

criando
backgrounds
para

Brigada Ligeira Estelar

Em 1994, a editora americana R. Talsorian lançou a terceira edição de seu RPG de robôs gigantes Mekton – desta vez sob o nome *Mekton Zeta*. Um dos maiores atrativos dessa versão, em comparação com as anteriores, foi uma atenção maior ao aspecto de construção de cenários e personagens (as versões pregressas – *Mekton* e *Mekton II* – sempre tiveram um ranço claro de wargame). E uma das ideias luminosas do jogo foi seu sistema de construção de personagens, o Lifepath: em nome da boa interpretação em mesa, se constrói aleatoriamente – com o uso de tabelas – um passado para seu personagem (dentro dos eventos que você, em sua vida, não poderia ter escolhido. Quem escolhe nascer em berço de ouro ou no meio da rua?), definindo quem ele é e como ele veio a ser.

O precioso nessa linha biográfica é justamente como ele reflete justamente o espírito de séries clássicas como *Gundam*, *Macross* e vários outros, com sua devida carga de exagero e melodrama. E com o novo cenário de *Brigada Ligeira Estelar* para 3D&T, temos no Brasil um universo de robôs gigantes prontinho para ser desbravado. Mas não há muitos animes do tipo em nossa tela no momento, e sinceramente, tirante franquias veteranas como *Gundam* (ou as sagas intermináveis de porradaria baseadas em mangás publicados na revista Shonen Jump, que nada tem a ver com robôs), os animes mais recentes no Japão andaram mais ocupados, nos últimos anos, em mostrar menininhas fofinhas fazendo biquinho. Então estamos adaptando – na cara de pau mesmo – o Lifepath de Pondsmith para o cenário, para

permitir que os jogadores menos familiarizados tenham uma porta de entrada no espírito de uma série de mechas (como os robôs gigantes são conhecidos no Japão). A ideia é simples: gerar os fatos que guiaram a vida do personagem pelos seus primeiros anos de vida, antes de pilotar um robô gigante. Não se espante com uma ou outra contradição de eventos: a ideia é oferecer tudo em termos vagos que permitam que o jogador crie circunstâncias para personalizar seu passado. O ideal é que isso seja feito antes da escolha de kits de personagem.

Uma coisa importante: não pense que isso substitui a interpretação. O que isso oferece é um background básico construído em tempo recorde. Haverão lacunas e contradições, mas isso é deixado para o jogador poder construir seu próprio passado a partir dos dados a seguir: se houver algo estranho, modifique, ué.

Tudo foi repensado para o universo de *Brigada*, mas nada impede seu uso para outros cenários criados ou adaptados pelo leitor. E não deixe de ler o texto antes das tabelas, há informação prévia nele.

Texto | Alexandre Lancaster
(baseado descaradamente no trabalho de Mike Pondsmith)
Diagramação | Tiago H. Ribeiro

Tabela 0: quem você é (Escolha ou jogue 2d6)

2. Animal de Companhia. Vá para **tabela 0.0.1**

3-4. Minoria. Vá para **tabela 0.0.2**

5-12. Humano Comum. Vá para a **tabela 1**.

Tabela 0.0.1 – Animal de Companhia: não há mistério na sua origem. Você foi engendrado geneticamente para ser um animal inteligente e falante que faça companhia a um nobre (ou alguém muito abastado) que será seu mestre. E você sempre será fiel a ele, à sua maneira – está nos seus genes, afinal de contas. No entanto, muita coisa pode acontecer na sua vida.

Compre a vantagem única “Animal de Companhia” e jogue par ou ímpar com o dado. Na primeira jogada, decidimos se você é um animal inofensivo (**tabela 0.1.1.1**) ou fisicamente perigoso (**tabela 0.1.1.2**). Escolha você mesmo quem será o par ou quem será o ímpar ao decidir entre essas duas tabelas:

Tabela 0.0.1.1: Animal Inofensivo

Você é uma criatura doméstica. Caso tenha sua matriz genética em um animal pequeno, provavelmente você é uma versão um pouco maior do que o normal do seu equivalente natural – para equilibrar a proporção necessária entre células nervosas e massa corporal necessária à inteligência. Talvez você seja adorável e fofinho, mas isso nem sempre é necessário, dependendo do animal que você é.

Escolha ou Jogue 1d6.

1. Coelho
2. Gato
3. Primata de pequeno ou médio porte
4. Cão de pequeno porte
5. Cão *normal* de grande porte
6. Cavalo

Tabela 0.0.1.2: Animal Perigoso

Você é um predador por natureza, o que faz um belo par com o nobre ao qual você serve. Se seu mestre ordenasse, você rasgaria a garganta do seu alvo – mas você não é irracional: sabe quando deve zelar pela honra ou vida de seu senhor – e sabe quando é melhor guardar suas armas. Jogue 1d6.

1-2. Ave de Rapina

3-4. Cão de Caça ou Lobo (muito maior do que o normal)

5. Tigre ou Leão

6. Primata de Grande Porte (possivelmente um gorila) ou alguma fera inexistente, só possível graças à engenharia genética.

Tabela 0.0.2 – Com ou Sem Mestre: Na próxima jogada, decidimos se você ainda conta com seu mestre (tabela 0.0.2.1) ou se está por si só por alguma razão (tabela 0.0.2.2):

Tabela 0.2.1: Seu Mestre Está Vivo

Você pertence a um nobre e é fiel a ele. Escolha ou jogue 1D6: Você pode ser o animal de companhia de um personagem de jogador que pertença a nobreza (par) ou de um PM (ímpar). Neste último caso, terá que comprar a vantagem Aliado.

Tabela 0.2.2: Sem Mestre

Seu mestre não está mais a seu lado e com ele seu mundo não é mais o mesmo. Você pode querer concluir algo que ele deixou inacabado, vingá-lo – ou apenas seguir em frente. Escolha ou jogue 1d6.

1. Seu mestre está desaparecido ou aprisionado. Resgatá-lo é a sua razão de vida!

2. Seu mestre foi assassinado quando um clã inimigo tomou suas terras. Você não tem mais um lar.

3. Seu mestre foi assassinado, mas você ainda vive em sua antiga propriedade, e seus “novos mestres” o destratam.

4. Seu mestre foi assassinado, mas seus herdeiros o vingarão; você os apoiará mesmo não sendo seus mestres.

5. Seu mestre morreu de causas naturais ou por acidente. Com a divisão dos bens, você foi repassado à outra corte.

6. Seu mestre morreu de causas naturais ou por acidente. Você ainda está na velha corte, como memorabilia.

Tabela 0.0.2: Minorias

O que define um grupo como minoria é justamente sua posição social à parte no império, e dentro desse parâmetro encontramos basicamente os Evos – desprezados socialmente por muita gente – e os Cossacos, que optaram pelo isolamento e são vistos como perigosos.

Jogue 1d6 para decidir se você é Evo (par) ou Cossaco (ímpar). Em ambos os casos, você terá que comprar a vantagem única relativa à sua origem.

Tabela 0.0.2.1: Evo

Seu grau de aceitação depende do mundo em que você está. Em Tarso, Albach e Trianon, você será desprezado e relegado a periferias; em Inara, ninguém o julgará; em Altona, você é parte de uma minoria pitoresca; nos demais mundos, sua presença é mais discreta. Em geral, a vida de um Evo é dura, e muitos se alistam nas forças armadas procurando por segurança. Eis sua origem:

1. Pobreza absoluta/trabalho braçal
- 2-3. Vida minimamente decente, em áreas pobres.
4. Classe média baixa
5. Classe média – seus pais lutaram por isso!
6. Jogue 1D6: se você tirar 1 no dado, você é um dos raros Evos que nasceram em um lar abastado. Caso contrário, jogue de novo.

Tabela 0.0.2.2: Cossaco

Você é um guerreiro, tem um estilo de vida campestre e não há muito mais o que dizer – não se preocupe com status social. Há poucas linhagens de Cossacos e salvo por viajantes – ou por uma eventual moça cossaca desposada por um “estranheiro” – ver um de vocês fora de alguns planetas é mais raro do que achar filhote de pombo. Jogue 1d6 ou escolha seu mundo de origem:

1. Linhagem de Ulan (apenas em Villaverde)
2. Linhagem de Kuban (Planeta Villaverde)
3. Linhagem de Kuban (Planeta Arkadi)
4. Linhagem de Terek (Planeta Arkadi)
5. Linhagem de Terek (Planeta Ottokar)
6. Linhagem de Ussuri (apenas em Altona)

Caso você seja um Evo, vá para a **Tabela 1**.

Caso você seja um Cossaco, vá direto para a **Tabela 2.2**.

Tabela 1

É hora de determinar a parte do Império que você veio – Escolha ou jogue 1d6 (1 e 4, no Cabo do Sabre; 2 e 5, do Fio do Sabre; 3 e 6, da Ponta do Sabre). Escolhido isso, vá para uma das três tabelas a seguir.

Tabela 1.1: o Cabo do Sabre (Escolha ou Jogue 2d6)

2. Albach
3. Albuquerque
4. Altona
5. Annelise
6. Bismarck
- 7-8. Forte Martin
9. Gessler
10. Tarso
11. Trianon
12. Viskey

Tabela 1.2: o Fio do Sabre (Escolha ou Jogue 1d6)

1. Asteróide Schullman ou Estação Parlamentar(*)
2. Alabarda
3. Winch (jogue mais 1d6; ímpar, Winch Ocidental; par, Winch Oriental)
4. Inara
5. Moretz
6. Uziel

* Ambos são locais de trânsito; volte à tabela 1 para definir seu mundo de origem antes de se estabelecer em um desses locais.

Tabela 1.3: a Ponta do Sabre (Escolha ou Jogue 1d6)

- 1 e 4. Arkadi
- 2 e 5. Ottokar
- 3 e 6. Villaverde

Caso você seja um Animal de Companhia, vá para a **Tabela 4.2**.

Caso você seja um Humano Comum, vá para a **Tabela 2**.

Caso você seja um Evo, vá para a **Tabela 2.2**.

Tabela 2: Origem e Status

Essa tabela determina sua origem e sua posição inicial na sociedade.

Caso você queira adicionar a opção de ser rico mas não ser necessariamente um nobre, jogue 1d6 antes de começar. Um resultado 1 ou um 6 significam que você não nasceu na nobreza e nesse caso, eventuais resultados superiores indicarão que sua família é abastada por outros motivos – proprietários de uma corporação poderosa, por exemplo. Pense na Pequena Nobreza como uma classe executiva, na Nobreza como escalões importantes de uma grande companhia e na Alta Nobreza como um poder financeiro capaz de influenciar governos, nesse caso.

Se o mestre achar que a tabela 2.1 dá acesso a níveis de dinheiro e poder muito altos para a campanha que ele quer mestrar, ele pode apenas permitir que se use dois dados, tornando Visconde o ponto mais alto que seus jogadores podem alcançar.

Outra opção (talvez a mais recomendada) é jogar 2d6 e caso o jogador tire um resultado 12, permitir que ele tire par ou ímpar no dado: Caso ele tire ímpar, permanecerá como Visconde ou parte de sua descendência, à sua escolha; caso tire par, pode jogar mais 1d6 e adicioná-lo aos 2d6 iniciais.

Depois desta rolagem, vá para a **Tabela 2.2**.



Status Social de sua Família (Jogue 3d6 ou 2d6).

3. Miséria ou Semi-Escavidão. Não importa. O que conta é que qualquer atentado a dignidade humana pode ser incluído aqui.

4. Pobre. você conseguia ao menos comer, mas isso nunca significou boas condições de vida. Camponês em domínios, operário de fábrica, subempregado. É possível que você tenha precisado trabalhar para ajudar seus pais.

5-6. Classe Média Baixa: sua vida não teve luxos, mas você sempre teve um teto e comia três vezes ao dia; seus pais criavam você como podiam e se esforçavam para que seus filhos tivessem um futuro melhor do que eles.

7-8. Classe Média: isso pode ser sintetizado em uma palavra: conforto. Embora seus pais vivessem calculando as contas na ponta do lápis, nunca faltaram pequenos luxos e a sobremesa diária na sua vida.

9. Classe Média Alta: isso não é ser rico, mas representa um ótimo emprego e um padrão de vida muito melhor do que o da maioria das pessoas ao seu redor. Você pôde ter acesso a uma excelente escola.

10. Pequena Nobreza: Fidalgos em Geral (Príncipes e Princesas, Dons e Donas, dependendo de sua ascendência). Não tem domínios, mas podem chegar a postos importantes com os apoios certos. Inclui-se aqui Prefeitos de Palácio e cargos nomeados a serviço da Nobreza, como Capitão de Guarda de Domínio.

11. Pequena Nobreza: Senhor de Domínio (barão) e seus herdeiros (Dons e Donas); filhos e demais descendentes de Viscondes não-primogênitos também serão intitulados barões caso tenham domínios.

12. Nobreza: Visconde; seu filho primogênito e o primogênito deste (Dons e Donas).

13. Nobreza: Demais descendentes de Duques e Condes, não-primogênitos (Respectivamente Príncipes e Dons; podem ganhar importância via casamento), desde que sejam ao menos Senhores de Domínio.

14. Nobreza: Conde, seus filhos e netos (Dons e Donas): netos-não-herdeiros do Duque, sem título de Grandeza (Príncipes e Princesas).

15. Alta Nobreza: Filhos dos Irmãos do Duque e seus herdeiros diretos, netos não-herdeiros do Duque com títulos de Grandeza (Príncipes).

16. Alta Nobreza: Irmãos e Filhos não-primogênitos do Duque, também senhores de domínios importantes (Príncipes).

17. Alta Nobreza: Duque; seu filho primogênito (Príncipes) ou o primogênito deste (Príncipe).

18. Alta Nobreza: Grão-Príncipe ou Príncipe-Herdeiro de Grão-Domínio.

Tabela 2.2.: O Destino de Sua Família

Se a tabela anterior reflete como era sua vida nos seus primeiros anos de vida, aqui talvez tenhamos o golpe que a mudou por completo e transformou sua visão de mundo. Jogue 2d6.

3 a 7. Alguma tragédia fez com que você perdesse seus pais. Vá para a **Tabela 2.2.1.**

8 a 11. Seus pais estão vivos, embora algo de errado ainda possa acontecer. Vá para a **Tabela 2.2.3.**

12. Seus pais escondem um segredo muito grave. Vá para a Tabela 2.2.2.

Tabela 2.2.1.: Sem Pais

Você tinha uma existência estável, mas de repente aconteceu: você se viu sem pais, e perdeu seu rumo na vida. Jogue 2d6 para saber como isso aconteceu.

2. Seu(s) pai(s) morreram na guerra ou em meio a algum ato de beligerância (uma revolta ou ataque militar, por exemplo).

3. Seu(s) pai(s) morreram em um acidente.

4. Seu(s) pai(s) foram assassinados.

5. Seu(s) pai(s) tem amnésia e não reconhecem você.

6-7. Você nunca conheceu seus pais.

8. Seu(s) pai(s) desapareceram.

9. Seus pais estão ocultos para proteger você.

10. Seu(s) pai(s) passaram para o lado do inimigo.

11. Você na verdade foi criado por outros parentes, e não sabe aonde estão seus verdadeiros pais.

12. Você acabou perdendo tudo e crescendo nas ruas.

Vá para a **Tabela 2.2.3.**

Tabela 2.2.2.: Segredos de Família

Tudo teria corrido bem, se verdades perigosas não tivessem vindo à tona – alterando completamente o seu mundo. Jogue 1d6.

1. Simplesmente você *não sabe*, e se sente completamente perdido nessa história.
2. Seus dois pais são na verdade espíões infiltrados no lado inimigo.
3. Seus pais estavam envolvidos em um projeto militar altamente secreto, e agora fogem do governo local.
4. Seus pais inexplicavelmente não tem nada mais a ver com você, como se nunca tivessem tido um filho.
5. Seus pais simplesmente desapareceram, os dois. Sua casa foi deixada vazia, e agora você é uma não-entidade; tecnicamente, você não existe.
6. Seus pais na verdade são espíões do lado inimigo que fugiram, escondendo-se sob a proteção de seus verdadeiros chefes.

Vá para a **Tabela 2.2.3.**

Tabela 2.2.3.: Situação Familiar

Sua família está tecnicamente bem. Tire par ou ímpar com um dado.

Par: O status do restante da família é bom, mesmo que seus pais estejam mortos ou desaparecidos; há para onde correr na pior das hipóteses. Vá pra **Tabela 3.**

Ímpar: A situação da família é péssima, e você está correndo o risco de piorar tudo de vez. Vá para a **Tabela 2.2.3.1.**

Tabela 2.2.3.1: Crise de Família

O que aconteceu? Role 2d6 ou escolha:

2. Sua mãe (ou irmã) foi tomada como esposa ou concubina por um nobre graças à dívidas ou chantagens.
3. Sua família perdeu todas as terras e títulos através da traição de um parente canalha.
4. Sua família perdeu todos os títulos e terras graças à má administração.
5. Sua família foi exilada de casa; você só retornou graças a um indulto.
6. Sua família foi aprisionada e somente você escapou.
7. Sua família como um todo está desaparecida, e você é o único membro restante.
8. Sua família foi assassinada, e apenas você restou.
9. Sua família perdeu tudo quando sua fortuna entrou em colapso; agora vivem todos nas ruas.
10. Sua família mais próxima (pais e irmãos) está desaparecida.
11. Sua família está perdida na guerra.
12. Sua família foi destruída em um acidente muito suspeito. Aqueles que não foram mutilados ou ficaram aleijados pela vida inteira estão mortos.

Vá para a **Tabela 2.2.3.2.**

Tabela 2.2.3.2: Em Nome dos Seus

Graças aos eventos da tabela 2.2.3.1., você tem um objetivo na vida. Escolha ou jogue 1d6.

- 1: Limpar seu nome (ou da sua família)
- 2: Tocar a vida pra frente e esquecer disso tudo.
- 3: Caçar os culpados e fazê-los pagar por tudo!
- 4: Tomar o que é seu de direito
- 5: Salvar, se possível, o que resta da sua família
- 6: Pagar pelos crimes não basta – eles precisam *sofrer!*

Vá para a **Tabela 3.**

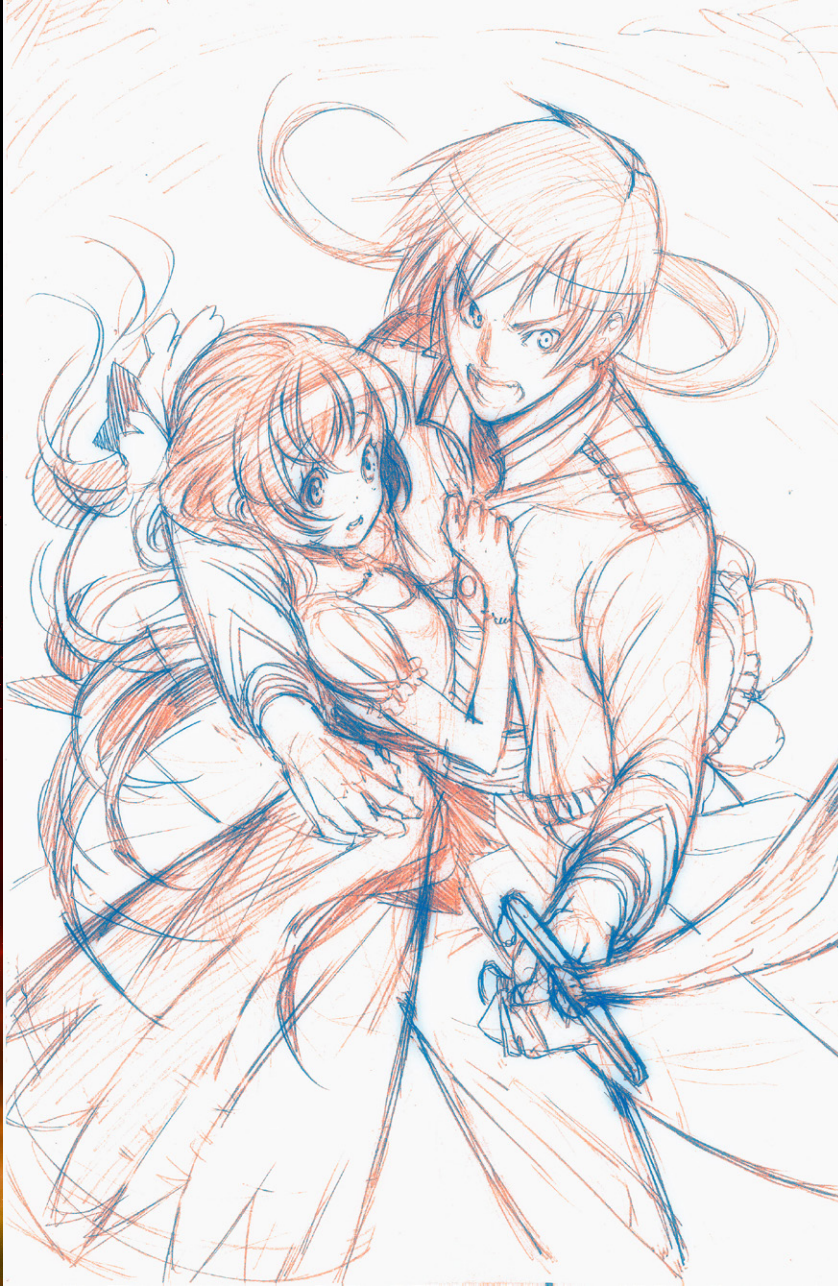


Tabela 3: Coadjuvantes

Você não nasceu no vazio. Por mais que sua vida tenha sido solitária ou miserável, você teve que interagir com outras pessoas! O que vamos descobrir agora é quem são as pessoas que você pode contar – ou que fizeram de sua vida um inferno, entre irmãos, amigos e eventuais namoradas... ou inimigos mortais!

Tabela 3.1: Irmãos.

Irmãos são os primeiros seres humanos com os quais temos que lidar em termos de igualdade, diferente da relação “eu mando e você obedece” que temos com os pais. A relação com eles pode ser amistosa ou cheia de rugas – e se não houver cuidado da parte dos pais ao gerenciar a vida de seus rebentos, eles podem se tornar inimigos pela vida e rachar a felicidade de um lar.

Essa tabela é particularmente importante no caso de nobres: se você for o herdeiro do título de seus pais de acordo com a Tabela 2.1., assuma sempre que você é o mais velho de todos, mesmo que tenha um irmão gêmeo – nesse caso, você foi o primeiro a sair do útero de sua mãe e ganhou algum tipo de tatuagem discreta com o brasão da família para deixar claro quem é o verdadeiro herdeiro (nesses casos, um irmão que tentar se passar pelo outro tatuando um brasão idêntico pode ser executado ou exilado caso um teste de DNA o desmascare).

Para saber quantos irmãos você tem, basta jogar par ou ímpar com um dado: Par significa que você é filho único, ímpar significa que você tem irmãos – e nesse caso, jogue mais 1d6 para saber quantos irmãos você tem.

Feito isso, jogue tire par ou ímpar no dado para cada um de seus irmãos: ímpar significa que é uma moça, par significa que é um rapaz. Feito isso, jogue na seguinte tabela para determinar a idade de *cada um deles* em relação a você:

1: Gêmeo

2 e 4: Mais Velho

3, 5 e 6: Mais Novo

Jogue um dado e estabeleça os sentimentos de cada um deles em relação a você.

1: Ele/Ela o odeia e fará o que puder para prejudicá-lo.

2: Ele/Ela não gosta de você, e vocês evitam se falar.

3: Ele/Ela o vê de forma indiferente – apenas toca sua vida.

4-5: Ele/Ela gosta de você.

6: Ele/Ela o adora de verdade, e o trata como um herói.

Vá para a **Tabela 3.2.**

Tabela 3.2: Amigos

Você teve uma vida antes de tudo e por menos numerosos que eles fossem, algum amigo você teve – seja na escola, ou nas vizinhanças. Jogue 1d6 para ver quantos amigos você fez na vida, e para cada amigo, jogue um dado para definir seu gênero: par é uma moça, ímpar é um rapaz. Feito isso, é hora de descobrir quem seu amigo foi para a sua vida: jogue 2d6:

2-3: um velho amigo de escola

4-6: alguém que cresceu a seu lado desde a infância

7: um professor ou mentor

8: um(a) ex-namorado(a); role novamente se o sexo não bater – ou deixe como está se preferir; o personagem é seu, não temos nada a ver com isso...

9: alguém que foi como um(a) irmã(o) caçula para você.

10: alguém que foi como um segundo pai para você

11: alguém que foi como um(a) irmã(o) mais velho para você.

12: um parceiro ou aliado (comprar vantagem correspondente)

Vá para a **Tabela 3.3**.

Tabela 3.3: Inimigos

É meio difícil isso acontecer na sua idade, mas é possível que em algum ponto de seu passado, você tenha feito um inimigo letal para o resto da vida. Role 3d6; três resultados “1” significa que você fez, sim, um inimigo. Role 1d6 ou escolha: esse inimigo é...

1. Um antigo amigo

2. Um parente

3. Um membro da Alta Nobreza

4. Um completo estranho para você

5. Um (a) ex-namorado (a)

6. Alguém do “lado inimigo”

Como esse ódio começou? Jogue 2d6

2-3. Ele causou a morte de pessoas queridas por você.

4. Você causou a morte de pessoas queridas para ele.

5. Um dos dois causou uma grande humilhação ao outro.

6. Um dos dois causou ao outro uma mutilação física.

7. Um fez com que o outro fosse preso.

8. Um fez com que o outro fosse exilado.

9. Vocês foram rivais no amor e isso acabou muito mal.

10. Um fez com que o plano do outro falhasse.

11-12. É um mistério para você (o mestre de jogo decide, mas você nem faz ideia do porquê desse ódio).

Quem odeia quem? Escolha ou jogue 1d6

1 e 3: Ele/Ela o odeia

2 e 5: Você o/a odeia

3 e 6: O ódio é mútuo

E em caso de ambos se encontrarem, o que a parte que se sente prejudicada fará com seu alvo? Escolha ou jogue 1d6.

1. Entre em fúria e tentará matá-lo a qualquer custo

2. Evitará seu inimigo

3-4. Procure prejudicá-lo de forma indireta através de ardis

5. Ignorará seu inimigo

6. Ataque verbalmente seu inimigo

Vá para a **Tabela 3.4**.

Tabela 3.4: Romance

Convenhamos: o herói-padrão da animação japonesa é adolescente e a maior preocupação da maioria dos adolescentes ao redor do planeta é chamar a atenção do sexo oposto. E como existe uma relação intrínseca entre desenhos japoneses e um certo espírito “novelinha”, não poderíamos deixar essa opção de lado.

Jogue 1d6 ou escolha... (e recomendamos fortemente esta última opção, caso sinta que isso possa tornar seu personagem chato!)

1-2. Você está metido em um relacionamento até o pescoço. Vá para **Tabela 3.4.1.**

3-4. Você não está com ninguém. Vá para **Tabela 3.4.2.**

5-6. Você está se recuperando de uma tragédia romântica em seu passado. Vá para **Tabela 3.4.3.**

Tabela 3.4.1.: Sim, você não está no seculo!

Você tem um (a) namorado (o). Eventualmente ela pode não ter sido a primeira pessoa da sua vida, mas é o primeiro relacionamento que você leva a sério. Mas como mandam os clichês, as coisas nem sempre são como gostaríamos. Jogue 2d6.

2. Os pais ou amigos de sua/seu amado/a te odeiam.
3. Seus amigos ou seus pais odeiam seu/sua namorado/a.
4. Você tem um(a) rival no amor.
5. Sua/seu namorada (o) é quem tem um(a) rival no amor!
6. Vocês estão longe um do outro por algum motivo.
7. Vocês brigam o tempo todo (pense em tom de comédia).
8. Um de vocês é doentamente ciumento.
9. Você desconfia da fidelidade de seu/sua namorado/a.
10. Seu romance é clandestino – ele/ela pode ser casada (o) ou prometida (o) a outro (a).
- 11-12. Tudo vai bem por ora. Aproveite enquanto pode.

Vá para a **Tabela 4.**

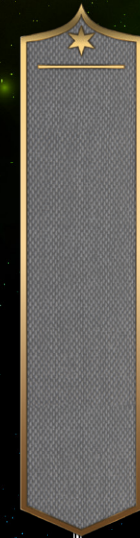


Tabela 3.4.2.: Sim, você **ESTÁ** no seco!

Em miúdos, você nunca pegou ninguém – ou se pegou, isso não durou; mas a vida ainda pode dar suas voltinhas, se você tiver sorte. Jogue 2d6 ou escolha com sabedoria: um mestre de jogo sádico pode usar sua falta de sorte com as mulheres como fonte de piadas inesgotáveis...

3. Você é um sujeito repelente, e nenhuma mulher com o mínimo de dignidade iria querer ser vista com você.

4. Você é até simpático, mas está destinado eternamente a ser visto como amigo por elas.

5. Você é romântico e espera encontrar a garota certa. Prepare seu coração para ser arrasado vida afora.

6. Você canta todas as mulheres ao redor e sua reputação o precede: elas se afastam antes que você chegue perto.

7. Você é legal, mas a turma com quem você anda faz com que uma mulher pense duas vezes antes de falar com você.

8. Você não sabe ser divertido. Seja por sisudez ou mera falta de vivência, do ponto de vista feminino isso é um saco.

9. Você tenta impressioná-las com um senso de humor questionável, conseguindo ser meramente constrangedor.

10. Você tem uma missão mais importante na vida, por isso não perde seu tempo com romance. Só que ISSO, em si, atrai mulheres!

11. Você quer alguém, mas simplesmente é burro demais para perceber quando elas estão interessadas em você.

12. Provavelmente você é tão infantil que nem sabe o que é sexo ou romance.

Vá para a **Tabela 4**.

Tabela 3.4.3.: Tragédia Romântica

É a hora da novela mexicana: você era feliz, tinha alguém que amava, mas o destino acabou destruindo tudo. Para que você veja o que aconteceu para tudo dar errado, jogue 2d6 (nem pense em escolher nesse caso!) e seja feliz. Ou melhor, *não* seja feliz.

2. Ele/ela morreu em uma ação militar.

3. Ele/ela morreu em um acidente. Acontece.

4. Ele/ela simplesmente desapareceu, sem deixar vestígios.

5. Ele/ela morreu em um acidente muito suspeito.

6. Ele/ela o/a deixou sem explicação, e pediu para que você nunca mais o/a procurasse.

7. Ele/ela foi sequestrado/a ou aprisionado/a.

8. Ele/ela cometeu suicídio.

9. Ele/ela enlouqueceu.

10. As normas da sociedade separaram vocês dois.

11. Ele/ela na verdade faz parte do “outro lado”.

12. Ele/ela te pôs um chifre e você o/a perdeu para um rival.

Vá para a **Tabela 4**.

Tabela 4: Aparência e Personalidade

Em primeiro lugar, essas coisas não deveriam ser escolhidas por dados. O ideal seria que o jogador as compusesse à sua escolha, a partir das opções da lista – a menos que tenha uma ideia melhor. Mesmo assim, a tabela a seguir pode ser usada pelo mestre para criar personagens aleatórios durante o jogo – e isso pode ser uma mão na roda, na verdade.

Há alguns ajustes a ser feitos para que a tabela abaixo se adeque melhor ao cenário, então é recomendável segurar os dados e ler atentamente o que vem a seguir antes disso.

Tabela 4.1: Aparência Física

Como dissemos lá em cima: essa tabela deveria ser usada como um modo de auxílio para definir informações sobre amigos, inimigos e amantes – decisões relativas a um personagem de jogador deveriam ser escolhidas, não roladas aleatoriamente. Mas se é isso que você realmente quer, quem vai impedi-lo? Jogue 2d6 para cada coluna.

Há um ajuste importante de cenário: os itens em asterisco (*) são mais indicados para personagens Evo ou que por mestiçagem tem alguma herança deles no sangue (algo tão comum que ninguém liga muito) datada de cinco a oito gerações.

	Cor de cabelos	Corte de cabelo	Cor de olhos
2	Ruivos	Reco	Azuís
3	Brancos (*)	Longo e Liso	Cinzentos
4	Azuís (*)	Mecha sobre um olho	Cor-de-Rubi (*)
5	Verdes (*)	Curto e Espetado	Negros
6	Negros	Curto e Encaracolado	Negros
7	Negros	Curto e Liso	Castanhos
8	Castanhos	Curto e Liso	Castanhos
9	Castanhos	Longo e Espetado	Castanhos
10	Louros	Longo e Encaracolado	Violetas (*)
11	Verdes (*)	Longo e Liso	Verdes
12	Púrpura/Lilás (*)	Corte exótico à gosto	Cor-de-Mel

E se seu personagem for um nobre? Aí a coisa complica, porque se de repente surgir um bebê de cabelos verdes, significa que em algum ponto do passado alguém pulou a cerca e a linhagem foi conspurcada – em suma, um escândalo genealógico que pode colocar em questão a legitimidade de sua família às suas posses e títulos. Há exceções: em clãs como os San Moniz de Inara (que tem origem Evo), os Alcalá de Alabarda (que são uma salada só) e os Gurran de Uziel (que surgiram da enorme fusão coletiva de dezessete famílias de má fama; sangue evo nunca foi nenhuma surpresa ali), ou na pequena nobreza (preferencialmente em clãs menores, mas como a pequena nobreza não tem as preocupações de nobres e duques, isso pode acontecer entre nobres menores de clãs maiores), o sangue evo pode aparecer com mais naturalidade – e a presença deles em algum ponto na árvore genealógica acaba servindo de justificativa, poupando sua família de dor de cabeça.

Em todo caso, se você por algum motivo não quiser isso, você pode jogar de novo, escolher uma cor mais normal... ou assumir esse segredo sombrio do passado como parte de seu background, pintando os cabelos e rezando para que ninguém descubra. Dito isto, vamos em frente: Vá para a **Tabela 4.2**.

Tabela 4.2: Personalidade

Novamente, algo a ser escolhido em função do histórico prévio do personagem, e não rolado aleatoriamente. Claro que sempre haverá quem queira jogar seus 2d6 e decidir dessa forma que o seu personagem será...

2. Timido e reservado
3. Angustiado, anti-social e violento
4. Arrogante, orgulhoso e metido a besta
- 5-6. Temperamental, cabeça-quente e impulsivo
7. Amistoso e desinibido
8. Irritável, Inquieto e Rabugento
9. Sêrio e estável
10. Desmiolado e cabeça-de-vento
11. Ardiloso e traíçoeiro
12. Intelectual e distante

Vá para a **Tabela 4.3**.

Tabela 4.3: O Mais importante para você é...

Ah, por favor, escolha ao invés de jogar 2d6 e deixe a aleatoriedade para os PMs – dá menos dor de cabeça!

2. Honra
3. Sua palavra
4. Honestidade
5. Conhecimento
6. Vingança
7. Amor
8. Poder
9. Tranquilidade
10. Dinheiro
- 11-12. Amizade

Vá para a **Tabela 4.4**.

Tabela 4.4: Sua posse mais valiosa

Esse é um item de caracterização interessante e pode render boas cenas. Como sempre, recomendamos que o jogador escolha ao invés de decidir aleatoriamente – mas caso queira fazer isso, jogue 2d6.

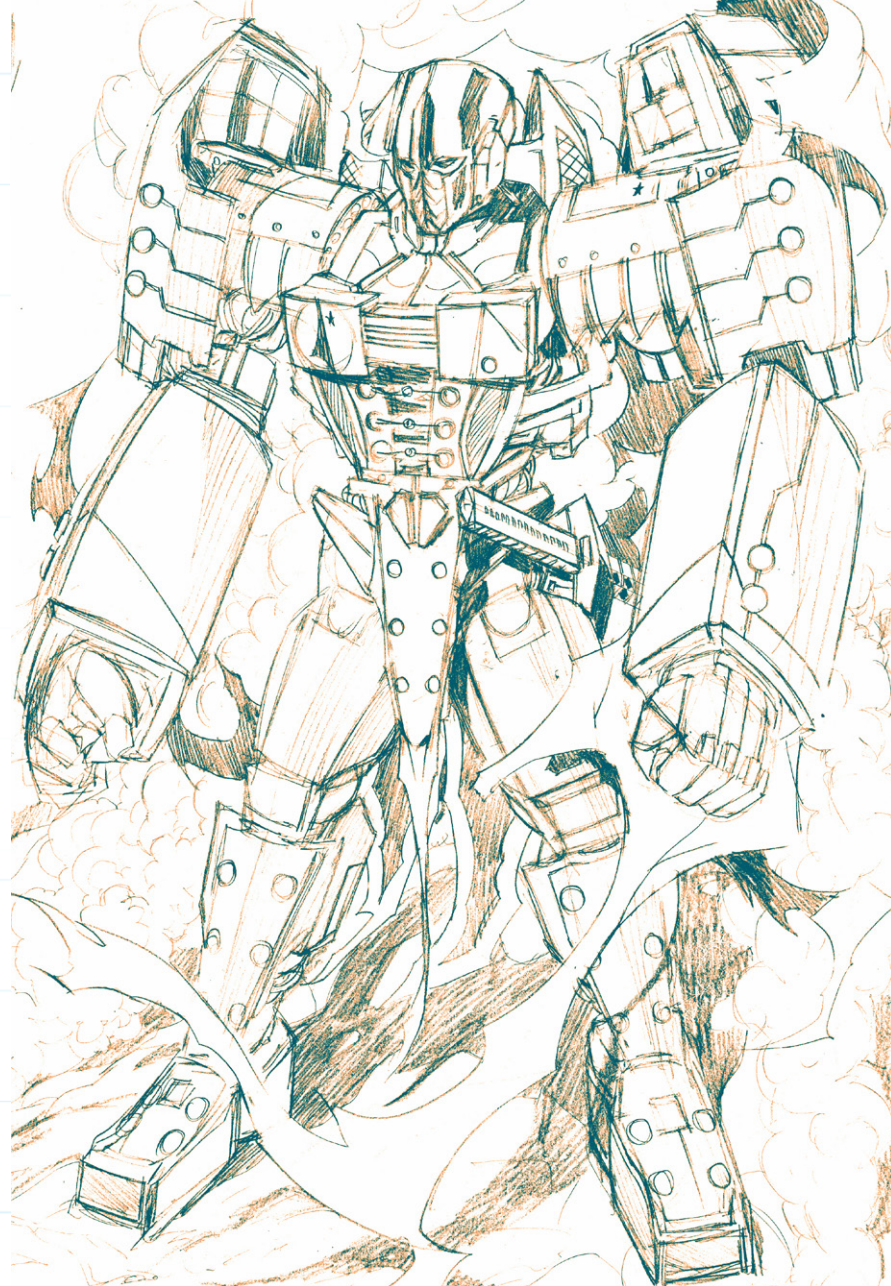
2. Uma arma
3. Uma ferramenta
4. Uma peça de roupa
5. Uma fotografia
6. Um livro ou diário
- 7-8. Uma recordação
9. Um instrumento musical
10. Uma peça de joalheria
11. Um brinquedo
12. Uma carta

Vá para a **Tabela 4.5**.

Tabela 4.5: Para você, a pessoa mais importante do mundo é...

Em alguns casos é fácil; para um Animal de Companhia, é o nobre para o qual ele foi feito – leia-se seu Mestre. Mas de resto isso não é escrito em pedra. Novamente, insistimos para o jogador escolher ao invés de jogar 2d6, deixando isso mais como um recurso do mestre ao criar PMs – mas novamente, quem vai impedi-lo do contrário? As opções são:

2. Um irmão ou irmã
3. A pessoa amada
4. Um amigo
5. Você mesmo
6. Um animal de estimação (ou de companhia)
7. Um professor ou mentor
8. Uma figura pública
9. Um herói pessoal
- 10-11. Ninguém
12. Seus pais, ou ao menos um deles.



É só para dar um exemplo, vamos construir um personagem aleatoriamente – para dar um exemplo do potencial dessas tabelas. Lembrem que este é só o começo: com vantagens e desvantagens extras (ou até com algumas vantagens únicas como mentalista), é possível ir além do definido pelos dados – introduzindo novas informações posteriores, como ser prometido ou destituído, por exemplo. Vamos lá:

Dom Augusto Calatrava Mangalarga

Tabela 0: 10 (Humano Comum)

3: Ponta do Sabre (Tabela 1.3 – 3: Villaverde)

Tabela 2: 13 (Príncipe/Princesa ou Dom/Dona, não-primogênito, descendente menor de Duques ou Condes respectivamente, mas ainda parte de suas cortes). **Tabela 2.2.:** 11 (Pais vivos). **Tabela 2.2.3.:** 8 (Par; a situação da família está bem).

Tabela 3.1: Ímpar. 1D6: 1. Um único irmão (por conta da **Tabela 2:13**, assume-se que este seja homem e mais velho, já que o personagem não é primogênito). 1d6: 1 (Irmão gêmeo, formalmente primogênito; ele tem uma “marca de nobreza” para diferenciá-lo de você). 1d6: 5 (Seu irmão gosta de você e aprecia sua presença).

Amigos: 1d6: 3 (três ao todo).

- Amigo 1: 5 (ímpar: é um rapaz)/ 5: Alguém que cresceu a seu lado durante a infância.
- Amigo 2: 5 (ímpar: é um rapaz): 5: Alguém que cresceu a seu lado durante a infância (sim, deu esse mesmo resultado de novo, na soma de dados diferentes. Aleatoriedade é isso, fazer o quê?)
- Amigo 2: 3 (ímpar: é um homem): 7: Um professor ou mentor.

Tabela 3.3: 1,2,3 – Você não tem inimigos pessoais.

Tabela 3.4: 4. Você não está com ninguém. 11: Não que você não se interesse em encontrar uma moça de que goste, mas simplesmente não tem vivência ou não é muito esperto para perceber quando elas gostam de você.

Aparência: Ruivo (2), Cabelos curtos e espetados (5), Olhos negros (5).

Personalidade: Irritável, Inquieto e Rabugento (8).

Posse mais Valiosa: uma recordação (7)

Para ele a pessoa mais importante do mundo é seu irmão (2).

Histórico: Augusto é um dos dois filhos do Conde Fernão Mangalarga – o mais novo por questão de minutos de nascença. Apesar do seu irmão gêmeo Alberto lhe dispensar apreço, o comparativo entre os dois acabou moldando sua personalidade de forma adversa: Augusto é resmungão – se bem que embora ele negue, gosta muito de seu irmão e o protegeria com a vida; mas também se ressentido de se ver diminuído aos olhos de todo mundo na comparação. Isso se reflete na sua vida pessoal: acha que é mais fácil que as mulheres se interessem pelo seu simpático irmão do que por ele, que na certa está destinado a um

casamento político no futuro e sem muitas chances de aproveitar sua não-disponibilidade enquanto isso não acontece.

Por esse motivo, aos doze anos, ele decidiu se alistar na Academia Militar da Guarda Regencial de Villaverde, mesmo com o seu mundo sob invasão: muitos jovens nobres fazem isso antes de sua primeira maioridade, e era uma oportunidade de ficar distante de complicações com seu irmão – que estava sendo educado para administrar seus futuros domínios. Só que pouco após o alistamento, em Março de 1861, veio o primeiro ataque proscrito em Ottokar – e Villaverde passou a se tornar alvo de ataques no ano seguinte. O novo contexto alterou o discurso por trás do treinamento militar na academia e ajudou a forjar o caráter dos cadetes Villaverdeanos dessa época – inclusive Augusto, que se tornou mais sério, focado e determinado, mas ainda assim resmungão, rabugento, irônico e pouco simpático.

Augusto agora tem quinze anos incompletos e acabou de se graduar na Academia Militar. Seus pais não querem que ele se junte à Guarda Regencial (algo que eles não recusariam em tempos de paz) e antes de sua primeira maioridade, já agendada, ele não poderá fazê-lo sem ter que pedir permissão a seu pai. Para domar seus ímpetos, lhe entregarão a guarda de seu domínio após tal rito – e mesmo antes de exercer o comando, ele já está preparando as forças locais contra um possível ataque proscrito.

A questão é: qual o seu lugar? Ajudando sua família (de quem, por mais que ele negue, sentia falta e guarda recordações que o mantêm de pé) a defender seus domínios, mas permanecer em uma posição eternamente subalterna... ou juntar-se ao oficialato da Guarda Regencial de seu mundo e procurar ascender na carreira militar em meio à guerra?

Agora é com vocês: vão montando seus personagens e entrem em seus robôs gigantes. Ergam seus sabres e sigam em frente!

Índice de tabelas

Tabela 0: quem você é	2	Tabela 2.2.3.1: Crise de Família	6
Tabela 0.0.1 – Animal de Companhia	2	Tabela 2.2.3.2: Em Nome dos Seus	6
Tabela 0.0.1.1: Animal Inofensivo	2		
Tabela 0.0.1.2: Animal Perigoso	2	Tabela 3: Coadjuvantes	7
Tabela 0.0.2 – Com ou Sem Mestre	2	Tabela 3.1: Irmãos	8
Tabela 0.2.1: Seu Mestre Está Vivo	2	Tabela 3.2: Amigos	8
Tabela 0.2.2: Sem Mestre	2	Tabela 3.3: Inimigos	8
Tabela 0.0.2 – Minorias	3	Tabela 3.4: Romance	9
Tabela 0.0.2.1 – Evo	3	Tabela 3.4.1.: Sim, você não está no seco!	9
Tabela 0.0.2.2 – Cossaco	3	Tabela 3.4.2.: Sim, você ESTÁ no seco!	10
		Tabela 3.4.3.: Tragédia Romântica	10
Tabela 1		Tabela 4: Aparência e Personalidade	10
Tabela 1.1: o Cabo do Sabre	3	Tabela 4.1: Aparência Física	10
Tabela 1.2: o Fio do Sabre	3	Tabela 4.2: Personalidade	11
Tabela 1.3: a Ponta do Sabre	4	Tabela 4.3: O Mais importante para você é...	11
		Tabela 4.4: Sua posse mais valiosa	12
Tabela 2: Status Social de sua Família	5	Tabela 4.5: Para você, a pessoa mais importante do mundo é...	12
Tabela 2.2.: O Destino de Sua Família	5		
Tabela 2.2.1.: Sem Pais	5	Personagem-exemplo: Dom Augusto Calatrava Mangalarga	13
Tabela 2.2.2.: Segredos de Família	6		
Tabela 2.2.3.: Situação Familiar	6		