



Macross 3D&T

Adaptação do Cenário para Brigada Ligeira Estelar

Alexandre Lancaster

(Macross © Big West/Studio Nue; todos os direitos pertencem a seus devidos proprietários)

Em Algum Ponto do Espaço Sideral...

*Você é um piloto da Esquadrilha Caveira, na nave colonial Megaroad 66 – e está **muito** zangado. Você veio com seus pais para refazer seu destino em outro mundo. Jamais pensou em ser militar na vida, mas que diabos há para se fazer aqui? É como se as pessoas vivessem arremedos de vidas cotidianas enquanto não chegam a outro planeta aonde recomeçarão suas vidas e as construirão de verdade. Antes disso, brincam de viver – e você cansou de brincadeiras. Moças procuram brincar de futura mega-estrela em um lugar que é um ovo, como se isso significasse mesmo alguma coisa. E quando você ousou falar isso para sua irmã menor, que está se metendo nessa grande palhaçada... para quê? Para uma daquelas candidatas a estrelas da cidade no meio do nada, todas bonitas e provavelmente com uma ervilha no lugar do cérebro, vir para cima de você e te soltar um esporro sobre respeitar os sonhos e coisas do tipo? O que ela ficou vendo por toda a vida, reprises de seriado juvenil? Você arrisca seu rabo pra salvar a todo mundo nesta nave, não tem que ouvir esse monte de baboseiras de uma menina que não sabe droga nenhuma da vida! E mais uma vez: se alguém for te lembrar mais uma vez que aquela candidata a sabe-se lá o quê era bonitinha, a porrada vai comer solta!*



É quando você se manobra em posição de oito horas. Modelo Valkyrie. Você gosta mais do Battroid, ele te faz sentir um gigante. Seu avô era um gigante. Ao contrário da maioria dos Zentradi que passaram a viver com os humanos, ele pertencia às forças de Zer Boddole quando foi ordenada a destruição da Terra. Capturado após a derrota das forças de Boddole, ele passou meses como prisioneiro de guerra antes de ser libertado. Ele tentou se aculturar e até se envolveu com uma Zentradi igualmente incerta sobre essa nova vida ao lado daqueles a quem eles deveriam matar, ainda mais quando eles tratavam até os Zentradi que lutavam a seu lado como se fossem cidadãos de segunda classe. Não deu certo: ele se juntou às forças do comandante Quamzin e, desta vez, não sobreviveu para contar a história. Mas já era tarde demais. Seu pai já estava a caminho.

O estigma de ser filho de alguém que lutou tanto ao lado de Boddole quanto de Quamzin ajudou a tornar a vida do seu pai um inferno. Sua avó o criava na base da ordem unida. Fora de casa, ele praticamente se recolhia entre os demais Zentraedi. Ele tinha amigos, mas com a constante miscigenação e aculturação, a ideia de uma colônia Zentraedi foi se diluindo e ele foi se afastando deles à medida em que eles mais e mais se misturavam com os humanos. Não foi à toa que seu pai se casou e teve filhos mais tarde do que o esperado em tempos de “crescei e multiplicai”. Ele não sentia relação com o mundo e por sorte, encontrou uma Zentradi não tão atraente, verdade – todas as Zentradi atraentes pareciam estar casando em massa com humanos – mas com uma visão mais pragmática: era esse o mundo aonde todos estão agora. Não há muito o que fazer.

Por isso sua família toda decidiu partir em uma das frotas de colonização. É uma forma de aceitar as coisas como elas são e virar essa página; em um mundo aonde seu povo se misturou tanto que parece não ter mais identidade, você se sente alienígena e não se reconhece em ninguém. “Você parece demais com seu avô”, disse sua avó antes de morrer. Talvez ela estivesse certa. Você enxerga o mundo com uma clareza dura, sem enfeites,

e isso o torna insuportável para muita gente. E por mais que você não quisesse vestir a farda humana... ela cai bem demais em você, que é considerado um dos melhores pilotos da Megaroad 66. Só faltou um batismo de fogo à altura. E parece que ele está chegando.

Você não identifica o oponente que se aproxima. Não há nenhum registro nos arquivos da nave. As Forças de Reconhecimento já estão fora do mapa, você não tem certeza. Varauta, idem. Vajra? Você apenas ouviu falar, e nunca entendeu o que diabos estava acontecendo. Mas você precisa de um oponente. Você... e de repente surge um construto que dá o disparo inicial que você tanto esperava. Nada mais é necessário.

É quando de repente aparece aquela piloto folgada de novo. “Ô, apressado! Você não vai enfrentar um inimigo desconhecido sozinho, não é?”, diz em tom debochado como de costume, dando antes que você possa reagir o primeiro tiro contra o adversário. Por algum motivo desconhecido, parece que ela decidiu pegar no seu pé – porque diabos ela grudou em você? Mas ela não vai te tirar esse prazer. Você entra em modo Gerwalk e começa a disparar e disparar contra... contra... quem diabos são esses caras afinal?

Cantora? Confere. Piloto? Confere. Outra garota, com interesse velado pelo piloto? Confere. Algum inimigo alienígena novo? Confere. Parabéns, você tem aqui **tudo o que é necessário para uma série da franquia Macross!**

Essa é uma adaptação de um dos clássicos da animação japonesa (bom, a primeira série é clássica) para **Brigada Ligeira Estelar**, o seu cenário oficial de robôs gigantes para 3D&T. Para aproveitá-la melhor, você precisará do **Manual 3D&T Alpha**, que pode ser baixado gratuitamente aqui...

<https://lojajambo.com.br/rpg/rpg-3det/manual-3dt-alpha-edicao-revisada-digital/>

... do suplemento online de **Naves Espaciais** para o cenário oficial de Brigada Ligeira Estelar, que também pode ser baixado gratuitamente por aqui...

<http://www.jamboeditora.com.br/downloads/3det-ble-naves-espaciais.pdf>

... e do livro **Brigada Ligeira Estelar**, que traz regras extras para sua campanha de robôs gigantes. Com ele, você pode jogar não apenas com pilotos militares, mas com piratas espaciais, mercenários e diversas outras opções, expandidas também nos dois volumes de **A Constelação do Sabre** – mas Macross é um cenário diferente, com suas próprias particularidades, e boa parte dos kits não se aplicam aqui. É altamente recomendada a leitura das duas partes do artigo **Manobras de Combate Aéreo**, em <http://jamboeditora.com.br/2048/manobras-aereas-brigada-ligeira-estelar-1/> e <http://jamboeditora.com.br/2049/manobras-aereas-brigada-ligeira-estelar-2>

Apresentando...

A série de televisão **Superdimensional Fortress Macross** (Japão, 1982) é um clássico absoluto da animação japonesa e um dos maiores sucessos internacionais que ela já produziu. Inspirado por elementos conceituais emprestados do romance de ficção científica **Inherit the Stars**, de James P. Hogan, essa série de 39 episódios (que rendeu uma longa-metragem, *Do You Remember Love?*, recontando alternativamente a saga original, mais as continuações **Macross II**, **Macross Plus**, **Macross 7**, **Macross 7 Dynamite**, **Macross Zero** e **Macross Frontier**) se estabeleceu como uma das grandes franquias de robôs gigantes no Japão, competindo com pesos-pesados como Gundam. A rigor, ele pode ser resumido como a história de um triângulo amoroso em meio a uma guerra espacial de escala colossal. Mas é claro, como atestam vários outros animes e mangás que tentaram se valer dessa formulazinha de bolo e nem de longe funcionaram tão bem, ele não é apenas isso. A rigor, Macross contou com um roteiro estruturalmente inteligente, aonde fatos e destinos são cuidadosamente entrelaçados em

nome de um efeito dominó aonde nada é perdido; se algum personagem estivesse ausente da história, alguma coisa *não iria acontecer*, por menos importante que pareça. Tudo se encaixa – e por mais que sempre haja quem pareça enxergar só o romance complicado dos protagonistas, ele quase nunca deixa de ser, acima de tudo, *uma ótima história de ficção científica*.

Isso levou a seu licenciamento no ocidente. Por uma série de empecilhos provocados pelas emissoras de televisão americanas à época, que exigiram um número determinado de episódios e a desniponização dos protagonistas, os co-licenciantes (a produtora **Harmony Gold** e a fabricante de brinquedos Revell, que já estavam com tudo engatilhado e não poderiam tomar prejuízo) tiveram que apelar: puxaram a bacana série **Mospeada** e a não tão bacana **Southern Cross** para emendá-la ao corpo do Macross original. Com adaptações aqui e modificações ali para se emendar três universos bem distantes entre si, nasceu **Robotech** – a maior responsável pela popularização de Macross no ocidente. O surgimento de um fandom de anime e mangá mundo afora nas décadas seguintes acabou revestindo Robotech de uma aura polêmica, mas é inegável que ele tem uma aura nostálgica para muitos fora do Japão, mais do que o próprio Macross original. Mesmo no Brasil – o único país no mundo a exibir ambas as versões (o Macross nipônico foi exibido como **Guerra das Galáxias** na rede Gazeta, no início dos anos 90) – é fácil descobrir qual dos dois é mais lembrado entre pessoas comuns; o fato de Robotech ter sido exibido pela Globo contou um bocado nisso...

Vamos admitir que isso não é pouca coisa e que este está longe de ser um daqueles materiais obscuros, discutidos furiosamente entre fãs de anime e mangá, mas que na verdade é ignorado pela maioria dos seres humanos.

Por isso mesmo, estamos oferecendo aqui uma adaptação desse material para **Brigada Ligeira Estelar** – o seu cenário de robôs gigantes para o sistema 3D&T. Pensamos em fazer uma série de artigos, mas a verdade é que esse universo se tornou extenso e seria injusto não oferecer elementos pinçados de materiais posteriores; por outro lado, há muito a ser publicado

em Brigada, e é complicado ocupar semanas com uma adaptação. Por isso estamos postando uma versão pronta para ser baixada e impressa.

De resto, qual dos dois vai ser adaptado aqui? Bem, a Palladium tem um RPG dedicado a Robotech e os interessados no cenário podem correr atrás e adaptá-lo (eles também adaptaram Macross II, o filho rejeitado da franquia, mas cujos elementos parecem estar começando a ser resgatados – as informações sobre os Marduk neste suplemento online vieram de lá); Robotech oferece um cenário mais cômodo em termos de RPG, com mais máquinas de combate; mas enfim, estamos adaptando Macross e ponto final.

O Background do Cenário

Tudo começou com a **Protocultura** – a mais antiga raça no universo a atingir o estado de sciência. Evoluindo e desenvolvendo um estágio formidável de tecnologia, eles dominaram os segredos da genética e começaram a criar novas espécies, com as quais povoaram o universo conhecido. Sua principal criação foi a espécie conhecida como **Zentradi**, que se espalhou pelo espaço para fazer o trabalho duro de manutenção da ordem. Com isso, a Protocultura criou uma república estelar que controlou 70% da galáxia.

Entretanto, começou a surgir dissensões entre as diferentes forças Zentradi e isso gerou uma guerra civil. Tentando fazer frente ao caos, foi desenvolvida geneticamente uma nova espécie capaz de singrar o espaço, tão poderosa que não dependeria de naves, armas ou robôs gigantes para esmagar o inimigo e preservar a república.

Como era de se esperar, isso não deu certo. Para evitar que eles se auto-destruíssem com seus próprios níveis de poder, os cientistas da Protocultura passaram a ligá-los com um sub-universo paralelo repleto de energia extra-dimensional que lhes servisse de combustível. O que ninguém esperava era que uma força vital desconhecida desse universo se instalasse nos corpos recém-fabricados dessa nova espécie geneticamente engendrada. Assim

surtiu uma nova forma de vida: os **Protodevilns**, que passaram a caçar não apenas os Zentradi, mas todas as espécies geradas ou manipuladas evolutivamente pela Protocultura. Os Protodeviln escravizaram cerca de um terço dos domínios da República estelar e as forças zentradi que agora os serviam, sob lavagem cerebral, passaram a ser conhecidos como suas **Forças de Reconhecimento**.

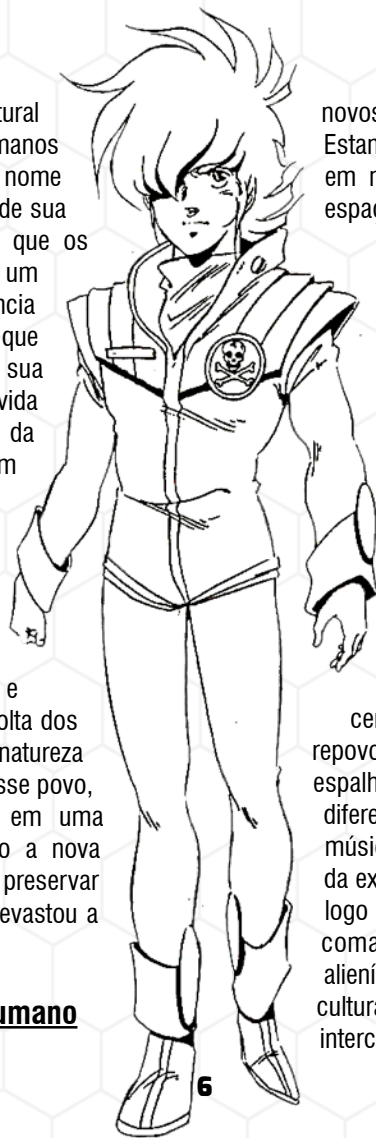
Isso gerou uma guerra que eliminou mais de 85% da população entre as espécies geradas pela Protocultura. A maré só virou quando uma dessas espécies, os **Anima Spiritia**, aprendeu a usar sua energia espiritual para enfrentar os Protodeviln. Eles encabeçaram a reação e conseguiram trancafiar a todos eles, mas já era tarde: em uma geração, a República seria dissolvida e os Zentradi, divididos como povo entre aqueles que serviam à Protocultura e aqueles que serviam os Protodeviln, mergulhariam em uma guerra fratricida, passando a existir apenas em função desse conflito – a ponto de, com os milênios, esquecer até mesmo a razão pelo qual todos estão lutando. Vinte mil anos se passaram. A Terra é envolvida quando uma monstruosa nave espacial das Forças de Reconhecimento faz uma aterrissagem forçada em nosso mundo e cai em uma ilha do Pacífico chamada **Ataria do Sul (Ilhas Macross, em Robotech)**. Dez anos depois, o governo unificado da Terra reconstrói a nave espacial, batizando-a de **SDF-1 Macross**.

Nossa história começou em 2009: simultaneamente ao lançamento oficial da nave, chega ao nosso sistema solar uma frota Zentradi que identifica a SDF-1 como pertencente às Forças de Reconhecimento. Como as forças da SDF-1 resistem, os Zentradi atacam com tudo – e em combate, as forças terrestres, sob as ordens do comandante **Bruno Global**, decidem usar um sistema de salto experimental. Só que eles levam junto a própria população da ilha e todos são embarcados na nave, montando uma cidade com todas as facilidades da vida urbana e em no prazo recorde de mais ou menos uma semana!). Como os sistemas de dobra foram danificados com o salto, o jeito é retornar à Terra por meios convencionais em uma jornada de meses.

Enquanto isso, os Zentradi, afetados pelo choque cultural causado por sexo e música, passam a desconfiar que os humanos talvez sejam a chave da Protocultura, que se tornou um mero nome cujo significado é ignorado – e por tabela, o grande mistério de sua civilização. Isso os leva aos poucos a uma aproximação que os transforma aos poucos, culminando em um casamento entre um humano e uma Zentradi – uma forte mensagem de coexistência que culminou em catástrofe: os Zentradi se dividem entre os que querem a paz com os humanos e os que consideram a sua mudança de comportamento uma ameaça ao modo de vida militarista de seu povo. Essas forças ordenam o extermínio da raça humana e bombardeiam a Terra: aqueles que embarcaram na SDF-1 escaparam em segurança, mas 99% da raça humana no planeta foi destruída e a superfície da Terra foi devastada.

Isso parte de vez os Zentradi: os dissidentes se juntam aos humanos para retaliar seu comando, vencendo a guerra. Zentradi e Humanos se unem para reconstruir a Terra, mas nos dois anos seguintes, a integração entre humanos e alienígenas se torna difícil, com direito à eclosão de uma revolta dos Zentradi descontentes e à trágica e traumática descoberta da natureza da Protocultura: se eles carregavam um legado verdadeiro desse povo, ele foi perdido para sempre quando eles mergulharam em uma civilização voltada exclusivamente para a guerra. Por isso a nova ordem para a humanidade é se espalhar pelo universo, para preservar sua cultura e evitar que um novo ataque como aquele que devastou a Terra acabe com tudo aquilo que a humanidade construiu ao longo de sua história – poupando-os assim de um destino trágico como o dos Zentradi. E assim, ela começa sua nova jornada, buscando

Humano



novos mundos em enormes frotas de naves colonizadoras. Estamos no ano de 2060, um ano após os conflitos com os Vajra. E em meio a isso tudo, novas frotas de colonização se lançam ao espaço em busca de um novo lar em meio ao desconhecido...

Novas Vantagens Únicas

A rigor, as raças alienígenas em Macross não são tão diferentes dos humanos, eventualmente se cruzando com eles – e gerando híbridos, o que pode ser explicado por essas espécies partilharem todas uma origem comum. A primeira raça enfrentada pelos humanos na série foi a dos Zentradi (as Forças de Reconhecimento eram em essência uma divisão antiga do mesmo povo), mas com novas séries, fomos introduzidos à outros povos espaciais.

Humanos (O ponto)

Talvez a única coisa digna de nota sobre os humanos no cenário é que eles são uma raça em permanente reconstrução, ora repovoando o próprio planeta (algo implícito por tabela), ora se espalhando pelo universo, para espalhar a marca de sua cultura por diferentes mundos. Eles parecem ter um gosto questionável para música, mas vamos relevar isso, já que ela ajudou a salvar sua pele da extinção total. Os humanos quase foram extintos na primeira série, logo não é incomum que eles se multipliquem desesperadamente: O comandante Max Janus (primeiro humano a desposar uma alienígena), por exemplo, teve sete rebentas. É bom notar que culturalmente, humanos parecem *muito* abertos a certos tipos de intercâmbio com seres alienígenas atraentes; já temos os primeiros

humanos, mas muitos tem peles de cores exóticas). Mas o mais importante é que eles são uma raça de gigantes, podendo através de sua tecnologia se converter a um tamanho similar ao de humanos comuns (o processo conhecido como Micronização – algo reversível e que no sentido oposto é conhecido como Macronização). Para fins práticos, eles costumam passar regularmente por esse processo, mas acabaram adotando a forma reduzida como “regular” para conviver entre os humanos. Eles tem certa inabilidade social (especialmente os que não nasceram entre os humanos) e uma tendência à agressividade (explicada pelo fato de que a partir de certo ponto de sua história, eles passaram a ser gerados de forma artificial, existindo apenas para a guerra). Ela pode se traduzir em mera impulsividade ou, em casos mais graves, ser canalizada para o militarismo, voltando-se contra a sociedade. Eles são muito fortes, podendo suportar por tempo limitado os rigores do espaço. Antes de se unirem aos humanos, zentradi de diferentes gêneros não se misturavam e por isso os mais velhos podem ter vulnerabilidade psicológica à música e ao sexo oposto. Os nascidos após sua incorporação à humanidade tendem a não apresentar problemas desse tipo.

Importante: os tradicionais inimigos dos Zentradi, as **Forças de Reconhecimento**, também são Zentradi, mas sob o comando da raça Protodeviln.

Agressividade Social. Zentradi possuem Fúria e também uma versão leve de Inculto que confere -2 em quaisquer testes de interação social. Este último pode ser recomprado por 1 ponto.

Forma Gigante. Embora a forma gigante um dia tenha sido a padrão, a forma miniaturizada acabou se tornando a regular para a



Zentradi

vida. No entanto eles podem voltar ao tamanho normal gastando um movimento e 5 PHs (com o devido equipamento necessário para a mudança à disposição). A forma gigante tem Modelo Especial e recebe +10 em testes de Força, Resistência e Armadura, como se fosse de uma escala superior.

Mais forte, Mais resistente. Zentradi têm bônus F+1 e R+1.

Resistência Superior: a evolução dos Zentradi como uma raça de combate estelar os fez ganhar alguma resistência contra a aridez do vácuo espacial. Quando forem expostos ao vácuo nessas condições, eles podem resistir ao custo de 2 PHs sustentados por um número de turnos igual à sua Resistência.

Militarismo. Zentradi levaram milênios sendo criados para cumprir qualquer missão em combate, sem questionar. Se um deles estiver em missão, sob ordens de um superior (ou comandando subordinados), receberá H+2.

Vulnerabilidade: Música. Quando perpetrada por terrestres, ela tem um efeito similar à magia **Paz de Marah** (*Manual 3D&T Alpha*, página 106). Obviamente não é uma magia aqui, mas um *transe encantatório* entre os que não resistem a ela ou enervante para os que resistem (e estes tendem a fugir de imediato, profundamente perturbados). Essa vulnerabilidade, entretanto, tende a se suavizar com o tempo e o convívio regular. Por outro lado, os Marduk (em *Macross II*), através de sacerdotisas emuladoras, produzem canções capazes de fazer os Zentradi *lutar* por eles, como uma forma de dominação – funcionando assim como **Marcha da Batalha** (página 102 do

Manual 3D&T Alpha). Talvez outras raças diferentes, criadas pelo mestre, possam gerar músicas capazes de causar efeitos diferentes nos Zentradi. Lembre apenas que isso só funciona para zentradis puros – e essas reações **não são vistas** entre os mestiços de zentradis com seres humanos.

Alguns zentradi dignos de nota: *Britai Kridanik, Exsedol Folmo, Milia Fallyna, Veffidas Feaze, Tehmzin, Clan Clang*

Meio-Zentradi (1 ponto)

O fruto da união entre Zentradis e terráqueos. Como não há realmente diferença biológica entre ambos, mais e mais temos deles na sociedade; na verdade, talvez eles tenham se multiplicado bem mais do que os Zentradi puros (embora estes ainda existam em quantidade respeitável, como atestam os rebeldes de Temzhin em *Macross Frontier*). Em geral, tais híbridos cresceram em um ambiente mais inclusivo e mostram traços da personalidade agressiva dos seus ancestrais em um modo socialmente *aceitável* (impetuosidade ou modos temperamentais, por exemplo), mas há aqueles que tem dificuldades de conviver com uma agressividade internalizada em si, embora ela tenda a ser diluída a cada geração de cruzamentos com seres humanos: aqueles com um quarto de sangue zentradi parecem não correr riscos nesse sentido. Ter a raiva sob controle não significa que ela não possa explodir: no mangá *Macross Dynamite 7: Mylene Beat*, a personagem Mylene Jenius explodiu em fúria represada durante um ataque à colônia, por exemplo. Além disso, eles tem uma aparência mais humana, mesmo que detalhes discretos revelem sua descendência (como cabelo ou orelhas) mas após décadas de convivência, os zentradis realmente não são mais alienígenas na



Meio-Zentradi

sociedade e certas características físicas suas não causam mais estranheza a ninguém. Meio-Zentradi (ou um quarto zentradi) preservam algumas capacidades de seus ancestrais como a resistência ao vácuo. Alguns descendentes de segunda geração dos zentradi revelam dons inusitados, mas nada nesse sentido se mostrou muito mais importante do que ter, digamos, cabelos que se movem de acordo com seu estado de espírito. Talvez esse seja o prenúncio de algo novo para as próximas gerações, mas até agora...

Mais Resistente. Híbridos tem bônus de +1 de R.

Resistência Superior. a capacidade de aguentar brevemente os efeitos do vácuo do espaço ainda pode ser encontrada neles. Quando isso acontece, híbridos podem resistir ao custo de **3 PHs** sustentados por um número de turnos igual à sua Resistência.

Comigo ninguém pode. mesmo podendo ser mais amigáveis ou tranquilos do que um Zentradi “puro”, um híbrido não se deixa deter! Sempre que eles encontrarem um obstáculo ou precisarem resolver algo por sua própria conta, ganharão **+1 de FA**.

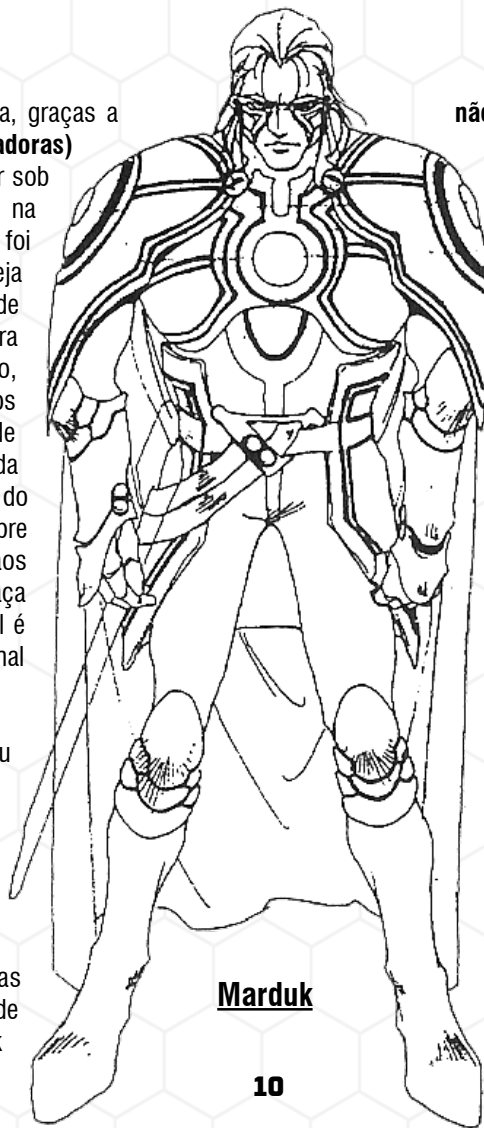
Alguns híbridos zentradi-humanos dignos de nota: *Guld Goa Bowman, Mylene Flare Jenius, Ranka Lee*

Marduk (0 Ponto; Especial)

Os Marduk são uma raça conquistadora e escravista. Ao contrário dos Zentradi e Protodevilns, eles tem uma cultura própria com direito à música, mas ao invés dela despertar sentimentos tranquilizadores e servir como

instrumento de dissuasão, esta é usada para a guerra, graças a uma casta de sacerdotisas (conhecidas como **emuladoras**) cujas marchas de batalha estimulam os zentradi a lutar sob seu comando. Costumam ostentar pinturas corporais na face. Essa raça foi introduzida em Macross II, logo foi descartada da cronologia; mas nada impede que ela seja introduzida no cenário tradicional em sua campanha de jogo, podendo ser um adversário interessante para aqueles que sintam falta de um inimigo mais focado, com uma sociedade melhor detalhada e com objetivos claros – coisa que os zentradi e as forças de reconhecimento, enfronhados em uma guerra movida por inércia, jamais foram. Por sua natureza à parte do contexto geral de Macross, não há muita explicação sobre eles, mas os Marduk tem dimensões similares aos humanos (na nomenclatura do cenário, são uma raça miclone, ao contrário dos Zentradi, cujo estado natural é gigante e eles precisam passar pelo processo tradicional de micronização para poder viver entre os humanos).

Especial: Apesar de apresentarem cores de cabelo ou pele diferentes dos humanos, eles não são tão diferentes destes quanto se pensa. Isso não significa que eles não tenham características particulares como povo, mas como parecem ser extremamente estratificados, os kits de personagem servem para caracterizá-los melhor do que qualquer tentativa de uniformizá-los (o que tem em comum as belas sacerdotisas oradoras e os monstruosos oficiais de ciência ciborgues do mesmo povo?); por isso, Marduk



Marduk

não será tratado como uma vantagem única comum, mas como uma **vantagem comum de zero pontos** que existe apenas como **pré-requisito obrigatório** dos kits de personagem que representam as diferentes castas desse povo. São mais recomendados como inimigos do que personagens jogadores, embora sempre possa haver um Marduk que largue tudo e passe para o outro lado...

Alguns Marduk dignos de nota: *Ishtar; Lorde Imperador Ingues, Comandante Feff.*

Protodeviln (1 pontos)

Os protodevilns foram um experimento genético que se voltou contra todos e gerou o colapso da civilização protocultural, mais de vinte mil anos atrás. Eles são um misto de *armas vivas* e *vampiros espaciais*: a força vital que se instalou em seus corpos, quando de sua fabricação artificial, veio do sub-universo paralelo que gerava a energia que mantém esses corpos vivos; para continuar existindo neste universo, essa força precisava se alimentar de energia espiritual (que eles chamam de **Spiritia**). Através desses corpos, eles podem absorver a energia espiritual de outros seres vivos. Como se isso não bastasse, através da absorção de Spiritia, eles podem fazer lavagem cerebral em suas vítimas. Foi assim que os Protodeviln dividiram os Zentradi em duas facções, mergulhando-os em uma guerra de vinte milênios. Eles foram vencidos e aprisionados desde então até que em 2025, humanos colonizadores do planeta Varauta acabaram por despertar em um mundo do mesmo

sistema solar logo o mais poderoso deles, Gepernich, o que levou às **Guerras Varautas** no biênio 2045-2046. Eles foram derrotados e seguiram seu caminho em paz, mas o fato é que há CENTENAS de Protodevilns espalhados pelo universo, aprisionados aonde jamais deveriam ser encontrados, e prontos para ser despertados por uma nave-colônia humana desavisada, que procura mundos aonde habitar e traz centenas de vítimas em potencial!

Há **três tipos específicos de protodeviln**: os menores, com dimensões similares aos humanos, mas que podem chegar até três metros de altura. sendo mais usados para reconhecimento do que combate – embora sejam muito poderosos; os maiores, criados para enfrentar armadas inteiras ou astronaves de combate, chegando a ter mais de cem metros e sendo pouco inteligentes, incapazes de tomar uma iniciativa sem ordens superiores; e por fim, os Mestres Protodeviln – uma super-arma viva com quilômetros de comprimento e capazes de destruir sistemas estelares inteiros. Os Mestres Protodevilns são inteligentes, o que faz deles extremamente perigosos, mas Gepernich foi o único do tipo criado e ele partiu em paz, ao descobrir que graças à música, os Protodeviln podem criar sua própria Spiritia e abandonar o vampirismo, assumindo uma nova aparência; não há registro de outros Mestres Protodeviln.

Por isso, os Protodeviln maiores serão trabalhados apenas na parte dedicada a **naves, robôs e monstros** deste suplemento; a vantagem única dirá respeito apenas aos Protodevilns **menores**. Lembrem apenas que eles são poderosos, sendo recomendados mais como inimigos do que como personagens jogadores; se um mestre permitir que um deles se junte aos demais, assuma o desbalanceamento: estabeleça que um

Protodeviln



Protodeviln começa com 12 pontos, tem direito a implementos (lembrem-se: de certa forma, **eles são seus próprios veículos e robôs gigantes**, com capacidades similares), e dê a aos demais jogadores pontos de destino (página 45 de **Brigada Ligeira Estelar**).

Fonte de Energia Espiritual. Através de sua Spiritia, os Protodevilns recebem Energia Vital e podem usar os implementos **Aura** (ver **Muralha de Energia**, página 104 do Manual 3D&T Alpha) e **Onda de Choque** (ver **Terremoto**, página 113 do Manual 3D&T Alpha).

Monstruosos. Eles são sempre feios ou estranhos; isso inclui também as protodevilns mais bonitinhas, que tem uma aparência vampiresca e dentes afiados; mas a maior parte deles tem aparências ainda mais grotescas. Enquanto estiverem possuindo um corpo humano, porém, essa desvantagem não se aplica.

Vampiros de Almas: os Protodeviln sugam a energia vital de seres sencientes para se manter vivos e ativos neste universo, mas essa característica os torna mais ameaçadores do que o próprio ato em si. Eles são capazes de usar os implementos **Roubo de Vida e Magia (Manual 3D&T Alpha, página 110)**.

Eles também recebem **Dependência** ao ato de sugar Spiritia de outros seres vivos.

Voo. Como se tudo isso já não fosse o suficiente, eles também São capazes de voar tanto na atmosfera quanto no vácuo do espaço, se propelindo naturalmente.

Possessão. Os Protodeviln podem possuir humanos, zentradi ou meio-zentradi, acessando suas memórias e podendo se valer de todas as suas capacidades e características. Eles podem fazer isso de forma contínua, e a única forma de expulsá-los é com o uso de Spiritia – ou torcer para que eles deixem o corpo de seu alvo voluntariamente...

Controle Emocional de Zentradi: Os Protodevilns foram criados

para combater os Zentradi, e aprenderam a usar suas tendências agressivas naturais como arma. Qualquer personagem zentradi ou meio-zentradi dentro da área de ação (amplo) deve fazer um teste de **Resistência -3**. Caso falhe, ele entrará em uma fúria homicida, capaz de se voltar contra aqueles próximos a ele, por 1d horas.

Alguns Protodevlins dignos de nota: *Sivil, Gavil, Gepernich*.

Zolan (1 ponto)

Uma raça de humanoides habitantes do planeta Zola. Eles são mais uma das espécies criadas pela Protocultura, e em 2047 parecem ter contato com os humanos há tempo, sendo bem integrados ao governo unido terrestre (essa é uma história que precisa ser explicada um dia), chegando ao ponto de adotar nomes humanos. Diferentemente de outras raças miclones, eles foram evoluídos a partir não de primatas, mas de marsupiais, e em tese não há cruzamento possível entre Zolans e Humanos... mas isso já vem sido repensado, com direito à menções a humanos com sangue Zolan inclusive. De qualquer forma, eles são caracterizados por terem longas orelhas pontudas, alguma pelagem nos antebraços, costas das mãos e face pelo que já pôde ser observado entre aqueles do sexo masculino; suas fêmeas tendem a mostrar apenas orelhas longas e pontudas mesmo e aparentemente, não tem tanta pelagem quanto os machos, tendo pernas e braços mais lisos. Seu outro diferencial é uma compreensão melhor da natureza e, talvez, de elementos espirituais. Seu nível tecnológico ainda é industrial, mas de alguma forma eles parecem mais equilibrados a respeito desse assunto do que os seres humanos: mesmo estando sob o governo unificado terrestre, tecnologias mais avançadas do que isso só estão disponíveis nas bases militares



Zolan

deste. Zolans podem se comunicar com animais: eles trazem sempre consigo um animal que os acompanha, usualmente enrolado em seu pescoço (uma cobra peluda e de três olhos conhecida como Cobra-Gato), e parecem entender o que eles dizem.

Embora eles sejam praticamente uma nota de rodapé no cenário, os Zolan podem ser personagens interessantes. Um Zolan pode acreditar que seu povo é negligenciado pelos governantes humanos (o que não é difícil de se entender), e se sentir restrito em seu mundo (que tende a ser isolado do contexto dos planetas do governo terrestre unificado), sabendo que tem uma vida abaixo das possibilidades tecnológicas vistas com eles. Por isso não seria de se espantar que Zolans cansados da vida de sempre embarquem nas naves coloniais e queiram ver o universo ao lado de humanos e zentradi.

Empatia com Animais. Os Zolan tem capacidade de fazer amizade com animais, ou, em alguns casos (como as Cobras-Gato), se comunicar com eles. Testes difíceis de perícias relativas a animais se tornam médios e testes médios se tornam fáceis.

Ligação Natural. Cobra-gato. Ao contrário do comum, o dano entre os dois não é dividido.

Canção Tranquilizadora. Basicamente funciona como **Canto da Sereia**, vista no **Manual 3D&T Alpha**, página 86. A diferença é que ele é literalmente um canto, sendo usado com animais de grande porte como baleias espaciais, que reagem à essa canção pacificamente – embora isso nem sempre funcione...

Sensibilidade Espiritual: Os Zolan parecem ser mais sensíveis a assuntos de natureza espiritual, ganhando **+2** de bônus quando confrontados com poderes ou situações do gênero.

Vajra (Especial)

Os Vajra são uma forma de vida inteligente, mas nada ortodoxa. Essencialmente eles são uma raça insetóide biomecânica cujo corpo produz naturalmente o Quartzo de Dobra, uma substância usada pelos humanos para turbinar e monopolizar a viagem espacial com dobra e suas comunicações. Parecem partilhar essa inteligência, mesmo não tendo exatamente cérebros, e costumam gerar uma fêmea-rainha que irá pôr centenas de ovos. Além disso, eles são responsáveis pela **Infecção tipo V**, quando humanos entram em contato com seus fluidos: a Infecção encontra um hospedeiro que pode ser salvo se ele for identificado rapidamente. Entretanto, se não houver tratamento rápido, parasitas encontrados nos fluidos dos Vajra se instalarão no cérebro e na espinha de sua vítima, gerando uma toxina letal que matará esse hospedeiro. A cura só pode ser sintetizada a partir de um soro produzido do próprio corpo dos Vajra. Sua capacidade de singrar o espaço foi decisiva na criação dos Protodevilns.

Obviamente os Vajra **não podem ser usados como personagens jogadores**; suas especificações serão dadas mais adiante.

Kits de Personagens

Apesar dos robôs gigantes e da organização militar dos personagens, o fato é que Macross é um cenário muito diferente de Brigada Ligeira Estelar. Um kit como **Oficial hussardo da Brigada Ligeira Estelar** não se aplica plenamente ao piloto convencional do Valkyrie por questões de caracterização do cenário. Mesmo que ambos possam abrigar o mesmo conceito do piloto cabeça-quente lutando contra inimigos em seu robô gigante, convenhamos que pilotos de Valkyrie não duelam com sabres de energia. Mas há muita coisa em comum que pode ser aproveitada: o Kit **Comandante** (página 35 de Brigada), **Jornalista** (se apareceu um como protagonista em Macross II...

página 39, idem), **Agente Secreto** (para representar os Especialistas Militares do cenário – que na verdade são agentes secretos a serviço da inteligência militar da N.U.N.S), **Mercenário** e **Pirata Espacial** (não há realmente grandes menções desse tipo de personagem no cenário, mas eles podem encaixados facilmente; páginas 40 e 43, Idem); o Volume 1 de **A Constelação do Sabre** traz os kits **Celebridade Galáctica** (que também pode ser visto com detalhes em <http://jamboeditora.com.br/1804/celebridades-brigada-ligeira-estelar/> – ele é um kit **FUNDAMENTAL** em Macross) e **Miliciano**; o segundo volume trará **Marujo Estelar**, **Mecânico**, **Médico** e **Oficial de Monitoramento** (Macross sem pelo menos três delas na ponte de comando de uma nave não é Macross). Alguns kits mais particulares à Constelação do Sabre podem ser trazidos para o cenário, como **Courier** (mais adequado à campanhas de colonização planetária); se sentir que para ser inserido no universo de Macross um kit precisa ser modificado, sintá-se à vontade. E claro, o livro **Mega City: Manual do Aventureiro**, nas páginas 38 e 39, apresenta os kits **Holo-Idol** e **Invasor Intergaláctico**. É um pouco questionável a ideia de uma Holo-Idol circulando entre os personagens, mas já se passaram vinte anos após os eventos de **Macross Plus** (quando **Sharon Apple** saiu do controle em Macross City); a tecnologia existe e já teve tempo para ser aprimorada, então caso os jogadores queiram e não haja objeção do mestre, por que negar? Quanto ao Invasor intergaláctico, **Gepernich** (Macross 7) e o **Imperador Marduk** (Macross II) certamente entram nessa categoria – e esta pode ser uma grande adição para uma campanha que precise de vilões.

Cientista de Campo

A necessidade de procurar outros mundos para colonização leva a figura do Cientista de Campo a ser obrigatória dentro de uma frota colonial. A rigor, sua função é acompanhar grupos de reconhecimento em mundos desconhecidos ou permanecer em bases avançadas nos mundos em processo inicial de

povoamento. Ele tem que ser uma pessoa aberta a todo tipo de possibilidade – porque ninguém sabe ao certo o que pode encontrar em outro planeta, mesmo que ele seja habitável. Embora ele não seja um piloto de combate, é no mínimo conveniente que ele tenha alguma habilidade de pilotagem – porque ele pode precisar fugir de alguma ameaça desconhecida. Mas o mais importante é que, por conta da natureza de seu trabalho, ele tem que ser extremamente flexível, audaciosamente surgindo com soluções imediatas para as encrascas inesperadas e incontroláveis nas quais nenhum homem jamais esteve.

Exigências: Patrono (N.U.N.S.) e Plano Genial; exobiologia e planetologia (de Ciências).

Bom-Senso: convenhamos que sem colocar a cabeça no lugar, um oficial não-voltado ao combate não sobreviveria muito em território desconhecido. Caso você faça algo realmente estúpido (“**olha que animalzinho desconhecido bonitinho... AAAAAARGHHHHH!!!!**”), você tem um Ponto de Destino extra por sessão para desfazer a cena, permitindo que você não aja feito um idiota e comprometa a segurança dos demais – ou a sua. Esse ponto extra não poderá ser usado para as outras funções que um Ponto de Destino pode desempenhar, como recuperar pontos de vida. Note que isso vale para atos estúpidos **seus**, não do grupo; ter a cabeça no lugar é parte de **seu** trabalho.

Ciências Multidisciplinares: de modo geral, Exobiologia e Planetologia são menos ciências em si do que conjuntos de diferentes



Emuladora **Marduk**

disciplinas aglomeradas em um tema. Isso torna um cientista de campo um “pau para toda obra”, tendo autoridade para agir nos campos da Física clássica, Física nuclear, Geologia comparada (Astrogeologia), Astrobiologia, Química... enfim, muita coisa mesmo. Com isso, você pode gastar **2 PHs** para realizar um teste relacionado a qualquer perícia aplicada à situação do momento, desde que esteja a serviço da solução de uma ameaça científica qualquer.

Risco Calculado: um Cientista de Campo ganha bônus de **+2 em Habilidade** caso decida entrar em situações físicas de risco, amparado por seus conhecimentos científicos (“*Calma! Se eu estiver certo, ninguém sairá ferido desse campo de energia!*”).

Emuladora Marduk

As emuladoras Marduk são uma poderosa casta feminina dentro da sociedade de seu povo – um misto de engenheira de comunicações, sacerdotisas, conselheiras espirituais, historiadoras e oradoras. Sua função mais básica é a motivação (através de cânticos de guerra) das forças invasoras Marduk em combate, mas podem desempenhar outras funções (as **Interrogadoras Marduk** só precisam deste kit mais as perícias **Intimidação e Interrogatório**). Elas não são treinadas para o combate, mas tem poderes imensos dentro da sua sociedade: fora da esfera das Emuladoras, o único Marduk a quem elas devem prestar lealdade é o imperador de seu povo.

Exigências: Marduk; apenas para personagens do sexo feminino.

Abertura: as emuladoras conhecem o jeito certo de causar uma boa primeira impressão. Você recebe H+2 em testes de perícia para convencer uma pessoa pela primeira vez, e seu alvo sofre uma penalidade de R-2 para negar o efeito.

Controle Mental: entrando praticamente na mente de seus alvos, as emuladoras podem usar os implementos O Canto da Sereia, Comando de Khalmyr, Fúria Guerreira e Marcha da Batalha (*Manual 3D&T Alpha*, páginas 86, 88, 96 e 102).

Língua Ferina: exímias ao dobrar os homens mais difíceis, elas podem gastar 1 PH para ter um sucesso automático em um teste de Manipulação H vezes ao dia.

Superioridade de Classe: as Emuladoras formam uma casta superior, e portanto apenas as pessoas da mesma casta e o imperador podem questionar suas ações e ordens. Isso funciona, entre os seus, como as vantagens **Boa Fama** e **Capitania** (embora ela ainda tenha que prestar contas às suas superiores de casta).

Combatente Varauta

Basicamente são os habitantes do planeta Varauta – humanos e zentradis – que, dominados pelos Protodevilns, formam uma espécie de nova versão das **Forças de Reconhecimento**, sob lavagem cerebral. A essas forças são dadas o nome de **Exército Varauta**. Eles contam com novos robôs e naves, provavelmente com design dos próprios Protodevilns, remanescentes de sua guerra contra as forças da Protocultura. E lutam tão ferozmente pelos Protodevilns quanto as velhas Forças de Reconhecimento um dia lutaram. Os Varauta descendem dos tripulantes da nave de colonização Megaroad 13.

Exigências: Zentradi ou Humano, Kit militar Humano ou Zentradi (recomenda-se como segundo kit além desse).

Objetivo Ferrenho: a lavagem cerebral feita pelos Protodevilns fez de você um oponente feroz, que não está disposto a recuar. Você é imune a crises de Pânico e outras formas de medo. Com um teste de Resistência –2, você é capaz de superar fobias da desvantagem Insano até o fim de uma luta.

Militarismo: O que aconteceu com os Zentradi agora pode acontecer também com os humanos ou com qualquer um sob comando Protodeviln. Se um Varauta estiver em missão, sob ordens de um superior (ou comandando subordinados), receberá H+2.

Bala nas Costas: Varautas foram criados para invadir outros planetas, sem piedade. Eles partem sempre para o ataque, não importando-se com quem estiver pelo caminho. Um ataque inicial Varauta em um combate é sempre acerto crítico automático.

Oficial de Ciência Marduk

Humanóides com implantes visíveis da cabeça aos pés, a um grotesco ponto de se tornarem mais máquinas do que homens, a casta de oficiais de ciências assessora as forças militares Marduk, como conselheiros, cientistas e engenheiros de comunicação. Eles não são subservientes: tem pensamento e iniciativa própria, e mesmo que aparentemente eles sejam parte de uma raça incorporada pelos Marduk em suas conquistas, parecem ter vivo interesse em seu papel de estrategistas e conselheiros táticos. Sua postura moral é agressiva e seus conselhos são essencialmente voltados à subjugar e destruir os adversários dos Marduk. Podem ser adversários assustadores por trás dos bastidores.

Exigências: PdF1; Marduk; Genialidade; Implantes Visíveis e Monstruoso.

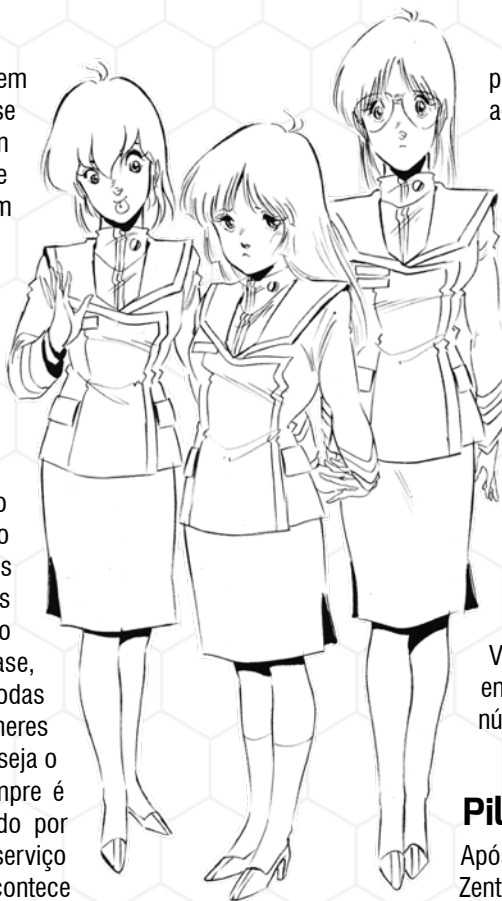
Analista Militar: você entende da potencialização técnica de naves e equipamentos, podendo avaliar causas e consequências para aconselhar seus superiores. Você pode gastar 1 PH para prever logicamente o curso imediato de cada decisão relativa ao emprego de naves e robôs em combate — o futuro possível, em outras palavras. Caso seu superior empregue seus conselhos, as tropas receberão +2 nos testes de H durante a execução da estratégia.

Arma oculta: os corpos ciborgues desses oficiais incluem uma arma inusitada: sua mão direita biônica pode se transformar em uma pistola de energia. Por isso, em qualquer combate um Oficial de Ciências Marduk pode gastar 1 PM para que o primeiro ataque contra um inimigo o pegue sempre surpreso, ou seja, indefeso.

Prodígio Tecnológico: testes das perícias Ciência e Máquinas diminuem em uma graduação de dificuldade (Díficeis tornam-se Médios e Médios tornam-se Fáceis).

Oficial da Ponte de Comando

A rigor, é aquela figura que permanece o tempo todo sentada, sempre atenta a monitores, acompanhando telas de radar, analisando gráficos de flutuação de robôs específicos e recebendo mensagens. É fácil encontrá-las tanto em naves espaciais, na ponte de comando (daí o nome óbvio), quanto no quartel-general de uma base, cumprindo suas tarefas. Usualmente, o normal é que todas as oficiais de bordo de uma nave ou quartel sejam mulheres (por algum motivo organizacional, em trio), e o capitão seja o único homem na ponte de comando – mas nem sempre é assim e há naves aonde esse papel é desempenhado por homens sem nenhum problema. Como esse é um serviço tedioso, que dura horas e em que muitas vezes não acontece nada, essas oficiais tendem a revelar um lado, digamos, meio sem noção durante os momentos de tédio. Mas esse é um papel importante: são essas oficiais quem garantem boa parte da segurança dos pilotos quando eles estão voando. Elas



**Oficiais da Ponte
de Comando**

podem não estar em uma cabine de piloto ou fazer parte da ação, mas tem um papel digno de respeito.

Exigências: Patrono (normalmente a U.N.Spacy/N.U.N.S); Computação (de Máquinas).

Função: Baluarte

Presentes aonde houver uma força militar.

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

Ordens de Combate: você não tem poder de comando, mas precisa transmitir ordens. Gaste um movimento e 1 PH para dar instruções a quem deva lhe ouvir. Esses aliados recebem FA+1 e FD+1. O efeito dura um número de rodadas igual à sua Habilidade.

Profissional Treinado: você lida com dados. Esses dados são fundamentais para que os seus superiores tomem decisões e para que os pilotos estejam seguros.

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.

Piloto de Caça Variável

Após a quase extinção da humanidade nas mãos dos Zentradis, a figura do piloto de caça se tornou emblemática – é essa a linha principal de defesa da humanidade contra as ameaças que surgem do espaço. Os pilotos não mudaram de natureza desde o tempo em que seus caças não se transformavam em robôs gigantes; continuam competitivos,

cabeça-quentes, afeitos à riscos desnecessários, bicando-se uns com os outros, se metendo em rivalidades por causa de um rabo de saia e cultivando códigos de conduta que apenas eles podem entender, como formassem uma irmandade muito particular. No entanto, quando a coisa fica séria, eles não negam fogo.

Exigências: H1; Patrono (N.U.N.S.).

As: quando comanda um mecha, o piloto pode gastar um movimento e fazer um teste de Pilotagem para realizar uma manobra especial e receber algum benefício na próxima rodada. Os benefícios possíveis através de tal teste são:

1. **Ação Tática.** O personagem poderá realizar duas ações, ao invés de uma ação e um movimento, na próxima rodada.
2. **Posição Vantajosa.** Você assume uma posição de vantagem contra o adversário, deixando-o Indefeso contra você na próxima rodada. O alvo pode fazer um teste de Pilotagem para evitar esta manobra.
3. **Esquiva Tática.** Você recebe um bônus de H+2 para realizar esquivas até a próxima rodada.

Até o limite! o piloto é capaz de puxar as capacidades do seu mecha até o limite, aumentando sua funcionalidade mas comprometendo em troca seus mecanismos. Ele pode aumentar a escala de poder do mecha em um nível (indo de Sugoi para Kiodai, de Kiodai para Kami, etc) para uma única ação, como um ataque ou uma defesa contra um inimigo. Após realizá-la, o mecha estará completamente esgotado e superaquecido, e não funcionará mais até o fim do combate.

Duelo: durante um combate com mechas, 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.

Melhorias: o piloto recebe 2 pontos de personagem extras, que pode gastar apenas com o seu mecha.

Piloto Marduk

O que chama a atenção nos oficiais Marduk são seu alto grau de treino e seu fanatismo. Eles acreditam realmente no discurso militarista do Imperador Marduk e são focados em subjugar ou destruir seus inimigos – a conquista é um atestado de superioridade de seu povo. No entanto, eles não são mentes teleguiadas; é possível para um deles ter suas próprias opiniões, iniciativas... e sentimentos, o que pode ser uma dor de cabeça. Note que eles são oficiais em postos superiores aos Zentradi usados como bucha de canhão nas campanhas de invasão Marduk. O Piloto Marduk é um oficial de elite, e seus superiores de campo usam robôs melhores ainda.

Exigências: Marduk.

As: quando comanda um mecha, o piloto pode gastar um movimento e fazer um teste de Pilotagem para realizar uma manobra especial e receber algum benefício na próxima rodada. Os benefícios possíveis através de tal teste são:

4. **Ação Tática.** O personagem poderá realizar duas ações, ao invés de uma ação e um movimento, na próxima rodada.
5. **Posição Vantajosa.** Você assume uma posição de vantagem contra o adversário, deixando-o Indefeso contra você na próxima rodada. O alvo pode fazer um teste de Pilotagem para evitar esta manobra.
6. **Esquiva Tática.** Você recebe um bônus de H+2 para realizar esquivas até a próxima rodada.

Eficiência Total: Marduks tem que ter um treinamento à altura de seu papel. Você pode gastar 2 PHs para obter um sucesso automático em qualquer perícia, podendo usar este poder um número de vezes por dia igual à sua H.

Corpo a Corpo: os modelos de combate Marduk tem garras, espigões e lâminas, exigindo pilotos especializados em combate direto. Nesse tipo de confronto físico entre robôs, os pilotos receberão FA+2.

Piloto Zentradi

Embora a humanidade tenha vencido a guerra contra os Zentradi, isso só aconteceu por causa dos choques culturais que fraturaram seu povo. Eles são guerreiros temíveis, e mesmo após sua complicada aculturação, ainda existem Zentradi não incorporados de todo à humanidade, eventualmente bradando por um retorno às suas origens de combate. No entanto, eles ainda são vencidos por fragilidades psicológicas que os fazem vulneráveis a ataques emocionais, seja com lavagem cerebral, música ou apenas por descobrir sentimentos inesperados. Mas em termos de força, não os subestime: é bom lembrar que eles foram criados para o combate...

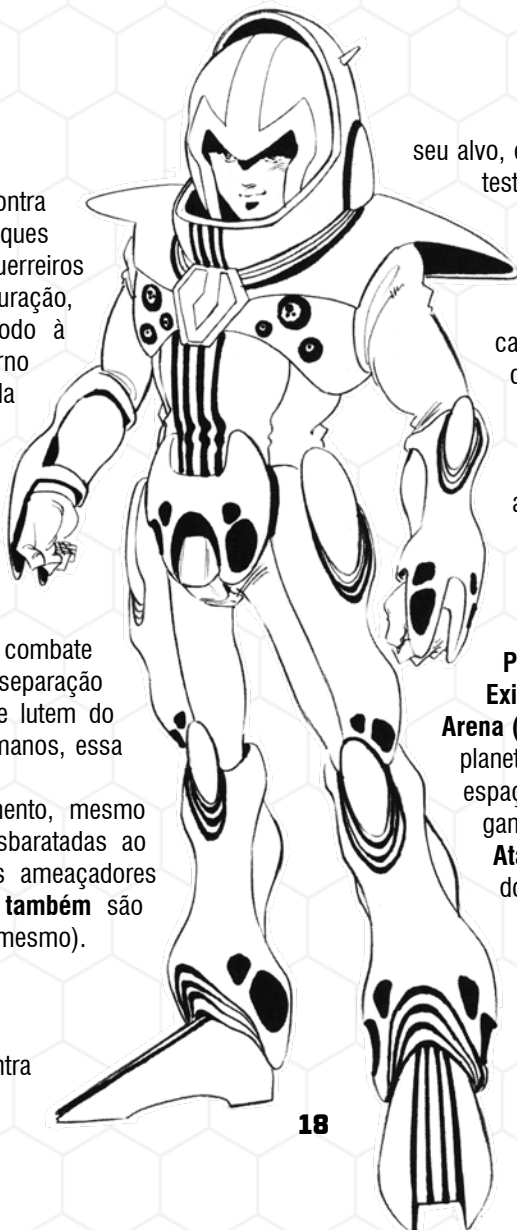
Homens e as mulheres Zentradi usam robôs de combate bem diferentes entre si. Isso decorre da antiga separação feita entre os gêneros de seu povo, mesmo que lutem do mesmo lado. Com a junção dos Zentradi aos humanos, essa separação acabou, mas a adaptação não foi fácil!

É bom lembrar que as Forças de Reconhecimento, mesmo destruídas, podem não ter sido plenamente desbaratadas ao longo do espaço. O que não faz deles menos ameaçadores (lembre-se que as Forças de Reconhecimento **também** são Zentradi, e por isso, o kit para ambos os lados é o mesmo).

PILOTOS MASCULINOS

Exigências: Zentradi.

Ataque com Esquiva: ao investir diretamente contra



seu alvo, correndo ou voando com seu veículo, o piloto ganha +1 em testes de esquiva e FD. No entanto, para receber esses bônus ele precisa gastar sempre um movimento em seu momento de agir.

Atiradores: tradicionalmente o modelo pilotado pelos homens Zentradi é o Regult, que não tem braços, e sim canhões. Por isso seus pilotos são mais focados em ataques à distância. Os pilotos Zentradi tem +1 em PdF e seus ataques à distância têm o dobro do alcance.

Cerco e Pressão: Zentradis tem um viés basicamente ofensivo em combate. Quando ataca em grupo, um dos atacantes pode optar por não causar dano e atacar como distração (o que gasta 2 PHs) para que os seguintes ignorem a H do alvo aquela rodada. Todos os envolvidos devem ter este poder.

PILOTOS FEMININOS

Exigências: Zentradi.

Arena (Espaço): enquanto os Regults cuidam de ataques em terreno planetário, as armaduras de combate tendem a ser mais usadas no espaço. Sempre que houver um combate espacial, a piloto ganhará H+2.

Ataques em Série: sua armadura de combate gasta metade dos PHs para usar a vantagem Ataque Múltiplo (arredondado para cima). Em outras palavras, cada dois ataques custam 1 PH.

Corpo a Corpo: como as pilotos femininas lutam em armaduras de combate, elas tem vantagem em combate direto, recebendo F+2.

Naves, Criaturas e Robôs Gigantes

O universo de Macross é mais extenso do que a ideia de robôs gigantes lutando entre si. O que começou com uma invasão e a quase destruição da Terra pelos Zentradi se revelou um escopo muito mais complexo, aonde a humanidade penetra sem ter ideia do que pode encontrar no caminho. Nesse contexto, tudo que a humanidade tem é a tecnologia e sua própria boa vontade em encontrar o melhor no coração do inimigo para findar os conflitos (porque se pensarmos bem, isso tem funcionado). E os conflitos parecem sempre surgir por onde a humanidade passe, em busca de novos mundos para instalar sua semente: mesmo que a Protocultura tenha desaparecido do Universo, seu legado permanece – e ele costuma ser desastroso...

Ah, sim: os Veritechs costumeiramente pilotados pelos protagonistas estão exatamente no **final** da listagem a seguir – afinal, a letra V é uma das últimas na ordem alfabética...

Armadura de Força (Zentradi/Marduk)

Em oposição à divisão de modelos radical que ocorre entre homens e mulheres zentradi, ambos os sexos podem contar com gigantescas armaduras de força entre as forças Zentradi a serviço dos Marduk. Ambas tem uma aparência alada e são mais poderosas, capazes de trafegar tanto no espaço quanto na atmosfera e no oceano, potencializando as habilidades físicas de seus pilotos – mas eles perdem velocidade em atmosfera planetária, se limitando à velocidade do som. **A versão feminina** conta com uma lança de energia com vibrolâminas cortantes em uma das pontas e um canhão laser na outra. **A versão masculina** não é tão impressionante à primeira vista, mas não deve ser subestimada: ao invés de uma lança como sua contraparte feminina, ele conta com um canhão de partículas sobre os ombros, capaz de causar um dano de proporções devastadoras, além de um

Nota Importante

Em **Macross II**, que se baseia na continuidade do longa **Macross: Do You Remember Love?**, os Zentradi não são os mesmos da série original: os lados inimigos são divididos por gênero, sendo uma guerra entre as mulheres **Meltran** e os homens **Zentran**. Talvez não existam as forças de reconhecimento. No entanto, como Macross II foi descartada da cronologia e a função dos Marduk aqui é servir de possibilidade dentro da continuidade normal para os jogadores, mantivemos a clássica nomenclatura de Zentradi para esse povo, independentemente de gênero. Na cronologia tradicional, apesar dos gêneros terem sido isolados entre si, os Zentradi e as Forças de Reconhecimento contam com homens e mulheres em suas hostes.

canhão de impacto mais convencional no peito. Ambas as armaduras podem contar com um rifle de energia como armamento opcional, mas seu trunfo é o combate corpo-a-corpo, e quanto mais treinado for o piloto fora da armadura, mais letal ele será dentro dela.

ARMADURA MASCULINA (16S):

F2 (esmagamento), H0, R3, A2, PdF2 (energia); 15 PVs, 15 PHs;

Mecha; Aceleração, Ataque Especial (Canhão de Partículas: PdF; longo, perigoso e poderoso) e Voo; Bateria, Restrição de Poder (Incomum; em atmosfera) e Munição Limitada.

ARMADURA FEMININA (14S):

F2 (corte), H0, R3, A2, PdF2 (energia); 15 PVs, 15 PHs;

Mecha; Aceleração, Ataque Especial x2 (Força: Perfuração, preciso; e PdF, longo) e Voo; Bateria, Restrição de Poder (Incomum; em atmosfera) e Munição Limitada.

Destroid Monster (13S; U.N.Spacy/N.U.N.S)

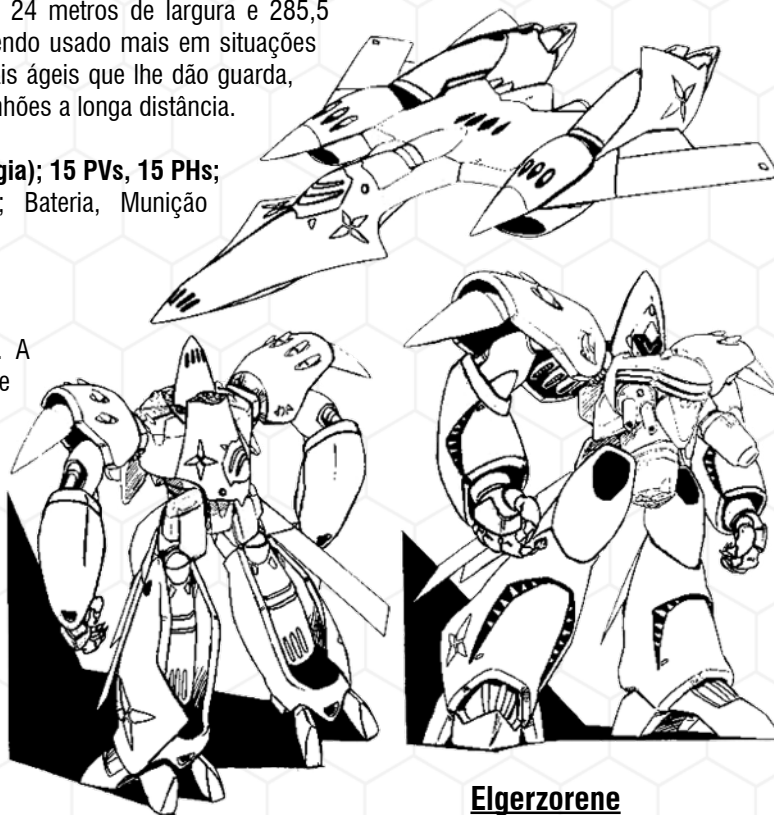
Maior modelo da classe Destroid, o Monster é um raro robô gigante com tripulação maior do que um piloto (o comandante ao centro, o condutor à direita e o artilheiro à esquerda). Tem 22,46 metros de altura, 41 metros de comprimento (graças a seu longo canhão), 24 metros de largura e 285,5 toneladas. Infelizmente, é pesado e lento, sendo usado mais em situações especiais com a escolta de outros robôs mais ágeis que lhe dão guarda, mas por outro lado conta com poderosos canhões a longa distância.

F4 (esmagamento), H0, R3, A3, PdF5 (energia); 15 PVs, 15 PHs; Mecha; Ataque Especial (*Canhões: PdF*); Bateria, Munição Limitada e Pesado e Lento.

Elgerzorene (24S; Varauta)

Os robôs de combate padrão dos Varauta. A rigor, eles funcionam como uma espécie de equivalente dos Veritechs, construídos por requisição dos Protodevilns, que personalizaram essa tecnologia às suas necessidades. Ele opera nos três modos: **Fighter**, **Battroid** e **Gerwalk**; a diferença mais visível entre eles e os Veritechs da U.N.Spacy (que ainda não era N.U.N.S durante as Guerras Varautas). Conta com um cockpit fechado, com vista externa apenas por monitores. Isso foi feito para otimizar a performance no vácuo do espaço, incluindo mísseis, armas de energia e armas de projéteis. Ele é

claramente superior ao modelo de Veritech padrão da época, o VF-11 Thunderbolt, e só foi equiparado com a chegada do VF-17 Nightmare. No entanto, sua maior arma é o raio de absorção de Spiritia localizado na cabeça do Elgerzorene em sua forma de Battroid: através dela, é possível incapacitar os oponentes absorvendo energia vital e estocando-a para uso posterior dos Protodevilns. Ou seja, o Elgerzorene é um inusitado **robô gigante vampiro**.



Elgerzorene

FIGHTER (Forma de Caça)

F3 (esmagamento), H0, R4, A4, PdF3 (energia); 20 PVs, 20 PHs;

Mecha, Aceleração, Ataque Especial (Mísseis: PdF; amplo, longo e preciso), Forma Alternativa x2 (Battroid e Gerwalk), Implementos (Roubo de Vida e Magia, Manual 3D&T Alpha, página 110) e Voo; Bateria e Munição Limitada.

GERWALK (Forma Intermediária)

F4 (esmagamento), H0, R3, A3, PdF4 (energia); 15 PVs, 15 PHs;

Mecha, Aceleração, Ataque Especial (Mísseis: PdF; amplo, longo e preciso), Forma Alternativa x2 (Fighter e Battroid), Implementos (Roubo de Vida e Magia, Manual 3D&T Alpha, página 110) e Voo; Bateria e Munição Limitada.

BATTROID (Forma de Robô Gigante)

F4 (esmagamento), R3, A4, PdF4 (energia); 15 PVs, 15 PHs;

Mecha, Aceleração, Ataque Especial (Mísseis: PdF; amplo, longo e preciso), Forma Alternativa x2 (Fighter e Battroid), Implementos (Roubo de Vida e Magia, Manual 3D&T Alpha, página 110) e Voo; Bateria e Munição Limitada.

Fragata (22S; U.N.Spacy/N.U.N.S)

A rigor, a principal nave das forças da N.U.N.S em combate. São naves de cerca de 250 metros com alta velocidade e manobrabilidade que compensam a falta de armamento realmente pesado. Ele conta com módulos de camuflagem espacial, pode carregar e lançar ao espaço um número respeitável de veritechs (sendo que os modelos atuais podem carregar 37 ao todo), tendo vários hangares de saída, conta com lançadores de mísseis e canhões de energia. As fragatas também foram adotadas pelas forças Zentradi aculturadas pelos humanos, que construíram seus próprios modelos. São a primeira linha de defesa nas Frotas Colonizadoras, sob o comando estratégico das forças estabelecidas nos Porta-Aviões. É comum também que eles sejam usados como naves batedoras a serviço dessas tropas, quando é preciso encontrar novas rotas ao longo do caminho.

F2 (esmagamento), H0, R2, A3, PdF3 (energia); 10 PVs, 10 PHs;

Mecha, Aceleração, Ataque Especial (PdF; amplo e perigoso), Hiperespaço, Invisibilidade (camuflagem), Tiro Múltiplo e Voo; Munição Limitada.

Gilgamesh (24S; Marduk)

Uma vez que os Marduk são uma raça miclone, eles precisam de robôs gigantes. O Gilgamesh é o modelo tradicional dos pilotos Marduk. Seu cockpit fica bem protegido no peitoral do robô, que conta com duas lâminas afiadas (uma em cada ombro), além de armas de energia e mísseis. Ele

também conta com garras afiadas na ponta dos dedos e seus ataques a longa distância são feitos com baterias de mísseis localizadas nos seus antebraços. As lâminas de seus ombros podem ser projetadas contra seus inimigos através de cabos retráteis, e são recobertas por um campo de energia que aumenta seu potencial de dano – mas seu ataque mais devastador com elas é quando a armadura se atira contra o oponente, rasgando-a com o impacto. Seus calcanhares tem espigões afiados que podem ser utilizados para romper blindagens da mesma forma que suas garras. É um robô extremamente ágil, capaz de executar movimentos complexos de combate corpo-a-corpo, e ele também pode ter a disposição a mesma lança/canhão de duas pontas que as pilotos femininas zentradis usam em combate.

A versão para oficiais de campo superiores tem lâminas maiores nos ombros, causando o dobro de dano, e tem uma blindagem mais espessa, apresentando uma resistência maior.

F3 (corte), H0, R4, A4, PdF4 (energia); 20 PVs, 20 PHs

Mecha, Membros Elásticos (lâminas nos ombros), Ataque Especial x2 (Mísseis: PdF; amplo e preciso; Lâminas nos Ombros: Força; penetrante e teleguiado) e Voo; Bateria.

Especial: Na versão para oficiais de campo, a Força é 4, a Resistência é 5 e o Ataque Especial com lâminas nos ombros inclui a modificação Perigoso, chegando a 28S.

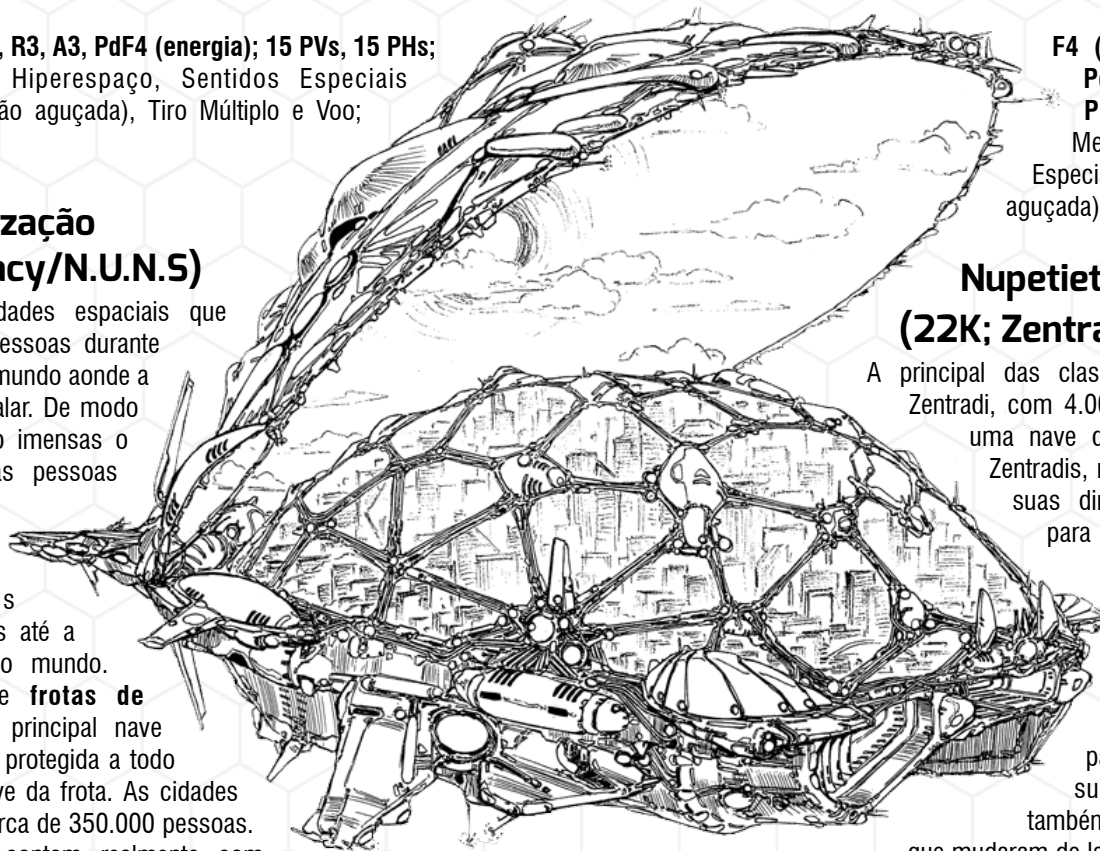
Nau Capitânia (20K; Marduk)

A maior nave de combate das tropas Marduk, com cerca de 4.000 metros de comprimento. Abriga hordas de Pods, contando com sistema de dobra, propulsores principais e secundários e uma bateria de defesa altamente respeitável contra grandes naves, caças e robôs.

F4 (esmagamento), H0, R3, A3, PdF4 (energia); 15 PVs, 15 PHs;
Mecha; Aceleração, Hiperespaço, Sentidos Especiais
(infravisão, radar e visão aguçada), Tiro Múltiplo e Voo;
Munição Limitada.

Nave de Colonização (17Ka; U.N.Spacy/N.U.N.S)

A rigor são mega-cidades espaciais que abrigam milhares de pessoas durante sua jornada para outro mundo aonde a humanidade irá se instalar. De modo geral, essas naves são imensas o suficiente para que as pessoas tenham contato com as facilidades da vida urbana e possam viver existências completamente normais até a chegada em seu novo mundo. Elas fazem parte de **frotas de colonização**, sendo a principal nave delas – e que deve ser protegida a todo custo pelas demais naves da frota. As cidades em si podem abrigar cerca de 350.000 pessoas. Alguns modelos não contam realmente com defesas e precisam ser protegidos pelas naves ao redor. Modelos mais atuais podem contar com baterias de mísseis e um sistema de defesa pra se proteger de eventual fogo inimigo. São estes que estamos apresentando aqui.



**Nave de
Colonização**

**F4 (esmagamento), H0, R4, A1,
PdF2 (energia); 20 PVs, 20
PHs;**
Mecha; Hiperespaço, Sentidos
Especiais (infravisão, radar e visão
aguçada), Tiro Múltiplo e Voo.

Nupetiet-Vergnitzs (22K; Zentradi)

A principal das classes convencionais de naves Zentradi, com 4.000 metros de comprimento. É uma nave de porte médio para padrões Zentradis, mas temos que levar em conta suas dimensões físicas colossais – para humanos é sem dúvida uma nave de grande porte. Repleta de canhões de energia, armas menores de pequena manobrabilidade e lança-mísseis anti-aéreos, a Nupetiet-Vergnitzs foi a nave padrão dos invasores quando de sua chegada a terra – e é também a nave padrão dos Zentradis que mudaram de lado, unindo-se aos humanos. A primeira nave oficial das forças da nova versão das Nações Unidas, em 2012, foi uma Nupetiet-Vergnitz; a partir desse ponto, as naves desse modelo passaram a ter um canhão principal similar às naves da U.N.Spacy.

F3 (esmagamento), H0, R4, A3, PdF4 (energia); 20 PVs, 20 PHs;
Mecha; Ataque Especial (*Canhões de Energia*: PdF; longo e poderoso), Hiperespaço, Sentidos Especiais (infravisão, radar e visão aguçada), Tiro Múltiplo e Voo; Munição Limitada e Restrição de Poder (só pode usar seu Ataque Especial a cada 1d turnos).

Pod de Batalha (13S; Zentradi/Marduk)

O veículo de infantaria básico dos Zentradi sob comando dos Marduk. É uma mini-nave flutuante de doze metros de altura, movida por um sistema de propulsão antigravitacional e pilotada por um Zentradi deitado de bruços (lembrem que eles tem dimensões gigantes, então para eles é um veículo pequeno e apertado). Quando os propulsores antigravitacionais não podem ser usados, eles se valem de quatro propulsores a jato para emergências. Além de dois lasers montados no seu topo, eles podem contar com canhões de energia e dois lança-mísseis. Há uma versão para oficiais do mesmo veículo, que contam com pernas extras, mas elas tem movimentação limitada em terra; em compensação, a versão para oficiais tem mais propulsores (seis ao todo), mísseis traseiros e dianteiros e um cockpit mais reforçado.

F2 (esmagamento), H0, R1, A3, PdF2 (energia); 5 PVs, 5 PHs;
Mecha, Aceleração, Tiro Múltiplo e Voo.

Porta-Aviões (22K; U.N.Spacy/N.U.N.S)

herdeiros conceituais da nave que deu origem a tudo – a SDF-1 – esses modelos são designados primariamente como as naves principais das frotas de colonização. Apesar de armadas até os dentes, sua função principal é servir de Nau Capitânia para as frotas e comandar a jornada até seu termo. Sua principal arma é uma rajada gigantesca de energia de um canhão que se revela quando o casco frontal dessas naves se separam. São capazes de

navegação independente se necessário. Além disso, eles podem se transformar em robôs gigantes de dimensões colossais se for preciso.

F4 (esmagamento), H0, R3, A4, PdF3 (energia); 15 PVs, 15 PHs;
Mecha; Ataque Especial (*Canhões de Energia*: PdF; longo e poderoso), Hiperespaço, Sentidos Especiais (infravisão, radar e visão aguçada), Tiro Múltiplo e Voo; Munição Limitada e Restrição de Poder (só pode usar seu Ataque Especial a cada 1d turnos).

Porta-Aviões (30K; Varauta)

A maior nave das forças Varauta sem sombra de dúvida, com pouco mais do que quatro quilômetros de comprimento, servindo de nau capitânia para 502 naves menores (a frota traz consigo 8.964 combatentes ao todo – eles não precisam mais do que isso). Ela pode funcionar como uma verdadeira fortaleza no espaço, servindo de apoio para todas as tropas. Possui duas saídas frontais com docas imensas capazes de acomodar grandes naves ou dúzias de naves menores. Também possui canhões aeroespaciais capazes de esmagar qualquer inimigo em seu caminho.

F5 (esmagamento), H0, R4, A4, PdF4 (energia); 20 PVs, 20 PHs;
Mecha; Ataque Especial (*Canhões de Energia*: PdF; longo e poderoso), Hiperespaço, Invisibilidade (camuflagem) Sentidos Especiais (infravisão, radar e visão aguçada), Tiro Múltiplo e Voo; Munição Limitada

Porta-Aviões (26K; Vajra)

Como definir uma criatura biomecânica que desempenha o mesmo papel de um porta-aviões? Mais uma extensão da inteligência Vajra, com direito a capacidade de dobra (ele viaja por saltos hiperespaciais) e se abrir para disparar uma rajada de energia natural tão devastadora quanto um porta-

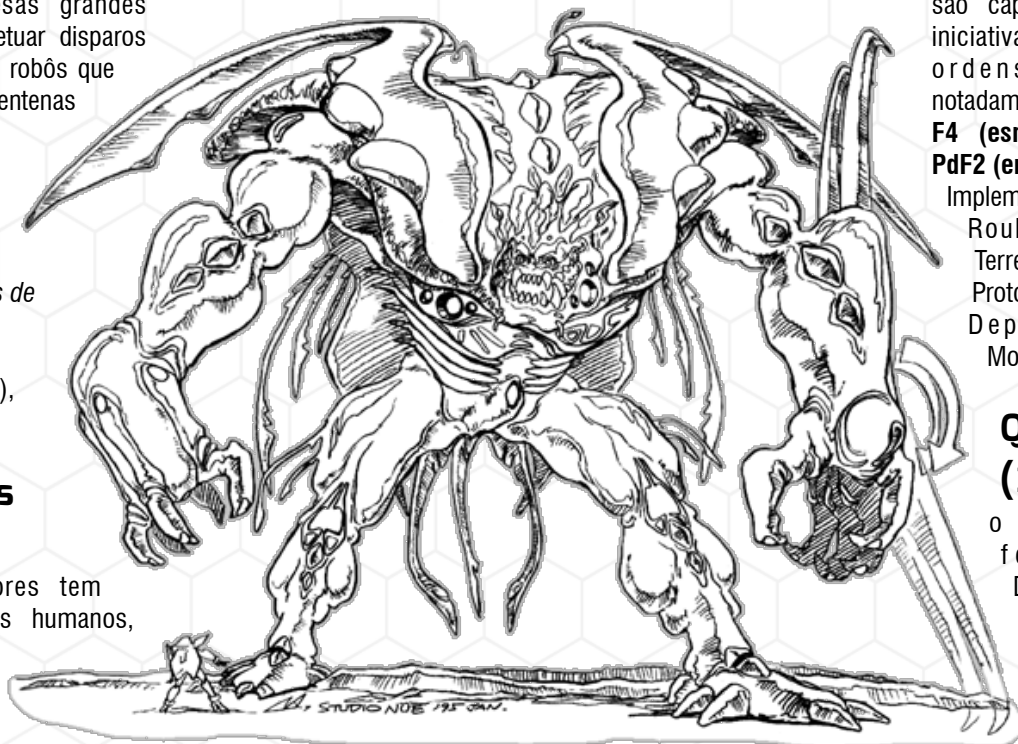
aviões comum, com as mesas grandes dimensões? Ele é capaz de efetuar disparos menores naturais contra naves e robôs que se aproximem dele, abrigando centenas de Vajras maiores e menores.

F4 (esmagamento), H2, R4, A3, PdF3 (energia); 20 PVs, 20 PHs;

Mecha; Ataque Especial (*Canhões de Energia*: PdF; longo e poderoso), Hiperespaço, Sentidos Especiais (infravisão, radar e visão aguçada), Tiro Múltiplo e Voo.

Protodevilns Maiores (21K)

Enquanto Protodevilns menores tem dimensões mais próximas aos humanos, Protodevilns Maiores oscilam entre 94 e 188 metros de altura, manipulando grandes quantidades de Spiritia e sendo capazes de causar danos ainda mais devastadores. Isso ocorre porque eles foram criados para o combate direto contra naves de guerra e frotas espaciais inteiras. Visualmente eles tendem a ser muito mais monstruosos do que os Protodevilns menores. Infelizmente, eles tendem a ser pouco inteligentes e não



Protodevilns Maiores

são capazes de grandes atos de iniciativa, cumprindo basicamente ordens de seu superior – notadamente um Mestre Protodeviln.

F4 (esmagamento), H1, R4, A3, PdF2 (energia); 20 PVs, 20 PHs;

Implementos (Muralha de Energia, Roubo de Vida e Magia e Terremoto II), Patrono (Mestre Protodeviln), Possessão e Voo; Dependência (Spiritia) e Monstruoso.

Queadluun-Rau (16S; Zentradi)

o modelo padrão das forças femininas zentradi. Diferentemente do Regult, que é um robô pilotado, o Queadluun-Rau na verdade é apenas uma armadura de combate usada por pilotos gigantes. No entanto, ela não é qualquer

armadura de combate: conta com dois canhões de impacto no torso, armas lasers nos pulsos (um por braço) e lança-mísseis em miniatura de alta manobrabilidade para uso em curta distância, durante combates corpo-a-corpo. É uma armadura letal!

F2 (corte), H0, R3, A2, PdF3 (energia); 15 PVs, 15 PHs;

Mecha; Aceleração, Ataque Especial II (*Canhões*: PdF; longo), Tiro Múltiplo e Voo; Bateria e Munição Limitada.

Regult (10S; Zentradi)

Robô bípede (lembra um pouco uma galinha) e modelo padrão do exército Zentradi. Seu cockpit é compacto (cabe apenas seu piloto) e esse modelo pode operar sem prejuízo tanto no espaço quanto nos céus ou em terra. No espaço, eles podem contar com um sem-número de propulsores e alcançar altas velocidades. Na atmosfera, ele permanece veloz e bem manobrável. Basicamente seus ataques são a distância, já que o Regult não tem braços; ele pode contar com disparadores de energia ou mísseis terra-ar e ar-terra. Não é forte, apesar de tudo; ele conta mais com a força dos números a seu favor. A rigor, ele equivale ao Veritech em seu modo Gerwalk.

F1 (esmagamento), H0, R2, A3, PdF2 (energia); 10 PVs, 10 PHs;

Mecha, Tiro Múltiplo e Voo. Bateria e Munição Limitada.

Vajra Maior (28S)

Uma criatura insetoide que pode muito bem ser definida como uma arma biológica ambulante, capaz de viajar pelo vácuo do espaço graças ao quartzo de dobra que eles produzem internamente. São super-resistentes, tem imensa força, velocidade e agilidade (quando entram na atmosfera, revelam asas e se tornam muito manobráveis). Não são inteligentes; são na verdade extensão de uma mente coletiva, e como não tem exatamente cérebros, podem continuar causando dano por algum tempo após ter sua cabeça destruída, até que morram de vez. Contam com garras afiadas, capazes de romper blindagens; tem um canhão natural que dispara energia gerada pelo quartzo em seu organismo e que é capaz de explodir uma nave de guerra; podem

fazer disparos de sua energia natural que não devem nada às baterias de tiros humanas; geram armadilhas de dobra, capazes de interceptar mísseis ou criar obstáculos para seus perseguidores; e, mais importante, eles jamais param de evoluir, compartilhando qualquer informação nova obtida entre sua inteligência coletiva. Isso não os fará procurar novas soluções – repetindo, eles não são realmente inteligentes – mas as novas gerações de vajra já nascerão adaptadas aos seus inimigos graças à essas informações processadas; eles se tornaram capazes até mesmo de se adaptar à radiação!

F4 (corte), H2, R4, A3, PdF3 (energia); 20 PVs, 20 PHs;

Ataque Especial (*Canhões de Energia*: PdF; perigoso), Hiperespaço, Membros Extras x2, Tiro Múltiplo e Voo.

Vanguard (27S; Varauta)

Assim como a Elgerzorene é uma equivalente Varauta aos Veritechs da U.N.Spacy, a Vanguard é o equivalente às suas fragatas. É a nave mais presente nos combates Varautas, com uma intensa produção em massa. Seus diferenciais são em manobrabilidade e blindagem, além de uma versatilidade maior que os torna uma linha de frente notável em serviços de busca, reconhecimento e defesa. Costuma ter um máximo de três Elgerzorenes à disposição, mas do jeito que eles infestam o espaço como moscas – e levando em conta as capacidades especiais desses robôs – na verdade eles precisam apenas disso. Contam com baterias de mísseis de alta manobrabilidade e seis canhões de energia.

F2 (esmagamento), H0, R4, A4, PdF3 (energia); 20 PVs, 20 PHs;

Aceleração, Ataque Especial (*Mísseis*: PdF; amplo, perigoso e preciso), Hiperespaço, Invisibilidade (camuflagem), Sentidos Especiais (infravisão, radar e visão aguçada), Tiro Múltiplo e Voo; Munição Limitada.

Veritech (20S; U.N.Spacy/N.U.N.S)

O governo unificado da Terra desenvolveu a tecnologia dos Veritech Fighters e seu emblemático e hoje clássico modelo **Valkyrie** a partir dos restos da SDF-1 (que foi criada pelas forças de reconhecimento em seu conflito contra os Zentraedi) e continuam a desenvolvê-la até hoje. Sua característica mais marcante desde que foi criado é a de ser capaz de disparar baterias imensas de mísseis e assumir três formas de combate: o **Modo Battroid**, de robô gigante; o **Modo Fighter**, de caça aeroespacial; e o **Modo Gerwalk** – uma forma intermediária que lembra um caça com braços e com pernas. Nos modos Battroid e Gerwalk, ele pode empunhar rifles de energia. Os atuais modelos são tão versáteis que mesmo pilotos medianos podem operar as diferentes formas do veículo efetivamente, tendo uma variedade imensa de equipamentos opcionais que podem ser anexados a ele.

FIGHTER (Forma de Caça)

F2 (esmagamento), H0, R2, A3, PdF2 (energia); 10 PVs, 20 PHs;

Mecha, Aceleração, Ataque Especial (Mísseis: PdF; amplo, longo e preciso), Forma Alternativa x2 (Battroid e Gerwalk), Pontos Heroicos Extras, Tiro Múltiplo e Voo; Bateria e Munição Limitada.

GERWALK (Forma Intermediária)

F3 (esmagamento), H0, R2, A2, PdF3 (energia); 10 PVs, 10 PHs;

Valkyrie
(forma Battroid)



Mecha, Aceleração, Ataque Especial (Mísseis: PdF; amplo, longo e preciso), Forma Alternativa x2 (Battroid e Gerwalk), Tiro Múltiplo e Voo; Bateria e Munição Limitada.

BATTROID (Forma de Robô Gigante)

F3 (esmagamento), H0, R2, A3, PdF3 (energia); 10 PVs, 10 PHs;

Mecha, Aceleração, Ataque Especial II (Fuzil de Energia: PdF; perigoso), Forma Alternativa x2 (Fighter e Gerwalk), Tiro Múltiplo e Voo; Bateria e Munição Limitada.

Adaptando...

De modo geral, Macross foi vítima de seu próprio sucesso. Apesar da excelência da história como um todo, a trama em si da série original é fechada; ela *nunca* foi pensada exatamente como ponto de partida de um universo maior (um exemplo claro disso: **Macross II**). Por isso, quase todas as suas continuações (**Macross Plus** é a exceção que confirma a regra; **Macross Zero** se passa antes de todos os eventos da primeira série, logo a situação não se aplica) giram em torno da missão final da humanidade: acompanhar-se as frotas de colonização em busca de mundos habitáveis e no meio do caminho se encontra a ameaça alienígena da vez. Em meio a isso, temos um triângulo amoroso em que um ou mais de seus participantes acaba, de alguma forma indireta ou não,

contribuindo para a resolução dos eventos – sendo que fatalmente uma das partes é uma cantora e outra é um piloto.

Não parece muito promissor à primeira vista, mas essa abordagem tem suas vantagens: ela é uma espécie de folha em branco que oferece em termos de possibilidades **muita** liberdade, sendo conveniente para o mestre de jogo (pensando bem, deve ter sido conveniente para os roteiristas das séries Macross daí em diante, que não precisam se ater tanto a personagens e eventos pregressos). Crie uma nave espacial gigantesca que abriga uma cidade aonde humanos levam suas vidas normais, protegidos pelos pilotos de caça regulares, e os leve para o espaço. Está implícito que há contato e intercâmbio entre as diferentes frotas de povoamento humanas – embora sempre exista alguma nave que acabou desaparecendo dos radares e seguiu seu caminho isoladamente (como a Megaroad-1).

Além do Cânone

A humanidade não tardou a encontrar novos mundos: em Macross Plus, a história ocorre cerca de três décadas após a série original e já há notícia de um mundo colonizado faz tempo (**Éden**. Pelos flashbacks, tudo indica que esse mundo tem no mínimo uma década ou mais de povoamento, aos compararmos os protagonistas na série com suas versões mais jovens). Então não é de se espantar que a humanidade encontre outros lares no cosmos: mostrar o que ocorre com a humanidade em um novo planeta, cruzando com um inimigo inesperado, pode ser uma oportunidade conveniente e menos limitadora do que o espaço de uma nave – e essa é uma situação **canônica no cenário**, embora não tenha ainda sido explorada detalhadamente em nenhuma série Macross até o momento.

Essa abordagem também permite que se introduza ameaças diferentes: novamente no Plus, o grande oponente não é nenhuma raça invasora; é uma inteligência artificial que saiu de controle. Por outro lado, à medida em que

novos contatos são feitos, novas raças alienígenas podem se unir ao cotidiano da humanidade (como os pouco lembrados Zolan) de acordo com a boa vontade do mestre. Os Marduk pertencem a um futuro mais distante de uma linha cronológica alternativa, daí oferecerem até mais liberdade: eles podem ser introduzidos **a qualquer momento em sua campanha** – e podem ser até mesmo reimaginados se for de interesse do mestre. Olhando bem, Macross na junção de todas essas séries (e ainda mais se trouxermos os Marduk para esse bolo) entrou em um terreno de *space opera* total: Insetos alienígenas que fabricam combustível pra viagens de dobra espacial? Um império conquistador com castas de sacerdotisas hipnotizadoras e cientistas ciborgues? Aliens marsupiais que falam com os animais? Hologramas que executam controle mental em multidões? Vampiros de energia milenares que viajam pelo vácuo espacial? Convenhamos: depois de tudo isso, se o mestre decidir inventar sua própria raça alienígena... por que não, ora?

Possibilidades Inusitadas

A reconstrução da Terra, por outro lado, é um tema pouco explorado e que pode ser aproveitado por mestres que não se atenham tanto assim ao canônico. Como a humanidade precisou ser quase varrida do mapa e testemunhar o que acontece com um povo que deixa sua cultura em segundo plano para dar o devido valor à ela, arqueólogos e antropólogos deveriam ser profissões extremamente valorizadas, caminhando pelos escombros da antiga Terra e recuperando dentro do possível todos os registros escritos e audiovisuais que puderem reconstruir o que foi perdido. Uma gravação perdida dos Rolling Stones pode ser um tesouro mais difícil, precioso e disputado do que todas as barras de ouro do mundo! Outro tema pouco explorado são as implicações morais dos atos da Protocultura. Afinal de contas, o que eles fizeram com os Zentradi não é diferente de selecionar genes para a criação de raças de cães de grande porte... para rinhas.

E os Triângulos Amorosos?

Sim, todos devem ter se perguntado ao tratamento muito discreto do tema até agora. A ausência de menção ao nome Lynn Minmay até agora já deve ter acionado o sinal de alerta para alguns fãs. Estamos sendo superficiais demais quanto a esse assunto? Não, mas convenhamos: essa é uma adaptação de cenário, não uma sinopse de série (algo fácil de encontrar em qualquer lugar da internet), e seria um tanto absurdo se **todo** personagem jogador em uma campanha de Macross estivesse forçosamente envolvido em algum tipo de polígono amoroso. O ideal é deixar os personagens soltos, cada um com seu próprio grupo de coadjuvantes, e deixar que a colisão entre diferentes tramas gere novas tramas em si – mais ou menos como uma telenovela. Com isso o espectro pode ser maior do que o triângulo em si: paixões proibidas, sentimentos não recíprocos, ou simplesmente desejos incontroláveis e pouco convenientes que geram consequências desagradáveis a todos os envolvidos.

Jogadores menos afeitos à interpretação podem não gostar disso e preferir sair explodindo Vajras ou Protodevilns, mas a verdade é que esse **não é o espírito de Macross**. Ele sempre adotou um discurso de conciliação entre os povos, e não foi à toa que o elenco da série original é um dos mais multi- raciais da história dos animes – era uma forma de embutir a mensagem desde o começo e com coerência (na verdade, recomendamos tal pluralidade racial entre o elenco de personagens como parte dessa fidelidade ao conceito). De modo geral, Macross sempre foi uma série construída sobre **conflito, reconciliação e coexistência**, nessa mesma ordem.

E tudo sempre ao som de música pop, claro.

*(Agradecimentos a **Fabricsius Maia Viana** pelo trabalho de revisão.)*

