pode levar a associações ou disputas entre bandos. Ter um mapa desses é um ponto de partida essencial para qualquer pirata que deseje formar seu próprio bando. Desnecessário dizer, o maior pesadelo dos piratas é que um destes mapas caia nas mãos das

guardas regenciais ou da própria Brigada Ligeira Estelar. O motivo pelo qual a conversão de um pirata para o papel legalizado de um corsário é tão temida (e odiada) é simples: todas as suas bases passam a ser de conhecimento das autoridades.

Clãs grandes e poderosos como os Almadén são temidos por seu domínio de asteroides. Têm várias bases e poder de fogo o suficiente para repelir qualquer ataque. Com sua legalização, os asteroides viraram distritos autônomos do Império.

Caso um asteroide seja comprometido por qualquer razão, pode ser movido — mas este é um processo custoso e muito arriscado. O menor erro ao relocar um asteroide pode exterminar todos os seus habitantes.

Estações Espaciais

Muitos exploradores especiais preferem a estabilidade das estações espaciais, cujos propulsores, embora raramente sejam usados, são muito mais efetivos e seguros do que os usados para mover asteroides. Contudo, estações espaciais também oferecem sua dose de complicações. A Estação Parlamentar é o maior exemplo disso: é uma construção segura, mas levou quinze anos para ser concluída em meio ao espaço sideral, consumindo mais do que seu orçamento previa. Em Forte Martim, Albach e Tarso, há estações espaciais que abrigam corpos de marinha espacial.

Alguns pesquisadores precisam de estações espaciais em locais onde não há asteroides à disposição. Outras são meros espaçoportos estelares que servem como posto de passagem para fins de transporte, estabelecendo rotas de navegação. Estas são cidades espaciais em si: os melhores shopping centers da constelação costumam estar nessas estações, que, por não estarem em nenhum planeta, têm facilidades fiscais e costumam receber produtos de todo tipo. Há até mesmo hotéis de plantão, para aqueles que precisem pernoitar queiram aproveitar o fato de estarem em trânsito para negociações que precisam de discrição total. Em compensação, esses locais precisam de verdadeiros exércitos de seguranças com robôs para deter a ameaça de piratas — ou Proscritos.

Locais na Fronteira Espacial

A Frente Lunar das Cavalarias Ligeiras de Peleja

Por algum motivo (talvez um erro de estratégia), os Proscritos, ao atacarem Villaverde, não atacaram de início a base Mascon da Brigada Ligeira Estelar em Peleja — a lua mais próxima ao planeta. Isso mobilizou muitas pessoas de diferentes pontos do Império a se agregarem ao lugar, expandindo em prazo recorde a base e criando talvez a mais variada e fantástica legião de guerreiros contra o invasor. Cossacos, hussardos de diferentes guardas (que pediram licença e se registraram como soldados autônomos), aventureiros... Todos

dispostos a erradicar os invasores de Villaverde. Uma frente nos mesmos moldes se criou em Davul (uma das luas de Ottokar), mas por algum motivo a Frente Lunar de Peleja se tornou mais “mítica” aos olhos do Império — talvez porque, apesar de ter sido massacrado no primeiro e fatídico ataque surpresa, o povo de Ottokar se levantou após o golpe e está lutando em massa contra o invasor, enquanto Villaverde é um mundo praticamente indefeso. De qualquer forma, apesar das diferentes e mais inusitadas origens, a Frente de Peleja é composta em sua maioria de voluntários, que lutam lado a lado com a Brigada Ligeira Estelar contra o inimigo. E neste momento, mais do que nunca, o legado de Silas Falconeri, defendido pela Brigada, encontrou seu momento de se fazer valer.

Nova Rabat

O quadrângulo formado entre as estrelas de 12 a 15 do Sabre — apelidado de “quadrângulo negro” — é quase inexplorado, com territórios pouco mapeados. Alguns mapas estelares da região ainda são baseados em informações apuradas no século XVII C.E.! Neste território se localiza aquela que talvez seja uma das últimas grandes cidades piratas, Nova Rabat. Localizada em um enorme asteroide, Nova Rabat teve que ser relocada às pressas quando um dos seus maiores clientes, os Almadén, converteram-se ao lado da lei. Não foi um transporte simples, mas ao menos a cidade está operante. Os piratas já estão reajustando sua rota de curso e tudo está sendo feito para manter o papel do lugar como cidade livre, servindo de trânsito para contrabandistas, piratas e outros tipos da pior espécie. Entretanto, a governadora de Nova Rabat, Morgana das Ruas, está ficando velha, e sabe disso. Ela ainda impõe respeito, pode ser temível tanto com um sabre quanto no cockpit de um robô gigante e acumulou muito dinheiro. Entretanto, sabe que não terá tempo de vida para gastar isso tudo. Precisa de sucessores — e isso provoca inúmeras as disputas de poder, gerando uma sombra de instabilidade que pode pôr a existência desta ilha espacial em risco...

Estação Médica 0019

Há um bom motivo para a existência de tantas estações espaciais médicas ao longo da constelação — em situações de emergência, as naves não têm tempo para descer em um planeta para salvar seus homens. Além disso, certos tipos de procedimentos cirúrgicos exigem o ambiente totalmente asséptico das estações médicas. A Estação Médica 0019 fica em uma das áreas mais convolutas do Cabo do Sabre: a meio caminho entre os sistemas estelares de Sabre 4 e Sabre 5 — ou seja, em meio a Gessler, Trianon e Forte Martim, alguns dos mundos que frequentemente mais estão envolvidos em confrontos internos. A Estação 0019 conta com pilotos-seguranças, necessários em todo tipo de presença humana no vácuo, e também com uma unidade de pilotos de robôs paramédicos auxiliares. Normalmente as estações médicas são autônomas, apesar de sobreviverem com dinheiro estatal, e têm força para resistir aos interesses políticos e militares de algumas pessoas. Afinal, alguém precisa estar de plantão no espaço sideral! No entanto, esses conflitos podem fatalmente envolver aqueles que estão meramente cumprindo seu dever de salvar vidas humanas...

A Campanha no Espaço

Dentre todos os cenários possíveis, o espaço é aquele que oferece as maiores dificuldades — e talvez a maior liberdade. Talvez isso ocorra porque este seja um território onde, dependendo do ponto em que se esteja, tudo tem que ser construído — não há uma única cultura ancestral e predominante. De bases espaciais a colônias Mascon em um solo lunar, tudo pode existir.

Alguns perfis de personagens interessantes para o espaço são descritos a seguir.

Oficiais da Marinha Estelar e Oficiais Hussardos da Brigada Ligeira Estelar

Estas são escolhas naturais: o corpo da Marinha Estelar cumpre a função de patrulhar o Império em seus limites — e contra ameaças que cruzem suas fronteiras. Cada belonave da marinha traz uma certa quantidade de hussardos da Brigada Ligeira Estelar, que estão sob a autoridade da Marinha Estelar, da mesma forma que poderiam estar obedecendo a um oficialato planetário. Por décadas, seus maiores inimigos foram internos — salteadores, milícias separatistas no espaço, piratas espaciais e ameaças do tipo. Hoje, no entanto, há um invasor do espaço exterior, e por isso as forças tendem a se concentrar na Ponta do Sabre. Mesmo assim, o resto do Império precisa desesperadamente ser patrulhado, e com essa concentração nas áreas invadidas, o apoio e os recursos começaram a rarear em outras regiões. A Brigada muitas vezes precisa resolver situações difíceis por sua própria conta agora. Por outro lado, ainda existem bases Mascon (geridas pela própria Brigada, embora sirvam de pouso para belonaves em trânsito) e bases avançadas da Marinha Espacial instaladas em estações espaciais. Em todos esses locais, um problema é a falta do que fazer nas horas vagas — e, no caso de guerreiros com sangue quente e hormônios à flor da pele, isso significa encrenca.

Oficiais de Guardas Regenciais

São poucas as guardas regenciais que têm corpos de marinha espacial: Tarso, Albach e Forte Martim. Essas guardas fazem o que é prerrogativa da Marinha Estelar do Império em outros mundos: patrulhar seu território espacial dentro de sua área de jurisdição planetária. É um direito criado para atender a mundos com um número maior de satélites naturais (e portanto com uma área de jurisdição mais extensa), mas não é o que acontece: Ottokar, o planeta com mais luas no Império, não tem recursos para manter um corpo espacial, por exemplo. Graças aos eventos passados em Forte Martim, a princesa Adelaide vem dando os sinais de que pretende entregar a proteção desse território à Brigada — gerando muitos descontentes em seu planeta. Mas de resto, algum oficial de uma guarda planetária sempre pode ser enviado em missão para outro lugar, com a devida permissão de seus superiores. Ele só tem que engolir a supervisão de nobres e/ou oficiais de outras guardas... Em alguns

casos, a rivalidade com oficiais da Brigada desaparece — principalmente quando todos enfrentam os Proscritos juntos. Em outros, essa rivalidade fica ainda maior — longe de casa, o bairrismo pode crescer ainda mais...

Nobreza

Dependendo de sua posição e recursos, nobres podem contar com suas próprias naves e oficiais (além, é claro, de seu próprio robô gigante) — viajando para onde precisarem. No entanto, algum capitão deve exercer as questões práticas de comando da belonave, especialmente no que diz respeito à sua segurança e à segurança dos nobres a bordo. Nobres no espaço estão em uma posição curiosa: dentro de suas naves, são a autoridade máxima, podendo tornar-se verdadeiros tiranos. Contudo, fora delas têm menos poder do que costumam exercer em seus mundos. Principalmente em locais de grande mistura de culturas, sob ataque Proscrito, as manias de um nobre podem ser descartadas com pouca cerimônia. Além disso, existem boatos de tripulações de naves de nobres que se amotinaram contra a tirania de seu senhor e tornaram-se piratas espaciais...

Mercadores e Contrabandistas

Mercadores e contrabandistas viajam de estrela a estrela, comprando e vendendo bens, sejam eles legais ou ilegais. Buscar uma mercadoria específica em um planeta longínquo pode ser uma aventura por si só — em termos de perigos, o espaço não é nem um pouco vazio! De cinturões de asteroides e nebulosas a supernovas e buracos negros (se você quiser exagerar), não faltam desafios para os intrépidos comerciantes. Mercadores também precisam se defender de piratas, e contrabandistas ainda precisam escapar das patrulhas da Marinha Estelar.

Piratas e Corsários Espaciais

Se existe um tipo de personagem mais adequado ao espaço é este. Seja operando fora da lei (no caso de piratas) ou com apoio de um governo (no caso de corsários), estes salteadores são verdadeiros senhores do cosmo. Em geral, possuem segredos e conhecimento que não está disponível para mais ninguém. No ambiente do espaço, é até possível que piratas façam aliança (temporária) com oficiais da Brigada ou outras autoridades — os Proscritos não fazem distinção quando estão atacando...

Outros

O espaço é uma grande área de trânsito, então qualquer um que precise viajar em naves espaciais irá cruzá-lo. Evos são uma presença natural em colônias Mascon de trabalho. Cientistas e exploradores criam colônias espaciais. Uma coisa é sempre verdadeira: no vazio do espaço, alguém escutará você gritar.

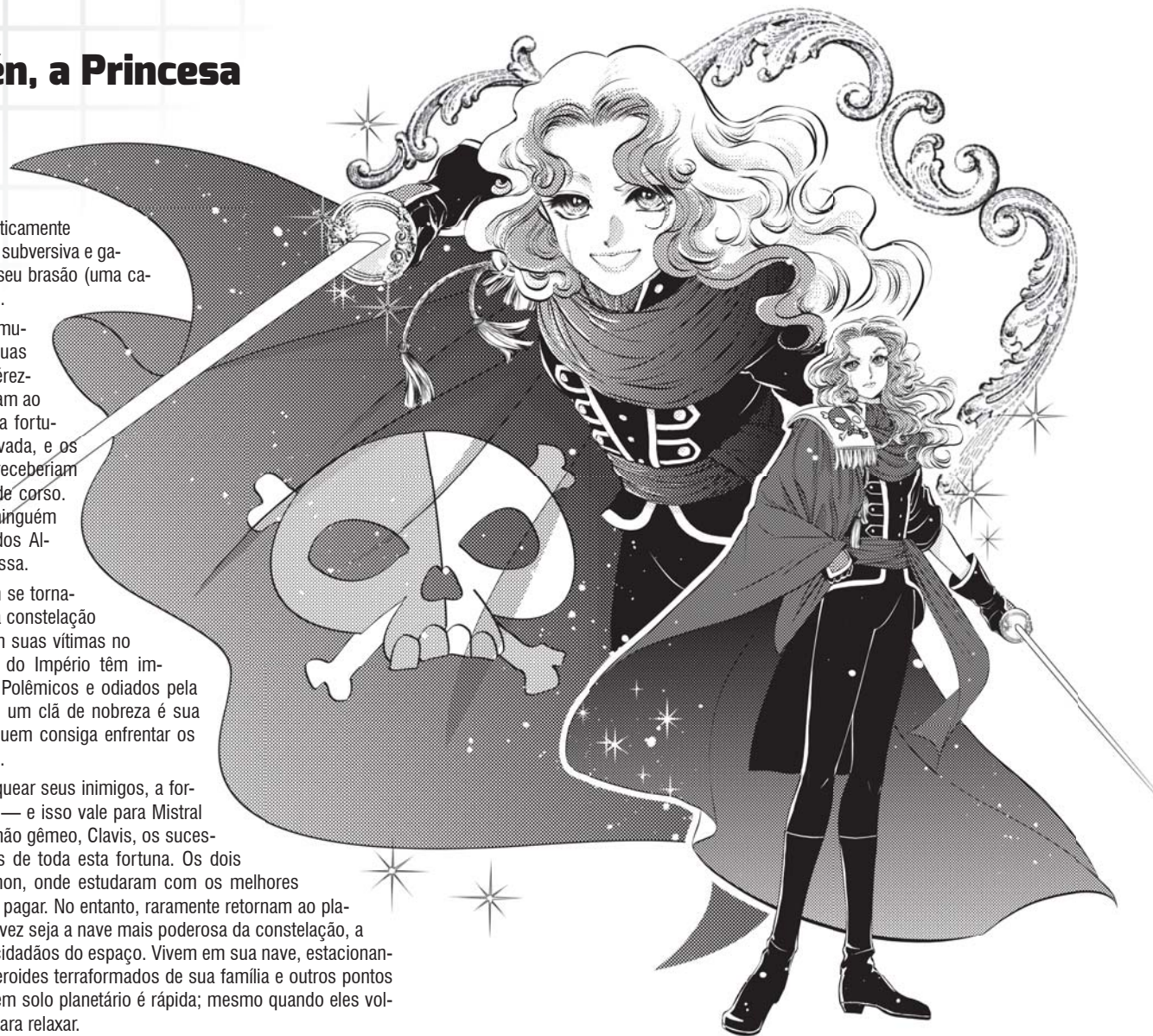
Mistral Almadén, a Princesa dos Corsários

A família originalmente montbaniana dos Almadén por séculos deteve o mais temido nome quando o assunto é pirataria espacial — eram praticamente uma nobreza nesse meio. Há uma aura subversiva e galante ligada à família, simbolizada por seu brasão (uma caveira metade branca, metade vermelha).

Mas a chegada dos Proscritos mudou tudo. Os Almadén suspenderam suas atividades e ofereceram ao regente Pérez-Reverte uma proposta: eles se juntariam ao combate contra o invasor. Em troca, a fortuna acumulada da família seria preservada, e os Almadén como um todo não apenas receberiam um indulto, mas também uma carta de corso. Pérez-Reverte aceitou sem discutir: ninguém recusaria o apoio do poderio bélico dos Almadén em meio a uma guerra como essa.

Ao se regularizarem, os Almadén se tornaram oficialmente a família mais rica da constelação — para a revolta de muitos que foram suas vítimas no passado. Todos os grandes bancos do Império têm importantes contas de algum Almadén. Polêmicos e odiados pela mídia, a única coisa que os difere de um clã de nobreza é sua ausência de títulos legítimos. Se há quem consiga enfrentar os Proscritos de igual para igual, são eles.

Como corsários têm direito a saquear seus inimigos, a fortuna dos Almadén continua a crescer — e isso vale para Mistral Galiotto de La Rioja Almadén e seu irmão gêmeo, Clavis, os sucessores diretos da linhagem e herdeiros de toda esta fortuna. Os dois nasceram e foram treinados em Trianon, onde estudaram com os melhores mestres de esgrima que seu clã podia pagar. No entanto, raramente retornam ao planeta: como cocapitães daquela que talvez seja a nave mais poderosa da constelação, a Cormorão, praticamente se tornaram cidadãos do espaço. Vivem em sua nave, estacionando em estações espaciais, velhos asteroides terraformados de sua família e outros pontos de parada. Geralmente sua presença em solo planetário é rápida; mesmo quando eles voltam a seu mundo natal, costuma ser para relaxar.



Os dois irmãos têm sangue Evo, denunciado pela cor púrpura de seus cabelos. Mistral descolore os seus, ficando com um tom rosado. Eles costumam chamar muita atenção por onde passam. Ela em especial é uma moça muito bonita e amigável; muitos não creem na sua reputação quando a conhecem. De quebra, é extrovertida, bem-humorada e dada a atos impulsivos. Gosta de duelos amigáveis e de vinho. Pode até perdoar um antigo adversário caso sinta que é o certo a fazer, mas também pode ser uma inimiga terrível e impiedosa, principalmente com aqueles que traem sua confiança. Mesmo muito jovem, ela já tem estômago para enfrentar os Proscritos, e nunca perdeu o sono por ter mandado centenas deles para a cova.

Moscardo

O Moscardo pode ser considerado um dos mais temíveis robôs já criados para enfrentar os proscritos, tanto no espaço quanto em atmosfera planetária. Apenas dois exemplares existem — um pertence a Mistral, enquanto o outro pertence a seu irmão gêmeo. Os dois modelos são diferenciados pela inversão dos padrões de azul e vermelho entre si (os detalhes em dourado estão no mesmo lugar em ambos).

Mistral é uma espadachim excepcional e sabe usar muito bem suas habilidades em um robô gigante, rasgando os oponentes de forma a ter grandes chances de atingir os motores do inimigo. Mas suas habilidades não se limitam ao corpo-a-corpo. O Moscardo é extremamente ágil e esquivo, e conta com baterias de mísseis em seu peitoral e costas; quando eles se abrem, o efeito é devastador.

O Moscardo tem características de modelos duelistas, o que faz sentido sendo um robô criado para o uso de dois jovens Almadén. O modelo de Mistral é visto com mais frequência; seu irmão, um capitão nato, se preocupa mais com o comando da Cormorão. Isso permite à outra capitã da nave agir com mais liberdade fora dela — e se exibir em ação com o seu Moscardo. No entanto, uma coisa é certa: quando os dois Moscardos entram conjuntamente em ação, os eventos que se seguem ganham proporções épicas.

Cormorão

Famosa por ser a mais poderosa nave registrada de uso legalizado no Império, a Cormorão é praticamente uma pequena cidade pirata em meio às estrelas. Carregando de 700 a 900 robôs gigantes e com capacidade para aproximadamente dez mil tripulantes, a nave chega a ter transportes internos magnéticos, quadras habitacionais e uma zona comercial. A Cormorão perdeu alguns tripulantes por conta da conversão do Clã Almadén, mas isso ocorreu mais por esses tripulantes terem ficado com medo de enfrentar os Proscritos do que por terem ficado com raiva de seus capitães. A Cormorão foi reformada radicalmente algumas vezes ao longo de quase meio século, mas tem toda uma história, e seus moradores fazem parte dela. Os irmãos Almadén estão cientes disso, e levam a sério seu papel.

Várias naves menores de corsários decidiram se agregar ao Cormorão, formando uma frota preparada para enfrentar os invasores — e, em troca, encontrando áreas de repouso e civilidade na cidade corsária.

Mistral Almadén (25N)

Idade: 15 anos.

Mundo: Trianon.

Kit: Corsária Espacial.

Robô: Moscardo.

F3 (corte), H4, R3, A1, PdF1 (perfuração); 15 PVs, 35 PHs.

Vantagem Regional: Aptidão Acrobática (total).

Poderes de Kit: Bala nas Costas e Flagelo do Espaço.

Vantagens: Aparência Inofensiva, Arena (espaço), Ataque Múltiplo, Capitania, Carta de Corso, Nobreza (aliado gigante; herdeira), Técnicas de Luta x3 (bloqueio, bloqueio agressivo, contra-bloqueio, duas lâminas, estocada e feitos atléticos), Pontos Heroicos Extras x2.

Desvantagens: Má Fama e Maldição (marcada como uma Almadén).

Perícias: Esporte.

Moscardo (24S)

F3, H0, R3, A4, PdF3 (perfuração); 15 PVs, 15 PHs.

Vantagem Única: Mecha.

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

Baterias de Mísseis: O Moscardo possui baterias de mísseis, capazes de causar uma grande e poderosa explosão. *Ataque Especial (PdF: amplo, poderoso, teleguiado).*

Desvantagens: Bateria.

Cormorão (26K)

F3 (fogo), H0, R5, A4, PdF5 (fogo); 35 PVs, 25 PHs.

Vantagem Única: Mecha.

Vantagens: Ataque Especial (veja abaixo), Hiperespaço, Pontos de Vida Extras, Sentidos Especiais (infravisão, radar e visão aguçada), Tiro Múltiplo e Voo.

Canhões de Plasma: O Cormorão possui dois canhões de plasma na proa. *Ataque Especial (PdF: longo, poderoso).*

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

505A 0 KERR01 505 505A PR0PRA1A 505A1E AN1MADA 0M 20 0P1501A105

NÃO EXISTE
A ARMA
PARA ACABAR
COM TODAS
AS ARMAS.

NÃO EXISTE
A GUERRA
PARA ACABAR
COM TODAS
AS GUERRAS.



505A 0 KERR01 505 505A PR0PRA1A 505A1E AN1MADA 0M 20 0P1501A105

505A 0 KERR01 505 505A PR0PRA1A 505A1E AN1MADA 0M 20 0P1501A105



BRIGADA LEVE
ESTELAR

PELAS ESTRELAS DO SABRE, AVANTE!



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

A *Constelação do Sabre Vol. 2* descreve em detalhes os últimos dez 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*.

JAMBO
Livros divertidos

14

