

BRIGADA LIGEIRA ESTELAR



ALEXANDRE LANCASTER



BRIGADA LIGEIRA

ESTELAR

Criação Alexandre Lancaster

Edição Leonel Caldela

Capa Roberta Pares

Arte Alexandre Lancaster, André Santos, Giovana Basílio, Israel de Oliveira, Marco Morte, Monique Novaes

Character Design Original, Direção de Arte e Logotipia Alexandre Lancaster
Projeto Gráfico e Diagramação Tiago H. Ribeiro

Revisão Fabrício Viana Maia e Marlon Teske

Editor-Chefe Guilherme Dei Svaldi

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



Rua Sarmiento Leite, 627 • Porto Alegre, RS

CEP 90050-170 • Tel (51) 3012-2800

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

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

Publicado em novembro de 2012

ISBN: 978858913484-2

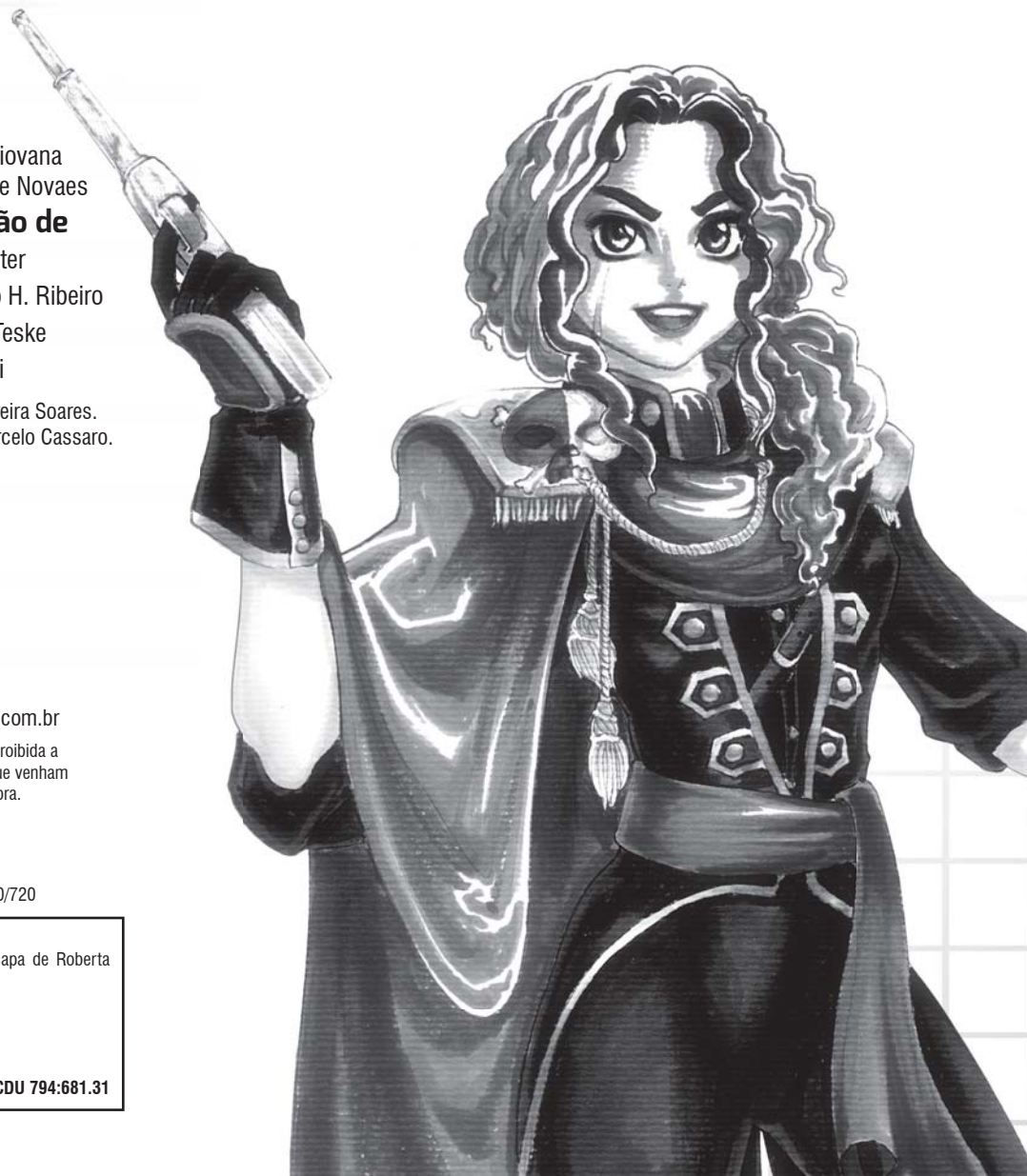
Dados Internacionais de Catalogação na Publicação

Bibliotecária Responsável: Denise Selbach Machado CRB-10/720

S676b Ferreira Soares, Alexandre
Brigada Ligeira Estelar / Alexandre Ferreira Soares; capa de Roberta Pares — Porto Alegre: Jambô, 2012.
80p. il.

1. Jogos eletrônicos — RPG. I. Pares, Roberta. II. Título.

CDU 794:681.31



Agradecimentos

Este livro não existiria sem a ajuda de muitas pessoas. É impossível para mim lembrar de todas elas (e peço desculpas por aqueles que tenha esquecido), mas algumas merecem destaque. Assim, agradeço a J. M. Trevisan, que me estimulou a trabalhar um conceito pessoal para RPG, e cujos conselhos foram importantes para que eu pudesse estruturar um cenário coeso. A leitores prévios como Bruno Schlatter, Clara Coelho Mangolin (a ficha de sua "Alecsandria" vai aparecer em algum lugar), Phil Souza (do blog Dados Limpos) e Ana Carolina Silveira. A Pedro Bouça, que me ajudou com parte da pesquisa (valeu pelos livros da Funcken).

A Marcel Nicolaevsky, que conhecia boa parte de meus conceitos muito antes desse livro ter sido sequer cogitado. A Marcelo Cassaro, que criou *3D&T*. A Marlon Teske e Fabrício Maja, que fizeram a revisão das regras, e cuja contribuição foi crucial. A Leonel Caldela, cujas palavras de estímulo durante o lançamento de seu *Deus Máquina* no Rio de Janeiro foram muito apreciadas. A Márcio, pelos anos de troca de ideias e influências. A Paulo e a Giovanã, cujo comprometimento e paixão por robôs gigantes foram adicionais valiosos. E por fim a Guilherme Dei Svaldi, que apostou no projeto desde o começo e cuja paciência foi fundamental.

Também não poderíamos esquecer dos criadores e figuras que ajudaram a construir o imaginário em que este universo se baseia: Johnston McCully (e por tabela, Tyrone Power, Guy Williams e... Frank Langella. — nada é perfeito), Go Nagai, Alexandre Dumas, Yasuhiro Imagawa, Bernard Cornwell (cuja série *Sharpe* foi uma lembrança constante durante a produção deste livro), Kunio Okawara, George MacDonald Fraser, Leiji Matsumoto (sem seu *Patrulha Estelar*, talvez eu jamais tivesse me apaixonado pela ficção científica), Michel Zévaco, Yoshikazu Yasuhiko, Jack Williamson (por seu *A Legião do Espaço*), Yoshiki Tanaka, Frank Herbert, Mamoru Nagano, Cassiano Gabus Mendes e, finalmente, Yoshiyuki Tomino, que criou o gênero Real Robot com seu *Mobile Suit Gundam*.

A todos vocês, muito obrigado.

Alexandre
Lancaster
2012

Apresentação	5
Introdução	6
Capítulo 1: Aqueles que Estão Lutando	12
Capítulo 2: Os Mundos do Império.....	18
Capítulo 3: Os Habitantes do Império	32
Capítulo 4: Novas Regras.....	44
Capítulo 5: Robôs Gigantes.....	54
Capítulo 6: Sobre os Proscritos	60
Capítulo 7: A Serviço da Princesa-Regente	64
Apêndice: Cronologia.....	74

Apresentação

3D&T ficou muito maior do que deveria. Isso não deve ser surpresa para alguns de vocês. *Defensores de Tóquio* começou como um passatempo simples, um jogo em formato de revista, vendido em bancas. Trazia uma sátira aos heróis japoneses que eram sucesso na época, especialmente *Cavaleiros do Zodíaco*. Poderia muito bem ter acabado ali.

Mas não. Teve novas encarnações. Serviu de base para jogos licenciados de *Street Fighter*, *Mortal Kombat*, *Darstalkers* e outros. Ganhou peso. Logo tinha seu próprio manual básico. Seus acessórios.

Um joguinho simples, que deveria apenas servir de divertimento despretenso, apenas introdução para RPGs mais elaborados, acabou se tornando muito mais que isso. Os fãs viram nele qualidades que não viam em outros títulos. Não queriam migrar. Queriam mais *3D&T*.

Também queriam *Tormenta*. *3D&T* e o mundo de Arton ficaram muito ligados, impossíveis de separar.

3D&T, apesar de sua ligação poderosa com *Tormenta*, não tem realmente um mundo de campanha próprio. É um sistema sem cenário. Um palco sem história. Sempre coube aos próprios fãs prover essas histórias e mundos — o que souberam fazer muito bem durante esses anos todos. Mas o fiel público de *3D&T* merece seus mundos. Não apenas sua própria versão de *Tormenta* (que, esperamos, virá em um futuro não muito distante). Eles merecem coisas únicas.

Por tudo isso, fiquei bem satisfeito quando soube de novos autores criando mundos de campanha para *3D&T*. Primeiro a colorida *Mega City* de Gustavo Brauner. E agora, esta fantástica surpresa de Alexandre Lancaster — autor merecidamente popular no meio do anime e mangá, e conhecedor sem igual nesses assuntos.

Brigada Ligeira Estelar é um mergulho em referências aos clássicos de ficção científica e *space opera* da animação japonesa, sobretudo as séries *Gundam*. É sobre mundos dominados por guerra, intriga e tramas políticas. Sobre batalhas entre robôs gigantes, mas onde os pilotos humanos são mais importantes. Sobre heróis futuristas com o glamour dos piratas e mosqueteiros. É sobre máquinas de guerra humanoides em casacas napoleônicas! Yay!

Se *3D&T* sempre foi conhecido como um jogo simples, *Brigada Ligeira Estelar* é rico em detalhes, profundo em história. Há muito a saber para quem procura conhecimento — e muito a fazer para quem procura ação.

Então, só posso agradecer a este autor por prestigiar *3D&T* com um universo tão divertido. E aos jogadores e mestres, por manterem vivo este hobby.

— Marcelo Cassaro

Introdução

BRIGADA LIGEIRA ESTELAR é um suplemento para 3D&T, um dos RPGs mais populares do Brasil. Sendo um suplemento, BRIGADA LIGEIRA ESTELAR exige o módulo básico: o Manual 3D&T Alpha. Se você não tiver uma cópia do Manual, não se preocupe. Você pode fazer o download dele gratuitamente no site da Jambô Editora, em www.jamboeditora.com.br.

BRIGADA LIGEIRA ESTELAR apresenta um cenário de ficção científica. Em RPGs de fantasia (como *Tormenta*), você é um guerreiro, mago, ladrão ou qualquer tipo de aventureiro medieval que enfrentará cavaleiros malignos, dragões e similares.

Mas em BRIGADA LIGEIRA ESTELAR você pilota um robô gigante — na terminologia do cenário, uma unidade de cavalaria mecanizada ligeira, mais conhecida como **hussardo** (embora hussardos não sejam os únicos tipos de robôs gigantes por aqui). Você vive em um dos diversos mundos da confederação interplanetária conhecida como Aliança Imperial, lutando para defender seu povo de misteriosos invasores conhecidos apenas como **Proscritos**. Os Proscritos cometem brutais saques em escala planetária, saltando de suas naves em robôs conhecidos como **quimeras**, e então partindo tão rápido quanto surgiram.

Há muitas possibilidades nos mundos da Aliança. Você pode ser um jovem piloto nas unidades de robôs hussardos de cada mundo ou um nobre guerreiro, que herdou seu robô de combate com o brasão de sua família. Você pode ser um mercenário, alugando os serviços de seu robô gigante contra os invasores, ou um agente secreto, usando sua armadura em missões sigilosas em nome de seu mundo. Você pode ser um membro da marinha espacial, usando seu hussardo em pleno espaço, ou um membro de uma frota pirata, querendo tomar os melhores lucros em meio ao conflito.

A chegada dos Proscritos fez com que a Aliança Imperial precisasse de heróis. E BRIGADA LIGEIRA ESTELAR é sobre isso: grandes feitos heroicos — e esmagar os robôs gigantes invasores. Então, o que você está esperando?



Introdução ao Futuro

Ano de 1863 C. E. (Calendário Espacial)

A Constelação do Sabre é composta por quinze estrelas relativamente próximas, que comportam 94 planetas ao todo — sendo que, de todos eles, apenas dezenove reúnem as condições físicas e posições orbitais necessárias para comportar vida. Alguns dos mundos não habitáveis também são explorados, por mineradoras e outros desbravadores. Um dos planetas teve seu processo acelerado via terraformação; outros têm uma história geológica mais recente e são ainda por demais instáveis. Nenhum deles apresentava vida inteligente quando a humanidade chegou — embora haja sinais de que ela tenha existido no passado.

Todos os mundos habitáveis da Constelação do Sabre são unidos politicamente por uma grande nação estelar conhecida como Aliança Imperial.

A Aliança foi unificada, logo após uma longa idade das trevas conhecida como “o Grande Vazio”, pela figura lendária de um aventureiro chamado **Silas Falconeri**. Mesmo após sua morte, sua presença e seu legado parecem pairar como uma sombra. Silas foi um herói polêmico, e em alguns mundos imperiais, como Tarso (dominado pelo clã de nobreza Artusen) e Albach (que encabeçou os inimigos da unificação), ele chega a ser odiado. Mas seu legado é fundamental: ele uniu o Império sob uma estrutura econômica que ganhou coesão com uma moeda única, chamada Falcão, e escreveu uma constituição imperial (a Falconiana) que estabelecia direitos e deveres a todos os cidadãos, para coibir os abusos de governantes contra o povo. Minorias como os evos, descendentes dos que participaram da terraformação dos primeiros mundos a serem habitados durante a colonização humana do espaço, passaram a ter direitos como quaisquer outras pessoas. Outras minorias, como os cossacos, permanecem rebeldes e se recusam a integrar-se ao Império de modo formal, mas mesmo em teoria certos direitos se aplicam a eles.

Silas Falconeri ganhou o coração das pessoas mais simples, mas com isso fez inimigos justamente entre os mais ricos. Muitos — como o clã Artusen — jamais o perdoaram por isso.

Ele não viveu para ver a maior ameaça a tudo que lutou para construir.

Em 7 de março de 1861, uma esquadra gigantesca de belonaves saqueadoras trouxe seus robôs gigantes para efetuar o maior ataque planetário desde a Guerra do Sabre, que uniu todos os mundos da constelação sob uma só bandeira. O mundo de Ottokar, um dos mais pobres do Império, foi invadido.

Um oitavo da área habitável de Ottokar foi tomado sem que as forças invasoras pudessem ser enfrentadas. Por dois dias, todas as forças de defesa locais foram exterminadas, a região foi varrida e as cicatrizes do ataque se fazem sentir até hoje. Quase um milhão de pessoas foram contabilizadas entre mortos, feridos e desaparecidos.

O trauma em todo o Império foi imediato.

Ninguém levava a sério esses saqueadores até aquele momento. Antes, eles eram vistos como um problema menor: por anos a fio, foram tidos como meros piratas que invadiam pequenas cidades e sumiam, através de aberturas no continuum espaço-temporal conhecidas como buracos de minhoca. Em suma, um problema das guardas policiais. Os registros os tratavam pelo termo pejorativo de Proscritos: por mais perigosos que fossem, eram apenas criminosos, não um assunto de estado.

O ataque a Ottokar expôs a grande verdade: com esses ataques menores, eles haviam sondado o terreno. Os Proscritos — que passaram a assumir este nome com orgulho — não eram meros saqueadores em ataques isolados. Eles são, na verdade, os exércitos de uma grande nação pirata com a força necessária para conquistar mundos. Suas hordas de naves, robôs gigantes (apelidados entre as forças imperiais de **quimeras**) e guerreiros são numerosas o suficiente para fazer frente ao próprio Império, com boas chances de vitória.

Em seu pior momento, o Império não tem um Imperador que congregue a força da nação estelar. Há quatro anos, morreu Silas Falconeri II em um acidente misterioso e mal explicado, sem deixar herdeiros. De lá para cá, tivemos dois regentes: o primeiro deles morreu misteriosamente; o segundo, dizem as más línguas, está na fila de espera. E muitos acreditam que isso tudo faz parte de um grande complô para colocar certa família no trono...

Neste momento, a defesa dos habitantes da Constelação está nas mãos do **Corpo Imperial da Brigada Ligeira Estelar**. Fundado em 1832 por decreto do Imperador Silas Falconeri, este corpo de pilotos de robôs gigantes (conhecidos no Império como **hussardos**) se destaca das guardas reais a serviço do príncipe-regente de cada mundo pelo fato de ser uma força que representa o próprio Imperador, composta por voluntários que em sua maioria vieram do seio do povo.

Há quem não goste deles — assim como já não gostavam de Silas Falconeri, que também teve origem humilde. Pilotos de outros corpos de hussardos ao longo do Império veem em sua existência um desprestígio, que roubou o glamour que havia em pilotar um desses robôs.

Mas até que provem o contrário, eles são a principal força de defesa do Império contra os Proscritos e suas quimeras.

Sobre a (Não) Existência de Magia

Neste universo não existe magia. “Ah, mas isso é óbvio”, você diz. E é mesmo, mas tem consequências práticas.

Pontos Heroicos (PHs): em 3D&T, personagens usam Pontos de Magia para realizar ações heroicas. Essa relação existe porque a magia faz parte da vida dos habitantes de mundos de fantasia. Em BRIGADA LIGEIRA ESTELAR, magia não existe — mas os personagens não são menos heroicos por isso! Então, para os fins desse cenário, os PMs serão chamados de **Pontos Heroicos (PHs)**. Logo, uma vantagem como Pontos Heroicos Extras nada mais é do que a vantagem Pontos de Magia Extras com outro nome.

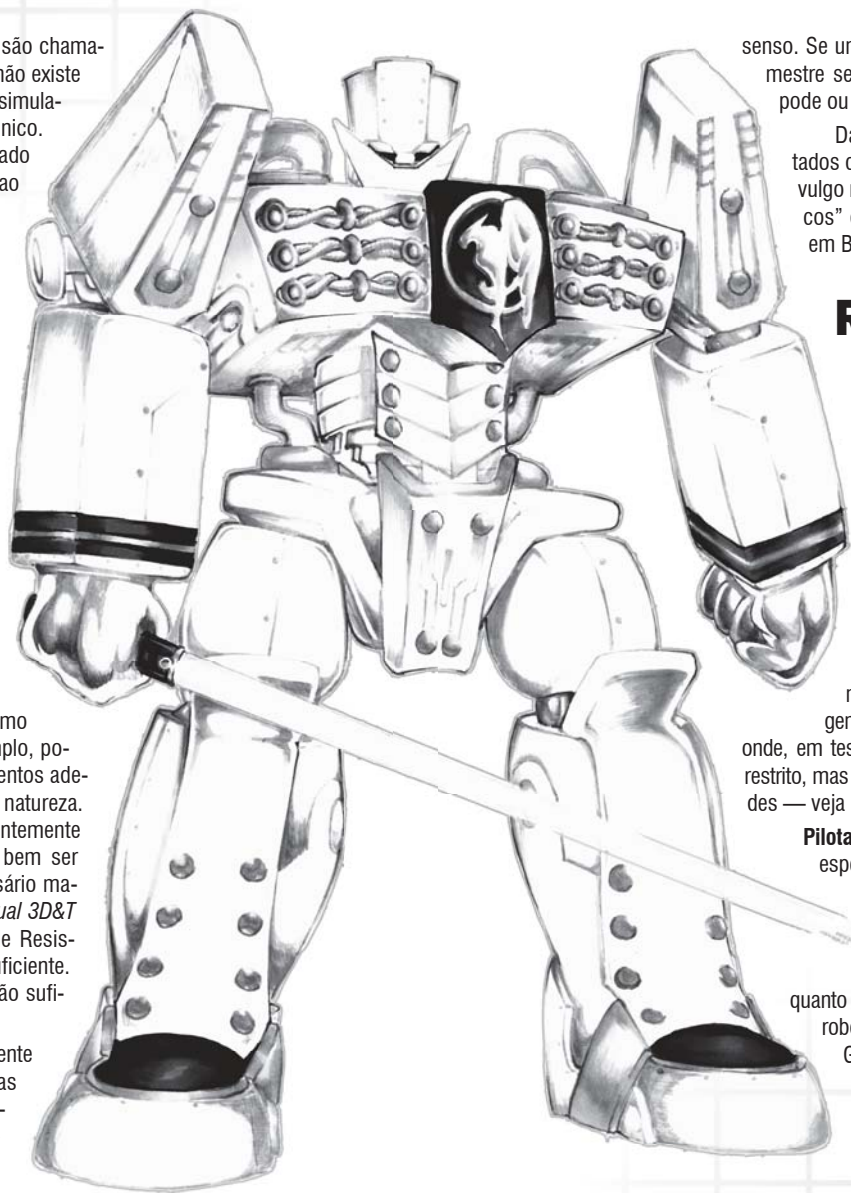
Implementos: muitos elementos do jogo são chamados de “magias”, mas, não custa repetir, isso não existe aqui. No entanto, eles podem ser muitas vezes simulados por equipamentos ou por conhecimento técnico. Por exemplo, um Ataque Vibratório pode ser usado por uma quimera, e um hussardo responder ao ataque aplicando Aumento de Dano em suas armas. Ambos os efeitos podem ser encontrados no capítulo “Magos e Magia” do *Manual 3D&T Alpha*, mas não precisam ser tratados como magias. A popular Bola de Fogo lançada por qualquer mago em um jogo de fantasia não faz nada que uma granada de plasma não possa fazer...

Por isso, as magias do *Manual 3D&T Alpha* serão tratadas, nesse cenário, pelo nome de **implementos**.

O mestre deve ter bom senso ao usar ou não as mag... Ahn, *implementos* do livro básico. Muitas coisas que funcionam bem em um cenário de fantasia soam deslocadas em um cenário de ficção científica e vice-versa. Mas o mestre não precisa subir pelas paredes por isso.

Ataques como Arpão e feitos físicos como Cegueira, Explosão e Imagem Turva, por exemplo, podem muito bem ser reproduzidos por equipamentos adequados, produtos químicos ou até mesmo pela natureza. Por outro lado, alguns dos implementos aparentemente mais difíceis de se reproduzir podem muito bem ser emulados por mestres criativos. Não é necessário magia para se atingir os efeitos de Impulso (*Manual 3D&T Alpha*, página 98); uma falha em um teste de Resistência, após uma bebedeira de taverna, é o suficiente. Pânico? Esqueça a magia. Basta uma situação suficientemente dramática.

De qualquer modo, certas coisas realmente *não são* recomendadas para o cenário. Algumas regras são simplesmente fantasia e que, se colocadas em uma ambientação de robôs gigantes, só bagunçariam tudo. É questão de bom



senso. Se um jogador quiser ser um apelão, basta ao mestre se manter firme; é ele quem decide o que pode ou não pode entrar em sua campanha.

Da mesma forma, itens mágicos serão tratados como **itens especiais**. Robôs gigantes (ou vulgo mechas) estão no capítulo “Objetos Mágicos” do *Manual 3D&T Alpha*. Mechas são tudo em BRIGADA LIGEIRA ESTELAR — menos mágicos.

Robôs Gigantes

São parte fundamental do cenário. Embora nem todos os personagens *precisem* pilotar um deles, a maioria vai fazê-lo.

Frequência: o *Manual 3D&T Alpha* discute a frequência de robôs gigantes em sua página 123. Neste cenário, os robôs são Restritos na teoria, mas Comuns na prática. Personagens militares ou a serviço de alguma organização (com a vantagem Patrono) não precisam comprar a vantagem Aliado Gigante — afinal de contas, o robô pertence às forças armadas. Você só deve comprar essa vantagem se o robô for *seu*. Isso reflete um cenário onde, em tese, o acesso a robôs gigantes deveria ser restrito, mas se expande além do controle das autoridades — veja o **Capítulo 6: Robôs Gigantes**.

Pilotando: normalmente, seria necessária uma especialização de Máquinas — Pilotagem. No entanto, num cenário em que é possível ter um robô gigante arando a terra em uma fazenda, é tão fácil encontrar alguém que saiba pilotar um robô quanto alguém que saiba dirigir. Ao adquirir um robô gigante (seja através da vantagem Aliado Gigante, seja através da vantagem Patrono), você recebe a especialização Pilotagem. Nem é necessário anotá-la em sua ficha; você automaticamente pode pilotar o robô que tem em mãos.

A compra de Pilotagem só é exigida caso seu personagem não pertença a nenhuma classe que tenha acesso a robôs gigantes e não tenha nenhum robô à disposição.

Escalas: para fins de jogo, é preciso estar atento às Escalas de Poder (*Manual 3D&T Alpha*, página 125). Elas estarão presentes o tempo inteiro, apesar de serem utilizadas em raras ocasiões; em geral, apenas ao enfrentar escalas distintas.

Os robôs e veículos do cenário são classificados nas seguintes escalas, de acordo com os termos do livro básico:

Escala Ningen (x1): dragoneiros.

Escala Sugoi (x10): hussardos, lanceiros, quimeras, caças espaciais.

Escala Kiodai (x100): couraceiros, naves espaciais de grande porte.

Para que não fiquemos mencionando essas escalas o tempo todo, simplesmente esqueça tudo isto. Tais cálculos só farão diferença em batalhas entre escalas diferentes. Somente neste caso aplique o multiplicador nas fichas de maquinário.

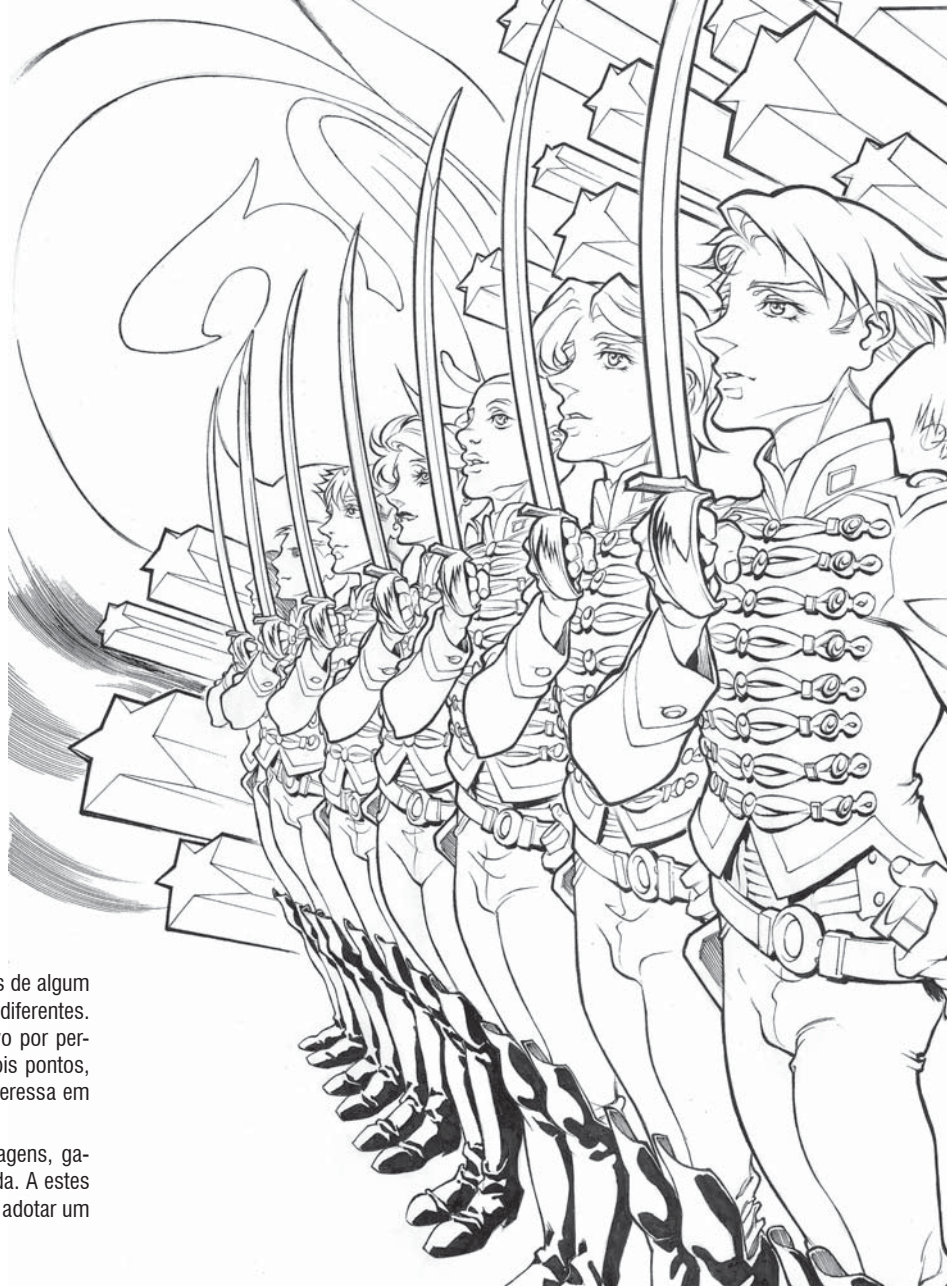
Quem São os Heróis?

Em **BRIGADA LIGEIRA ESTELAR**, os jogadores em geral assumirão os papéis de membros da Brigada, nobres, piratas, contrabandistas, mercenários ou quaisquer outros. Ao criar seu herói, tenha em mente os tópicos a seguir.

Kits de Personagem: o *Manual 3D&T Alpha* não apresenta kits de personagem. No entanto, em um cenário de robôs gigantes, com um grande foco em personagens militares, kits são uma necessidade. Mesmo que você personalize seu personagem, seu robô gigante vai ser essencialmente o mesmo dos demais jogadores caso vocês pertençam à mesma unidade — e vocês passaram pelo mesmo treinamento, compartilhando algumas habilidades em comum. É uma tradição do gênero, celebrizada em clássicos como *Gundam* e *Macross*.

Mas sempre é possível personalizar os personagens. Há classes mais flexíveis que podem contar com seu próprio robô gigante. Basta tomar as estatísticas de algum modelo existente e customizá-lo com vantagens, implementos e itens especiais diferentes. Além disso, é possível ter mais de um kit — ao custo de um ponto cumulativo por personagem: o primeiro é gratuito, o segundo custa um ponto, o terceiro custa dois pontos, etc. Na verdade, a compra de mais de um kit é recomendável para quem se interessa em personalizar seus personagens de acordo com seu histórico.

Estes kits, além de serem arquétipos dos mais diversos tipos de personagens, ganham alguns poderes únicos, ligados a cada tipo de profissão por eles oferecida. A estes poderes damos o nome de Capacidades. Simplesmente cumprir as exigências e adotar um





kit já lhe garante uma destas. Porém, você pode adquirir as demais se quiser ao custo de um ponto cada.

Pontuação: a pontuação padrão para personagens iniciantes em **BRIGADA LIGEIRA ESTELAR** é 5 (veja o *Manual 3D&T Alpha*, página 13). De acordo com o mestre, este valor pode ser menor ou maior; veja mais sobre esse tópico no **Capítulo 4: Novas Regras**.

Exemplo de Criação de Personagem: um jogador elabora o histórico de seu herói. Ele apresenta ao mestre o conceito a seguir.

“Meu personagem é um nobre injustiçado do planeta Trianon. Já foi membro da guarda regencial de um dos mundos e se tornou um renegado, fugindo enquanto luta pela justiça em seu mundo”.

Como montar este personagem usando os kits, seguindo seu conceito à risca?

Primeiro, ele escolhe gratuitamente o kit Oficial Hussardo de uma Guarda de Domínio (página 42). Compra seus pré-requisitos: a desvantagem Devoção (obedecer a seu senhor) e as vantagens Arena (Trianon) e Nobreza. Observando estes pré-requisitos, o jogador nota algumas peculiaridades de histórico. Primeiro, se ele será um renegado, não faz sentido que tenha Devoção cega pelo antigo senhor. Assim, jogador e mestre concordam que o senhor do personagem apoia secretamente movimentos rebeldes clandestinos — justificando a Devoção. Segundo, é preciso pensar na vantagem Nobreza. O jogador escolhe Destitulado (–1 ponto) e Aliado Gigante (+1 ponto), totalizando 1 ponto pela vantagem.

Para complementar seu histórico, ele poderia escolher os kits Justiceiro Mascarado (página 40) ou Terrorista Libertário (página 43) — ambos encaixam-se bem com um nobre renegado que luta pela igualdade. Justiceiro Mascarado parece mais divertido. O jogador decide que não terá um uniforme e nome espalhafatoso, mas será um vingador misterioso, que age nas sombras. Compra o kit por 1 ponto, além de suas exigências: H1, a vantagem Dupla Identidade e a desvantagem Procurado.

Com os kits escolhidos, ele verifica as capacidades que eles oferecem. Como deseja derrotar os nobres corruptos de seu mundo, opta pelo poder Bairrismo, do kit Oficial Hussardo de uma Guarda de Domínio, como seu poder gratuito. Como tem dois kits, o jogador também pode escolher um segundo poder. Ele escolhe Campeão dos Oprimidos, pois oferece muitas chances de heroísmo.

Fazendo as contas, o jogador já gastou 3 pontos. Com seus dois pontos restantes, compra R1 e H2. Ainda pode escolher uma desvantagem, para ganhar mais uns pontinhos e tornar as coisas interessantes. Um Código de Honra seria adequado, mas o jogador prefere Protegido Indefeso. Decide que a irmãzinha do personagem depende dele, depois que os pais de ambos foram aprisionados injustamente devido a boatos da imprensa corrupta. Com seu ponto recém obtido, o jogador compra um Ataque Especial.

Por ser do mundo de Trianon, recebe a vantagem regional Aptidão Atlética, que concede duas especializações de perícia, acrobacia e salto. Resta apenas perguntar ao mestre qual será seu robô gigante (concedido pela vantagem Nobreza). Como o personagem já foi membro de uma guarda, é justo assumir que seu modelo básico é o hussardo (veja na página 57).

Está pronto! Um jovem justiceiro pronto para combater a injustiça e a invasão. Os opressores e os Proscritos vão aprender o que é bom pra tosse!

Idade: a idade padrão dos personagens é quatorze anos. Para refletir isso, as academias militares regenciais aceitam seus alunos com um mínimo de doze anos de idade. Dois anos depois, os liberam para pilotar robôs gigantes. Isto é uma pequena homenagem aos personagens adolescentes que protagonizam as séries animadas de robôs no Japão, em geral com quatorze ou quinze anos. Esta não é uma regra escrita em pedra; apenas um pequeno elemento para acrescentar colorido ao cenário. Se houver algum motivo especial para que seu personagem deva ser mais velho (dificilmente um capitão teria quinze anos, por exemplo), fale com seu mestre.

Vantagens Proibidas: todas as vantagens e desvantagens de *3D&T Alpha* são avaliadas por seus efeitos, não sua aparência. Assim, Paralisia pode significar tanto um raio congelante quanto cordas que prendem o oponente, por exemplo. No entanto, o mestre deve usar o bom senso para filtrar os elementos que parecerem absurdos no cenário.

De modo geral, o mestre não deve permitir a aquisição de qualquer uma das vantagens ligadas a magia, como Arcano, Clericato, Elementalista, Familiar, Magia Branca, Magia Elemental, Magia Negra, Paladino, Telepatia e Xamã. As demais se transportam naturalmente ao conceito de tecnologia avançada ou correlatos — como Pontos Heroicos Extras no lugar de Pontos de Magia Extras ou Resistência a Implementos em vez de Resistência a Magia.

Mestrando Robôs Gigantes

Não há apenas uma forma de mestrar o gênero. Existem várias abordagens: algumas séries de mechas são absurdamente leves e divertidas, enquanto outras são sombrias e complexas, e todas são válidas. O importante é contar uma boa história. Mas, qualquer que seja sua abordagem, preste atenção a alguns elementos.

- **O Piloto, Não o Robô.** Até os anos 70, os animes com robôs gigantes tinham um perfil bem mais próximo dos super-heróis, com máquinas gigantes, indestrutíveis e únicas — em um subgênero conhecido como *Super Robot*. Tudo poderia ter continuado assim para sempre, até que surgiu na televisão japonesa *Mobile Suit Gundam*. *Gundam* trouxe o conceito que viria a ser chamado de *Real Robot*: robôs gigantes eram apenas máquinas em um sistema de produção industrial. A ênfase passava a estar nos personagens. *BRIGADA LIGEIRA ESTELAR* segue a tradição *Real Robot* (embora elementos de *Super Robot* possam aparecer aqui ou ali). Então estimule a interpretação de seus jogadores. Crie situações em que eles possam interagir. Se tiverem famílias, amigos, interesses amorosos, jogue-os sob os holofotes sem culpa. O que nos leva ao segundo item...

- **Não Tenha Medo do Melodrama.** As séries animadas com robôs gigantes tendem a ser bem exageradas neste sentido. Falamos de grandes dramas envolvendo lealdade, honra e dever — tudo contado de uma forma bem intensa. Ódios são mortais, amizades são escritas em pedra, tragédias do passado são catastróficas e romances são folhetinescos — a ponto de uma mulher apaixonada preferir levar um tiro a deixar que seu amado morra. Mas “folhetinesco” não significa chato. *Nada* fica chato com robôs gigantes surgindo na hora em que o nível de glicose fica alto demais.

- **Não Fuja da Política.** Política aqui tem mais a ver com os velhos filmes de capa e espada. Falamos de intriga, assassinato, difamação, suborno, missões deliberadamente suicidas, espionagem — e um jogo de interesses que afeta totalmente a vida pessoal dos personagens. Um “acidente” pode ser forjado para tirar do caminho uma bela camponesa que pode ameaçar um casamento político. Acordos entre nobres e grande imprensa podem garantir o silêncio sobre uma ação armada que varreu trinta aldeias da face de um mundo. E o que terminou em violência começou sendo friamente discutido em um gabinete.

- **Mas Não Esqueça dos Robôs.** Provavelmente você comprou este livro por causa do robô gigante na capa. Não tem graça ficar se esgueirando no corredor de um castelo quando você quer dizimar robôs gigantes inimigos. Então não caia na armadilha de deixar a política ou o melodrama tomarem por completo as rédeas de sua história: são instrumentos que dão motivações para seus jogadores agirem, mas os robôs são a verdadeira razão de ser por trás de tudo. Não esqueça disso, ou os jogadores farão você se arrepender.

Finalizando

E de resto? As regras adicionais que ajudam a dar o tom para o cenário estão no **Capítulo 4: Novas Regras**. Mais detalhes sobre os mechas podem ser encontrados no **Capítulo 5: Robôs Gigantes**. Mas deixe isso para o devido momento. Agora é hora de entrar no universo de *BRIGADA LIGEIRA ESTELAR*. Puxe sua espada, entre na cabine de comando de seu robô gigante e lute por seu destino!

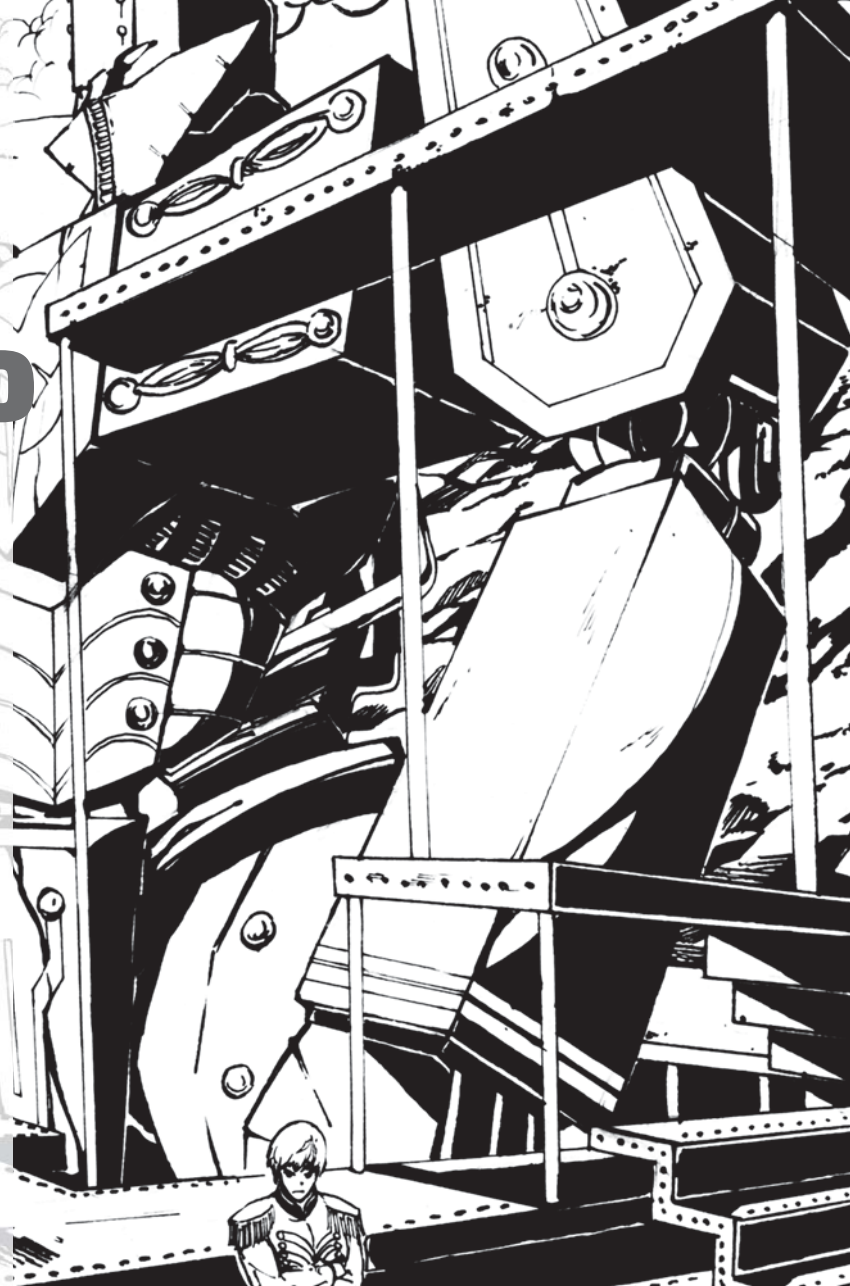
Capítulo 1

Aqueles que Estão Lutando

Nos mundos do Império, as forças armadas sempre foram uma extensão da nobreza de cada planeta. Cada mundo é governado por um príncipe-regente; em seu mundo, ele é a autoridade mais alta (mesmo estando sujeito à autoridade do Imperador). Seu corpo de guarda regencial tem foro de força armada planetária em relação às guardas das diferentes famílias nobres — algo que todas têm direito a ter, mesmo que apenas nas jurisdições de seus domínios.

Cada família nobre não apenas tem suas terras e suas posses, mas também o seu exército, que inclui brigadas de cavalaria mecanizada. O nome não é à toa: a adoção dos robôs gigantes levou a uma guerra veloz, nos mesmos moldes de quando os soldados usavam cavalos em vez de máquinas enormes. Em outras palavras, com a adoção de robôs gigantes os conceitos estratégicos de cavalaria voltaram a ter utilidade militar. Com isso, as unidades militares passaram a ser divididas em três categorias. Na **Cavalaria Mecanizada Pesada**, pilotos de maquinário blindado operam tanques gigantes e unidades de carga em combate — esse tipo de maquinário, assim como os seus pilotos, são conhecidos como *couraceiros*. A **Cavalaria Mecanizada Média** é a infantaria mais qualificada, que se transporta através de veículos como motos blindadas, mas combatem a pé. Usam armaduras leves e são conhecidos como *dragoneiros*. No entanto, a primazia nas guerras modernas pertence à **Cavalaria Mecanizada Ligeira**, principal infantaria de qualquer força armada, composta de robôs gigantes divididos em duas subcategorias: *hussardos* e *lanceiros*.

Os **lanceiros** — como o próprio nome diz — são robôs que carregam longas lanças. Eles não voam, mas são parte essencial das tropas planetárias de cada mundo, pois são robustos e resistentes. Já os **hussardos** são robôs que usam sabres e pistolas de energia — e voam em grandes velocidades. Hussardos são mais leves, mas mesmo assim capazes de sobreviver em diferentes ambientes, mesmo que os plenamente capacitados ao combate no espaço sideral apresentem limitações dentro de atmosfera planetária, e vice-versa.



O limite entre piloto e máquina é tão estreito que é comum associar o nome dos robôs aos militares que o pilotam. Para que não haja confusão, robôs formalmente são chamados de lanceiros e hussardos; oficiais são designados pelo termo somado à patente — “capitão hussardo” ou “tenente lanceiro”, por exemplo. Para as pessoas comuns, o piloto de um hussardo também é chamado de hussardo.

Há toda uma mítica sobre a figura do oficial que pilota esses modelos: cada regimento tem seu brasão e cores; seus trajes tendem a ser os mais chamativos. É prerrogativa de famílias de alta nobreza terem seus próprios regimentos, e cada mundo-principado tem seu regimento regencial — o sonho de qualquer hussardo, comandado (pelo menos em teoria) pelo príncipe-regente de cada mundo em pessoa. Se de modo geral, aqueles que pilotam couraceiros, dragoneiros e lanceiros são recrutados entre pessoas comuns nos domínios de cada casa de nobreza, os hussardos são considerados uma elite de combate. É preciso ter frequentado uma academia militar para pilotar um desses robôs.

Durante os conflitos separatistas no mundo de Tarso em 1831, o Imperador Silas Falconeri anunciou o surgimento do corpo conhecido como Voluntários do Sabre. Falconeri tinha uma grande aceitação das classes populares — até por ser oriundo delas. O conflito terminou, mas a necessidade de um corpo militar a serviço do Império, acima de interesses regenciais, permaneceu.

E foi assim que surgiu o **Corpo Imperial da Brigada Ligeira Estelar**.

A Brigada Ligeira Estelar

Presente em todos os mundos da Aliança Imperial, a Brigada Ligeira Estelar se destaca por um motivo simples: qualquer um pode, com seu próprio esforço, aspirar ao papel de oficial hussardo.

As regras para as guardas militares na constelação sempre foram simples: só aqueles que passassem por um colégio militar poderiam sonhar em pilotar um robô gigante. Muitas vezes a nobreza coloca seus filhos para serem educados nessas instituições, restando pouco espaço para quem não tem meios para isso. Às pessoas comuns, a maior possibilidade de se chegar a tocar em uma dessas máquinas era o papel de lanceiro — robôs que não voam, funcionam mais como uma infantaria blindada em atmosfera planetária e representam o segundo maior contingente de baixas em combate, perdendo apenas para os combatentes de suporte.

Silas criou uma guarda popular — e há quem o odeie até hoje por conta disso. Na Brigada, a ascensão interna se dá de forma diferente: você precisa cumprir metas para pensar em subir de posto, e isso depende mais de sua própria disposição em superar seus limites do que da boa vontade de seus superiores. Com isso, até um soldado raso pode aspirar a se tornar piloto de hussardo algum dia.

Por mais bonito que isso soe na teoria, na realidade é uma tarefa que pode ser quase impossível para algumas pessoas. As metas são extremamente difíceis, e era essa a intenção: para que alguém se torne um piloto, deve fazer por merecer.

A Brigada sempre foi coerente na defesa dessas normas igualitárias, e por isso foi a primeira a aceitar evos (humanos criados artificialmente) e mulheres em funções de combate, ainda nos tempos dos Voluntários do Sabre. Como a autoridade da Brigada Ligeira Estelar emana da vontade imperial, eles podem recrutá-las sem o menor problema em qualquer um dos mundos da constelação — mesmo nos planetas onde mulheres são proibidas de entrar nas forças armadas locais. Para evitar conflitos, mulheres só podem prestar serviço militar em mundos onde isso seja permitido pelas leis locais. Já evos jamais tiveram problemas em ser aceitos entre suas hostes — e isso gera atritos em mundos onde eles são mal vistos.

O que importa para um oficial hussardo da Brigada Ligeira Estelar é seu compromisso em defender os princípios por trás da fundação do Império. Isso é pesadamente incutido nos pilotos durante seu treinamento — e esses princípios incluem proteger as pessoas que não podem se proteger sozinhas. Até hoje os eventos de 1860 em Trianon — quando uma guarnição da Brigada se voltou contra a própria regência que os requisitara ao perceber que iriam ser usados contra o povo que juraram defender — são lembrados como parte dessa mítica. Infelizmente, esse evento deu munção para que velhos oponentes do Império bradem pela dissolução da guarda, fazendo com que tudo volte a ser como era antes de 1832.

O que importa é que as pessoas comuns enxergam a Brigada com uma simpatia que jamais dedicarão às guardas de domínio ou mesmo às guardas regenciais (salvo no mundo de Tarso... Mas isso é outra história).

Agora chegou a hora de uma nova geração de hussardos da Brigada Ligeira Estelar ser posta à prova: eles estão cumprindo seu papel em Ottokar, Villaverde, Arkadi e Uziel — mundos sob o ataque cerrado dos Proscritos, que parecem dispostos a tudo para destruir o Império. Sem a voz de um Imperador para lhes servir de liderança moral, eles têm o dever de encabeçar a defesa de todos os que permanecem nesses planetas, antes que tudo seja perdido.

Uma Visão Geral do Império

A função da Brigada Ligeira Estelar é proteger o Império, tendo bases em todos os seus planetas. É impossível falar de sua tarefa sem falar desses mundos. E todo planeta habitado é um planeta de contrastes. É possível passar por todos os níveis tecnológicos em um mesmo mundo, dependendo do local visitado. De povos ultratecnológicos que parecem viver numa época à frente do seu tempo a tribos que ainda vivem em um mundo a cavalo, iluminado por lâmpioes.

Unificar um conjunto de planetas é trazer todas essas disparidades à luz de forma mais radical. Se todo planeta é uma coleção de extremos, o que dizer de *dezenove*? Mas há pontos em comum. Por mais que esses mundos remetam a estilos arquitetônicos antigos do planeta Terra, a tecnologia faz diferença. É como se as décadas de 1800 D. C. (no antigo calendário terrestre) e de 2010 D. C., colidissem — linhas de metrô a céu aberto parecem ter sido projetadas por artistas decorativos; jaquetas napoleônicas podem ser vistas em moças de saias tão curtas quanto suas botas de cavaleiro são longas; oficiais de fraque

leem as notícias do dia em pranchetas digitais. Em outras palavras, é como se o antigo “Estilo Império” (mais algumas apropriações de épocas imediatamente anteriores e posteriores), com suas roupas de tecido liso e abotoaduras de metal brilhantes, tivesse de alguma forma voltado para ser subvertido por uma era de tecnologia com naves espaciais, animais inteligentes geneticamente engendrados — e, é claro, robôs gigantes.

No entanto, as disparidades sociais que marcaram a história da humanidade jamais mudaram muito ao longo de milênios.

Cidades e Domínios

De forma comum, se assume que a unidade governamental básica de um mundo é o **domínio**. A estrutura de um domínio remete parcialmente a uma dinâmica feudal, mas inclui também as pequenas cidades que se localizam nas terras em sua jurisdição.

Curiosamente, à medida que esses locais se afastam dos grandes centros, o peso da tecnologia na vida das pessoas costuma se diluir. Há domínios que parecem viver como seus ancestrais terrestres há dois milênios, em todos os sentidos.

Alguns mundos têm uma relação muito forte entre interesses políticos e presença midiática. Há pessoas isoladas e miseráveis, mas que mesmo assim têm acesso a noticiários que espalham informações questionáveis — isso se souberem ler. E não é incomum que, em um contexto como esse, um senhor de domínio governe sua região com mão de ferro, intimidando seus súditos, torcendo as leis que o próprio Silas Falconeri redigiu — e varrendo tudo para baixo do tapete quando instâncias superiores surgem.

Em grandes centros, no entanto, a escala é outra. São locais cheios de gente, onde tudo acontece o tempo todo. As pessoas se dividem entre as que já têm dinheiro e querem aparecer, e as que querem ganhar dinheiro de alguma forma — seja de forma modesta, seja dando “o grande golpe da suas vidas”. Há todo tipo de entretenimento, para quem puder pagar por ele. As grandes cidades — especialmente as capitais — podem apresentar tanto a riqueza quanto a pobreza mais absoluta. A nobreza paira como uma presença natural — melhor seria dizer uma sombra sobre todos os habitantes. A cidade é o palco natural para suas maquinções, e todos os que estiverem em seu caminho serão seus atores.

E dessa peça, não há como escapar.

Assuntos de Nobreza

Nobres estão envolvidos em todos os aspectos do cotidiano, desde a vida das pessoas comuns que mal os veem (mas têm que pagar impostos a eles), até as grandes decisões que interferem com milhões de pessoas. A nobreza faz parte do grande jogo do poder político.

No meio disso, há todo um glamour envolvido. Nobres têm um estilo de vida acima das possibilidades de pessoas comuns — e por isso geram sobre estas uma enorme fascinação. Muitos enxergam neles apenas um cotidiano de bailes, banquetes, duelos, romances, piqueniques, animais de companhia... E na verdade, não estão muito errados.

No entanto, poucos pensam no preço que os nobres têm que pagar por essa vida de luxo.

Ser um membro da nobreza significa nascer com um cargo repleto de atribuições e deveres, e se preparar durante toda a juventude para exercê-lo. Um nobre não pertence a si mesmo; irá se casar por motivações políticas e terá que viver em um mundo de intrigas e interesses. Se grandes amores verdadeiros entre nobres tendem a se tornar famosos (como aconteceu com Silas e Yoli Falconeri, ou — possivelmente — com o casal regencial Augusto e Rosemarie de Annelise), é por sua absoluta raridade. Isso explica por que alguns nobres se cercam de animais de companhia geneticamente produzidos, mesmo após a idade adulta: essa pode ser a única forma de amizade desinteressada que encontrarão na vida.

Alguns se rebelam e querem viver uma vida de aventuras. Na verdade há uma probabilidade muito grande de que essa aventura chegue de uma forma desagradável: a posição de um nobre pode se tornar um empecilho para os interesses de alguém mais poderoso, fazendo com que ele e seus entes queridos virem alvo de eliminação, difamação, aprisionamento ou desterro. A solução acaba tendo que passar pela ponta de uma espada — mas sem construir alianças com os inimigos de seu inimigo, essa é uma missão quase impossível.

É assustadoramente comum que a nobreza cometa atos totalmente criminosos dentro de um ponto de vista moral — tanto contra plebeus quanto contra seus próprios iguais. Apesar das intenções de Falconeri quando escreveu a constituição Falconiana, é impossível vigiar quem comete abusos sem controlar seus vigilantes. E quanto mais eles abusam, mais poder desejam. Nobres estão dispostos a tudo para obter títulos de grandeza e conseguir acesso a círculos mais altos de poder: acordos, casamentos, tudo o que for possível.

Mas a nobreza não é a única a ter acesso a esses círculos nos dias de hoje.

A Chegada dos Mentalistas

Capacidades mentais superiores sempre foram um mito científico negado por todas as autoridades respeitáveis. No entanto, no ano de 1835 C. E., apareceram os primeiros sinais registrados não oficialmente da existência de pessoas com poderes de percepção extrasensorial. A essas pessoas, foi dada a categorização de **mentalistas**.

O Imperador Silas Falconeri agiu rapidamente e lançou um decreto-lei para lhes garantir inclusão na máquina governamental. Talvez antevendo as limitações de seu herdeiro como articulador político, ele vislumbrava a possibilidade de que o Império contasse com um corpo burocrático de mentalistas para servir como escudo dos interesses de estado: essencialmente, todo jovem detectado até certa idade seria priorizado; teria educação e treinamento; e, por fim, seria incorporado a serviços administrativos do governo. O tempo acabou produzindo mais mentalistas do que a máquina estatal poderia absorver, mas isso não se revelou um problema: as regências perceberam a vantagem de ter essas pessoas a seu lado e passaram a fazer o mesmo que o governo imperial.

Menos de vinte anos se passaram após a primeira geração de mentalistas sair de Schulmann com um diploma universitário debaixo do braço. Hoje, eles já se tornaram um

núcleo poderoso e influente. Mentalistas têm acesso à nobreza, e os nobres mais poderosos não dispensam o apoio de suas capacidades empáticas em negociações políticas. Eles se tornaram conselheiros e assessores inestimáveis, principalmente em um meio onde a intriga é uma das armas mais devastadoras. Um nobre precavido sempre conta com um conselheiro mentalista antecipando o movimento de seu inimigo.

Mas ainda há quem prefira resolver suas disputas com uma arma de verdade.

Espadachins e Duelistas

Com os novos tempos do Império, certas tradições foram revalorizadas. A conquista do espaço trouxe de volta para o centro das atenções as armas de corte e perfuração — uma vez que, em gravidade zero, um tiro acidental pode perfurar a fuselagem e causar uma descompressão que destruiria tudo a seu redor. A humanidade redescobriu uma verdade simples: por mais que espadas e pistolas sejam armas igualmente mortíferas, erguer um sabre com atitude vencedora dá ao homem uma presença visualmente heroica. Fazer o mesmo com uma pistola — ou algo maior ainda — só o faz parecer um bandido ou um carniceiro. Em suma, espadas têm *glamour*.

Infelizmente isso também trouxe de volta uma cultura de duelos. Tanto com espadas comuns quanto dentro de robôs gigantes.

Duelos são proibidos em todos os mundos. No entanto, o grau de intolerância a eles varia de planeta a planeta. Alguns mundos, principalmente os mais distantes, costumam fechar os olhos a esse tipo de disputa. Há até quem veja isso como “coisa de moleque”, mesmo que a brincadeira possa levar à morte. Outros tentam combater a prática de qualquer jeito, como acontece com o mundo de Annelise. Mas talvez o maior sintoma de que os duelos se tornaram um problema muito grave foi justamente o surgimento do **Círculo da Espada** — um pesadelo que até hoje as autoridades tentam desbaratar sem sucesso.

Essencialmente, o Círculo é uma confraria de duelistas que se organizou com a proibição aos duelos no século anterior. Sabe-se que eles querem os melhores pilotos de robôs da constelação em seu meio. Um deles desafia seu alvo, escolhido de comum acordo entre um núcleo de membros. Se esse alvo vencer o duelo... Será arrastado para o Círculo, quer queira, quer não. Do Círculo, só se sai quando se está incapaz de segurar uma espada: mutilado, velho demais ou morto. Ou talvez expulso — mas nesse caso a vida do ex-duelista não valerá um centavo, e sua cabeça estará a prêmio entre os demais membros.



Uma vez a cada ano, os membros do Círculo se reúnem para um torneio. De modo geral, esses torneios são amigáveis, mas também é normal que contas pessoais sejam resolvidas na arena — nesse caso, tudo termina na ponta de um sabre de energia.

Caso você seja envolvido no Círculo da Espada, sua vida passará a ser uma sucessão de duelos, não importa se você for um pirata espacial, um membro da Brigada Ligeira Estelar ou um nobre de alta linhagem. O Círculo, no entender de seus membros, está acima de tudo.

Mas sempre há quem se recuse a desistir de sua liberdade sem luta.

Renegados, Revolucionários e Rebeldes

Silas Falconeri foi um aventureiro que se tornou Imperador — e descobriu de forma prática que tirar gente do poder não significa resolver os problemas de dezenove mundos. Talvez eles continuem por si só, não importa quem governe... O fato de ele ter unificado a constelação em uma nação feriu brios e gerou, da parte da nobreza de alguns mundos, ressentimentos de classe. Sem falar do rancor dos que depositaram todas as suas esperanças em Silas, esperando que ele resolvesse problemas sociais antigos por milagre.

Durante o governo de seu sucessor, Silas II, isso apenas piorou: muito-s aproveitaram a falta de presença do Imperador para tentar derrubar sua família do poder. Passaram pela imobilização de suas decisões no parlamento e — graças à presença dos Artusen no judiciário — manipulação das próprias leis imperiais a favor dos inimigos do Império.

Isso deu margem ao estímulo de difamações e ódios que podem surgir de onde menos se espera. Existem algumas minorias tradicionalmente rebeldes, como o povo cossaco, que existe em lugares mais ermos e é avesso a todo tipo de governo que tente domá-lo. Também setores ativistas radicais da minoria evo (criada no passado para trabalhar em mundos ainda em estágio de terraformação). Mas o problema não costuma vir deles, por mais rebeldes que eventualmente possam ser. O pior são as manifestações de desprezo tanto às origens de Falconeri (e ao sistema que ele criou) quanto ao povo que ele defendia.

Posturas ferozes de preconceito social se entranharam culturalmente em mundos que já tinham predisposição a isso, como Tarso. Em outros, a polarização — muitas vezes irresponsável — gerou dissensões raivosas, e em alguns casos essas dissensões estão à beira do fratricídio. Alabarda talvez seja o planeta cujas fraturas

estejam mais abertas: grupos milicianos surgem espontaneamente, defendendo cada uma de suas divisões políticas. Em um contexto como este, para que haja uma guerra civil, só é preciso uma fagulha.

O movimento Libertarista só ajudou a complicar a situação. Lançado pelas redes virtuais em 1848 através do *Manifesto Libertarista*, de autoria desconhecida, ele conquistou vários jovens. O manifesto no entanto é vago e aberto a múltiplas interpretações, o que faz com que cada grupo assuma a abordagem que bem entender — e esta é sua maior ameaça. De acordo com algumas visões, cada um poderia ter seu robô gigante para garantir transporte e defesa pessoal. O que é perfeito para os grupos de arruaceiros e terroristas.

Arruaceiros são perigosos, mas o que eles fazem está mais próximo do crime do que do terrorismo. Em geral, têm seus próprios robôs, construídos de forma irregular. Antigamente, tais construtos eram rudes, feitos de restos de husardos e lanceiros caídos em batalha, e pareciam refugio (o que lhes deu o nome pelo quais são melhor conhecidos). Hoje, com armaduras de fibra de vidro carbono-metálico (algo que pode ser feito em qualquer oficina), eles são visualmente mais impressionantes, como se disputassem entre si qual é o mais vistoso e colorido — e possui as armas mais assustadoras. Chicotes elétricos, armas de energia de todos os tipos e tamanhos — desde maçãs, martelos e alabardas até mesmo a surpreendentes matracas e manguais que podem atingir distâncias impensadas. No entanto, não passam de baderneiros com algum arremedo vago de discurso.

O problema são os rebeldes — e eles têm se revelado mais jovens a cada ano que passa. Grupos com nomes estranhos como “Máquina Infernal”, “Novos Igualitários”, “Jean Pardaillan”, “Avante Levante” e “Jovens Falcões”, entre outros, reúnem jovens furiosos, com um grande rancor pela atual situação de desestruturação social. O problema se acumula violentamente, e tudo se encaminha para uma crise pronta para estourar a qualquer momento.

Como se lidar com piratas espaciais e outros tipos de criminosos já não fossem suficientes.



Piratas, Corsários e Mercenários

Durante a época do Grande Vazio, boa parte dos mundos da constelação ainda não estava devidamente povoada — e por isso as nações já estabelecidas em um ambiente planetário ainda lutavam por novos territórios. Para isso, era normal que esses governos bancassem ou autorizassem expedições a esses mundos distantes — e se calassem quanto a saques e outros excessos.

O tempo fez o restante. A escala de ataques dessas expedições cresceu, a pilhagem se revelou lucrativa e muitos perceberam que era mais interessante agir independentemente, sem prestar contas a governos. Quando estes se deram conta, o monstro já havia sido criado: a Constelação do Sabre se tornou repleta de piratas espaciais.

Embora piratas não tenham condições de terraformar planetas inteiros, conseguem efetuar esse processo em asteroides. Em meio a um dos vários cinturões de asteroides que podem ser encontrados na constelação são construídas cidadelas piratas com suas próprias leis e formas de organização. Nos séculos XV e XVI C. E., a maior dessas cidadelas asteroides cresceu a ponto de se tornar uma nação pirata (Nova Salé), que foi destruída pelo menos três vezes antes de desaparecer. Algumas lendas que circulam entre piratas espaciais dizem que Nova Salé se reconstruiu mais uma vez, mas ninguém sabe onde eles estariam agora.

Mas asteroides gigantes são raros. A maior parte dos piratas estelares se esconde nos menores dentre eles. É normal que haja rotas furtivas para mundos onde o braço forte da lei seja mais maleável, como Uziel — um planeta perfeito para contrabandistas, piratas e traficantes — ou Moretz, um lugar pobre e sem lei, repleto de matadores de aluguel, garimpeiros e cassinos clandestinos em suas cidades flutuantes.

Altona também é um esconderijo interessante por conta de grandes áreas a serem exploradas e tesouros ancestrais a serem encontrados, além de sua proximidade com as rotas entre os mundos mais ricos. Estes mundos, por outro lado, também são repletos de condottieres e mercenários, atidos pela grande invasão proscrita que cobre os mundos de Villaverde, Ottokar, Arkadi e agora Uziel.

No entanto, os tempos mais recentes não têm sido bons para a pirataria nesta região — e muitos piratas espaciais veteranos estão pedindo uma **carta de corso**, recebendo perdão imperial e retendo seus tesouros desde que juntem suas forças à guerra contra os invasores. Quando até mesmo clãs tradicionais de piratas como os Almadén se tornam corsários a serviço do Império, é sinal de que as coisas já mudaram por completo.

Mundos como Gessler, com enormes contingentes de mercenários que alugam suas armas para senhores de domínios e até mesmo planetas inteiros, estão mais ativos do que nunca. Condottieres migram em caravanas de naves para os mundos mais distantes. Soldados independentes estão se instalando em mundos ainda não atacados, mas que claramente serão os próximos na rota dos invasores, para garantir seus clientes. Mesmo que os Proscritos fossem destruídos hoje mesmo, eles já transformaram a face do Império — provavelmente para sempre.

A Ameaça dos Proscritos

Ninguém sabe de onde eles vieram. Ninguém sabe se há alguma autoridade a quem eles obedecem (embora sua organização sugira que sim). Tudo que se sabe sobre eles parte de informações desconstruídas. Muito do que se diz sobre os invasores pode estar errado. Mas há algumas certezas que já puderam ser observadas e não são mais consideradas teoria entre os especialistas do Império.

- **Eles se denominam “Proscritos”.** É complicado explicar isso — de modo geral, o termo é aplicado a salteadores que vivem à margem da lei. Nas primeiras aparições de Proscritos na constelação — quando suas naves apenas sondavam terreno — eles inclusive foram tratados dessa forma. Mas quando suas tropas invadiram e devastaram Ottokar, eles respondiam como tal, como se encampassem este nome desde sempre. Os motivos disso são um mistério.

- **Ninguém pode estabelecer sua origem.** Os Proscritos surgem através de Buracos de Minhoca no continuum espaço-temporal — uma tecnologia à qual ninguém tem acesso na Constelação do Sabre. Abrem um portal em pleno espaço, cuja saída é próxima ao planeta a ser invadido, mas não há como se determinar a localização da entrada. Portanto, não há como estabelecer uma direção de onde eles possam ter vindo.

- **Proscritos não fazem prisioneiros.** Tudo sugere que os Proscritos têm uma visão de mundo utilitária: as coisas servem para serem usadas. Quando perdem seu uso, devem ser jogadas fora. Tudo é descartável, inclusive pessoas. Oficiais inimigos são um peso desnecessário; sobreviventes que testemunharam sua presença registram massacres de soldados e civis. Matam mulheres velhas ou crianças jovens demais para serem carregadas. Quando carregam mulheres para suas naves, fica patente que elas não são prisioneiras; são parte do saque. Se reúnem mais mulheres do que podem carregar em suas naves, deixam os seus homens usarem esse excedente como bem entenderem — para depois executá-las e deixar os corpos jogados onde caíram. De alguma forma, eles não parecem ter nenhuma capacidade psicológica de ter empatia por alguém ou alguma coisa. Nem entre os seus, a bem da verdade.

- **Proscritos devastam tudo por onde passam.** É uma verdade difícil de discutir. Eventualmente, eles precisam construir bases e nesses casos, queimam tudo que estiver na área para abrir terreno, instalando rudes construções pré-projetadas de metal logo em seguida. Mas só o fazem em locais sem nenhum tipo de presença humana: se precisarem de uma casa, simplesmente matam quem estiver lá dentro e a tomam — a solução que dê menor trabalho é sempre a melhor. Eles também destroem construtos e construções que tenham que deixar para trás — e que possam de uma forma ou de outra ser utilizados contra eles. Se deixam um local inabitável, simplesmente vão procurar outro para repetir o ciclo.

- **Proscritos são afeitos a divertimentos sádicos e sangrentos.** Os registros são horripilantes demais para serem descritos. Mas, como já dito antes, eles não poupam nem bebês e idosos — e o que eles chamam de senso de humor é o que chamamos de perversidade.

- **Eles não são uma quadrilha nem um povo primitivo com acesso a tecnologia. São uma nação guerreira.** As dimensões de sua esquadra espacial não são as de uma esquadra de piratas. Não seria de duvidar que sua capacidade fosse igual ou superior à marinha imperial, mais os corpos regenciais de marinha de Forte Martim, Albach e Tarso agregados. A quantidade de naves e robôs empregada no ataque a Ottokar foi monstruosa e parece ter servido como artigo de intimidação. É possível identificar cruzadores, contratorpedeiros e corvetas entre as naves, e um senso estranho de hierarquia. Sem falar em seus robôs gigantes, que tecnicamente são hussardos — embora ninguém no Império queira chamá-los assim. A mídia os chama de **quimeras**, e não é difícil entender por quê.

- **Quimeras são mais perigosas do que hussardos.** O mais assustador nos robôs gigantes dos Proscritos é o fato de que eles podem se mostrar com qualquer forma e qualquer arma. Os Proscritos se revelaram extremamente versáteis. Chicotes com descargas elétricas? Perfuratrizes? Três, quatro braços? O que for possível imaginar em termos de customização eles têm, e nenhuma quimera é igual a outra. Não há regras que as definam: sua criatividade é o limite e beira o ridículo. O que adiciona um potencial elemento surpresa a qualquer ataque que eles venham a fazer.

- **Proscritos mentalistas existem.** Pouco se sabe deles, mas já foram vistos e identificados como tal pelos medidores. E pilotam quimeras que podem potencializar algumas capacidades insuspeitas, ainda não vistas entre os mentalistas da Constelação do Sabre.

- **Proscritos guardam seus segredos.** Tudo já foi tentado para fazer Proscritos capturados revelarem seu local de origem — seu segredo mais bem-guardado. Mesmo o mais tagarela dos Proscritos, aquele que já entregou tudo que poderia num interrogatório, prefere se matar a falar sobre seu lar. E não adianta deixá-los longe de cordas e instrumentos afiados: Proscritos são brutalmente criativos na hora de dar cabo da própria existência.

- **A paz NÃO é possível.** Não é que se acredite que os Proscritos não sejam capazes de negociar civilizadamente. Não surgiu até agora nenhuma prova de que eles não sejam. Mas ninguém pode visualizar o que eles possam querer para encerrar seus ataques e ir embora. E, depois de todo o festival de monstruosidades que eles já fizeram, há realmente tanta boa vontade assim para tratá-los de outra forma além de varrê-los da face do universo?

Capítulo 2

Os Mundos do Império

Quando Silas Falconeri fundou o Império em 1802, teve a percepção de que não poderia passar por cima do modo de vida dos dezenove mundos da Constelação do Sabre.

Por isso, dividiu o Império em três regiões administrativas: o *Cabo do Sabre* (Albach, Albuquerque, Altona, Annelise, Bismarck, Forte Martim, Gessler, Tarso, Trianon e Viskey), o *Fio do Sabre* (Alabarda, Inara, Montalban, Moretz, Winch e Uziel) e a *Ponta do Sabre* (Arkadi, Ottokar e Villaverde). Feito isso, apostou em uma estrutura flexível, centralizada em um eixo de autoridade monárquica que reside na figura do Imperador — senhor da coroa de cada um dos mundos. Daí vem o nome formal de *Aliança Imperial* — mas, para a maioria das pessoas, nobreza inclusa, o Império é o Império.

As Mãos que Seguram o Sabre

O coração do Império é a cidade de Leocádia, no mundo de Albuquerque — a pedra angular de todas as transformações que levariam à unificação da Constelação do Sabre. Com a ausência de um Imperador, o Império tem sido encabeçado (em caráter provisório) por um regente imperial, escolhido pelo parlamento. O trono do regente está sempre ao lado do trono vazio do Imperador, para lembrar que um dia, ele voltará a ser ocupado — de uma forma ou de outra.

O que importa é que, apesar da presença de uma figura central, cada mundo tem sua autonomia e é considerado um *principado*. O governante de cada mundo é o *príncipe-regente*, que na prática não é diferente de um rei em seu próprio planeta. Seus filhos serão herdeiros de seu trono, da mesma forma que acontece em qualquer família real (aqui, *família regencial*). De modo geral, os grandes casamentos políticos são articulados entre as famílias regenciais de cada mundo, que operam em outra esfera em relação às casas menores.



Mas essas casas menores não podem ser negligenciadas: em geral, grandes senhores de vastas áreas de terra acabaram recebendo títulos de nobreza, tornando-se responsáveis pelo seu povo. E, da mesma forma que no papel têm direitos, eles também têm deveres para com o bem-estar dos que comandam. A essa unidade mínima de área a ser comandada se dá o nome de *domínio*. Ao seu senhor, é dado o título de *barão*.

O papel do *visconde* é manter a ordem em conjunto de domínios, com poder de autoridade sobre a figura do barão. Sua função é mais manter o rigor da lei nos domínios sob seu comando do que governar de forma propriamente dita. O próprio visconde é senhor de um domínio próprio, não sendo diferente dos barões nesse sentido, e estes devem pagar um imposto a ele e outro ao Imperador.

Um *condado* é composto por um conjunto de domínios gerenciado por um mínimo de doze viscondes. A figura do *conde* tem seu próprio domínio e cobra resultados dos viscondes (que também lhe pagam um imposto, além do imposto do Imperador). O conde também representa os interesses do condado no conselho da província (unidade que aglomera os diferentes condados).

Ao *duque* cabe o papel de governador de uma *província*. Suas dimensões variam, mas basicamente remetem aos antigos estados que subdividiavam um país em planetas sem governo único — como costumava ser antes da expansão da humanidade. A partir daqui, entramos em uma escala maior de política e de alianças. Há províncias estratégicas que já podem afetar, minimamente que seja, os rumos de um mundo.

A última e maior divisão no pacto federativo de um planeta-principado é o *grão-domínio*. Se províncias correspondem em dimensões aos velhos estados de um país, o grão-domínio corresponde a um país. Seu governante é o *grão-príncipe*, de modo geral (mas não necessariamente) ligado à família do príncipe-regente. Já o príncipe-regente é a maior de todas as autoridades em seu mundo, estando abaixo apenas do próprio Imperador.

Ao filho mais velho e herdeiro do príncipe-regente, é dado o título de *herdeiro regencial* — e seus irmãos serão conhecidos como *infantes* e *infantas*. Ao herdeiro do grão-príncipe, é dado o título de *príncipe-herdeiro*. Ao herdeiro do Imperador, é dado o título de *herdeiro imperial* (e seus irmãos e irmãs serão tratados como *infantes imperiais* e *infantas imperiais*). Todos os demais filhos, irmãos e sobrinhos, em todos esses casos, são tratados apenas como *príncipes* e *princesas*, o que denota meramente berço, mais do que poder de mando. Não chega a ser tão incomum assim encontrar quem tenha direito de ostentar um título de príncipe por conta de algum parentesco de mais de três gerações, mas que não tenha domínios ou posses; muitas vezes são estes a matéria-prima dos fidalgos que orbitam as cortes do Império. Por via das dúvidas, alguns chamam os filhos e netos do príncipe-regente como “herdeiros diretos”, mas embora isso seja aceito de forma ampla, não representa nenhum título formal. Um príncipe é um príncipe, afinal de contas — pode tanto significar muita coisa como não significar rigorosamente nada.

Não é incomum que um príncipe que não tenha a menor chance de sonhar com um grão-domínio acumule títulos de duque e até, na pior das hipóteses, de conde (expediente mais usado em lugares estratégicos). De modo geral, a melhor forma de ascender

Dados Importantes sobre a Aliança Imperial

Pacto federativo	Império.
Capital	Leocádia (Albuquerque).
Regente imperial	Diego Pérez-Reverte (48 anos), príncipe do grão-domínio de Algaravia e duque de Diamanda, em Montalbán.
Clã imperial	Falconeri.
Herdeiro imperial	—
Cores do brasão regencial (usado no Corpo Imperial da Brigada Ligeira Estelar)	Azul ciano, amarelo e branco (eventuais detalhes em verde claro).
Principados	19.

politicamente — caso não haja como ir além de seu título de nascença — é casar filhas com nobres de estatura superior, garantindo automaticamente um *título de grandeza* a ser adicionado ao seu título original. Isto equivale à chave de portas importantes do poder. Títulos de grandeza são importantes para um nobre, especialmente para nobres menores; representam sua verdadeira chance de ascensão patrimonial e social, já que sua posição em si dificilmente vai mudar.

Albuquerque é o planeta capital do Império — e uma ilha de estabilidade. Lá, mesmo com a ausência dos Falconeri no trono imperial, seus representantes mantêm uma ilusão de paz e segurança a seus habitantes. Muitos deles saem do seu mundo em busca de aventura, já que, para um mundo capital, Albuquerque oferece pouco a fazer. Boa parte da intriga que devorava este mundo foi transferida para a Estação Parlamentar, no meio do espaço.

Mas, se alguma tragédia se alastrar em escala geral por causa dos jogos de poder, há dois alvos principais em potencial: Trianon e Forte Martim. Um é o exemplo completo das disparidades sociais que o próprio Silas Falconeri jamais conseguiu solucionar; o outro é um barril de pólvora, com interesses externos interferindo na sua política local. E todos temem o pior.

Mundos e Vantagens Regionais

A seguir são descritos os principais planetas da Constelação do Sabre. Existem outros, com suas próprias características e peculiaridades, que serão descritos em suplementos futuros. Contudo, estes mundos são os mais importantes para os pilotos da Brigada Ligeira Estelar — pelo menos no início de suas carreiras.

Clãs Regenciais da Aliança Imperial

Clãs regenciais (dos príncipes-regentes de cada principado)

Hummel-Heinz (Albach).
Garcez Ruiz (Alabarda).
Leonio (Albuquerque).
Van Akkerman (Altona).
Oldenburgo (Annelise).
Dagar (Arkadi).
Von Brandenburgo (Bismarck).
D'Altoughia (Forte Martim).
Von Hermann (Gessler).
Lupang (Inara).
Falconeri (Montalban).
Shalhoub (Moretz).
Korkmaz (Ottokar).
Artusen (Tarso).
Nanterre (Trianon).
Wodanaz (Winch Ocidental).
Wuofan (Winch Oriental).
Hadar (Uziel).
Reigen (Viskey).
Isidoro (Villaverde).

Guardas imperiais

- Brigada Ligeira Estelar (hussardos).
- Marinha Estelar (Corpo de Marujos Estelares: trabalha com corpos de hussardos da Brigada Ligeira Estelar no Espaço).

Dados sobre as guardas imperiais

- Mistas (aceitam mulheres sem restrições de posto).
- Sem Combatentes de Apoio nem Corpo de Lanceiros (a regência local deve ceder os seus em caso de necessidade).
- Presente em todos os mundos do Império.

Cada um dos mundos habitados possui características próprias que o distinguem dos demais. Para representar em parte esta distinção entre os povos existem as vantagens regionais. Vantagens regionais nada mais são do que um pequeno bônus que pode ser incorporado à sua ficha de personagem gratuitamente.

Vantagens regionais são únicas: se você possui a vantagem de um planeta, não pode comprar a vantagem de outro, mesmo que tenha nascido em um mundo diferente daquele em que foi educado e instruído. Porém, caso você queira um herói realmente ligado aos costumes de sua terra, pode investir um ponto de personagem para ter acesso ao segundo poder oferecido pelo mesmo mundo. Este poder extra é descrito junto com cada vantagem, sob o título “+1 Ponto”.

Forte Martim

Um dos mundos mais turbulentos do Império. Ainda há marcas do que aconteceu há alguns anos, quando a herdeira regencial Adelaide D'Altoughia e sua irmã de poucos meses foram as únicas sobreviventes da tentativa de golpe militar no planeta. As duas irmãs tiveram que ser enviadas para outro mundo enquanto os partidários de sua família lutavam pelo poder para que Adelaide subisse ao trono. Essa experiência a endureceu: a princesa-regente jogou duro desde o momento em que assumiu o principado, chegando a manter-se solteira para não deixar seu mundo sob a esfera política de outros sistemas. Quanto a sua irmã, ela permanece oculta em algum local do Império. O destino dos seus pais repousa oficialmente em mistério, mas Adelaide tem certeza de que estão mortos, e diz não ter como descobrir os responsáveis diretos.

Forte Martim é um mundo essencialmente agrário, dominado por famílias de grandes donos de terras, que ostentam títulos de nobreza e na verdade preferem um governo que sirva a seus interesses. A princesa-regente parece interessada em alianças bilaterais com Bismarck, e os nobres donos de terras não gostam disso. Os atritos entre o regimento regencial e os hussardos dos clãs locais de nobreza refletem essa insatisfação. Na verdade, Adelaide espera que eles engrossem o discurso: seria a desculpa perfeita para empregar a diplomacia do canhão. E ela está disposta a ir até o fim.

O que está por trás deste mundo é um imenso senso de oligarquia — são várias, espalhadas pelo planeta, e cada uma das famílias ligadas a essas oligarquias tem o seu próprio regimento pessoal. Nenhum destes senhores de terras está disposto a ver a ordem mudando. Por conta disso, Forte Martim é também um mundo onde levantes podem acontecer a qualquer momento — o que torna o trabalho da princesa-regente Adelaide ainda mais importante. Se ela não mudar o planeta, o pior pode acontecer — e se espalhar pelo Império.

Cada família central de uma oligarquia tem o seu próprio patriarca — de preferência alguém velho e cheio de filhos, que serão seus braços na política do mundo. Os patriarcas funcionam como reis em um jogo de xadrez, protegidos nos seus cantos, enquanto o resto de seus parentes vai tomar as bênçãos e consultar cada movimento a ser feito. Nesse sentido, não são muito diferentes de grandes famílias de mafiosos.



A CONSTELAÇÃO DO SABRE

(DOMÍNIOS DA
ALIANÇA IMPERIAL)



Essas famílias vivem sob um equilíbrio de poder que apenas agora se viu sob ameaça. Conseguiram isso por meio de uma política astuta, de casamentos e alianças. Embora as famílias eventualmente joguem umas contra as outras, podem se unir em um propósito comum. Não foi à toa que tentaram um golpe e tiveram sucesso. Há quem diga que na verdade os D'Altoughia já haviam entregado o mundo ao Império ainda em sua fase de neutralidade; o cerco foi apenas para fins de oficialização. Não foi à toa que Adelaide só assumiu o trono regencial de seu planeta com a ajuda do próprio Império e da Brigada Ligeira Estelar.

Adelaide sabe que a política é a arte dos gestos simbólicos e precisou reconstruir sua própria guarda regencial. No entanto, os soldados vieram das academias militares locais e muitos deles — cuja origem é aristocrática — parecem não estar felizes com a presença da filha do antigo regente de volta ao poder. Talvez só precisem de um empurrão para se tornar uma ameaça. Na verdade, sussurra-se que o militar médio de Forte Martim precise de um empurrão para se tornar qualquer coisa — inclusive ser útil. Neste contexto, talvez a Brigada Ligeira Estelar seja mais necessária para ela do que nunca.

Por outro lado, há lugares onde talvez nem a Brigada seja o suficiente...

Vantagem Regional

- **Político Nato:** jogos políticos são parte integrante deste mundo. Você recebe as especializações Lábia e Intimidação (de Manipulação). Além disso, seus testes nestas áreas diminuem em um grau sua dificuldade (testes Difíceis se tornam Médios, e testes Médios se tornam Fáceis).

+1 Ponto: sempre que entrar em combate, você pode fazer um teste de Intimidação. Se for bem-sucedido, a FA de seu alvo é reduzida em -1d contra você até o final do combate.

Trianon

Um dos locais com maiores disparidades sociais no Império, tão vastas que nem mesmo Silas Falconeri conseguiu dismantlar. Trianon é conhecido pela nobreza de todos os demais planetas como um local de grandes festas. O príncipe-regente local, José Francisco de Nanterre, já octogenário, é conhecido por fazê-las em profusão, para o assombro de seus visitantes e a revolta de seus opositores, que veem nisso um esbanjamento brutal de recursos. Na verdade, os fatos são mais negros do que se imagina: de acordo com fontes internas do governo, Trianon estaria à beira da falência.

A verdade, jamais assumida mas popularmente conhecida, é que o príncipe herdou a maior fortuna do reino do antigo governante na época da Guerra do Sabre (o eterno Presidente Nazário Ballesteros, vencedor em contínuas eleições de fachada). Então roubou a segunda maior fortuna de seu mundo depois de aprisionar seu antigo dono (o então ministro das finanças Anatole Sandorff) sob acusação de traição. Assim, usa todo esse dinheiro para distrair a classe política dos problemas do planeta. Nanterre assumiu uma posição de liderança durante as revoltas populares em 1808 mas na verdade nunca levantou uma arma

na vida; sempre deixou os outros baterem de frente contra as ameaças para em seguida tomar as glórias alheias para si.

Durante o governo de Silas Falconeri, houve o medo constante de que este derrubasse o principado e o colocasse sob domínio de alguém de sua confiança. Por três vezes isso quase aconteceu. Na verdade, se Silas Falconeri fosse ainda o mesmo dos seus anos de guerreiro libertador, na certa Nanterre e seus homens teriam sido executados por traição. Mas o Falconeri conciliador que emergiu após a morte de sua esposa era diferente. O resultado disso foram várias revoltas populares que acabaram sendo esmagadas antes que pudessem ter repercussões fora do planeta. Com o governo de Silas Falconeri II, tudo acabou de forma muito pior; o Império já está fragilizado em Trianon, e é disso que Tarso precisa. Não à toa, muitos nobres do clã tarsiano dos Artusen já estão bem integrados à corte local...

Com tudo isso, Trianon é um dos mundos ideais para que os Libertários entrem e joguem mais lenha na fogueira. Muitas pessoas já aderiram ao discurso — e ninguém mais esquece que em 1860 até mesmo uma unidade inteira da Brigada se voltou contra o próprio príncipe-regente Nanterre durante um levante agrário. Se uma revolta já derrubou um governo antes, por que não fazê-lo de novo?

Enquanto isso, o clima da nobreza é de luxo e ostentação, apesar das orientações de observadores políticos de outros mundos. Sim, o herdeiro regencial de Nanterre, Augusto, pensa em limpar o mundo e colocar tudo em ordem antes que um levante grave aconteça. Contudo, seu pai não permite, e quer excluí-lo da linha sucessória em favor do neto — esse, um adolescente de quinze anos mimado e cruel que se alinhou ao avô e pode ser mais perigoso do que ele.

O fato é que Trianon se tornou um planeta onde é mais interessante atender às demandas da nobreza do que se estabelecer na cadeia produtiva. Por isso, é um mundo onde mais pessoas são estimuladas a ser saltimbancos do que a estabelecer seu próprio negócio. É fácil encontrar acrobatas, atiradores de facas e artistas similares, que usam suas habilidades para distrair o público — e, em certos casos, para cometer assassinatos políticos durante as festas. Esta inclusive é uma das maneiras que o príncipe usa para manter a nobreza na linha...

Vantagem Regional

- **Aptidão Acrobática:** num mundo onde o entretenimento da nobreza virou moeda, o povo precisa se adaptar para sobreviver. Nativos de Trianon recebem as especializações Acrobacia e Salto, de Esporte. A dificuldade de seus testes diminui em um nível (testes Difíceis se tornam Médios e testes Médios se tornam Fáceis).

+1 Ponto: você pode usar Acrobacia ou Salto para obter bônus em sua FA ou FD. Gaste uma ação de movimento e faça um teste de Acrobacia ou Salto, com dificuldade determinada por você mesmo. Caso você seja bem-sucedido, recebe um bônus determinado pela dificuldade. Um teste Fácil concede um bônus de +1 em FA ou FD durante a rodada. Um teste Médio concede um bônus de +2. Um teste Difícil concede um bônus de +3.

Annelise

Este é talvez um dos mais belos lugares do Império. Tem belos jardins e roseirais, com um clima temperado em escala planetária possível graças a dimensões relativamente reduzidas. Diz-se que o mundo só tem duas estações: verão e inverno, mas o verão é sempre muito ameno. Tudo é cercado de uma atmosfera romântica... Sim, Annelise é um mundo onde imagem pública é tudo. Parece ser um mundo de gente bonita onde a fofoca é onipresente e todos querem saber da vida íntima da família real.

O fato é que Annelise é um lugar muito agitado: tem importância política, as intrigas parecem acontecer o tempo todo, e a máscara de beleza disfarça o que realmente acontece. Um exemplo: todos conhecem a história, verídica, de que o herdeiro regencial Augusto estava arranjado para casar com a mais velha de duas irmãs. Quando ambas lhe foram apresentadas, em cerimônia pública, ele se apaixonou à primeira vista pela mais nova delas, Rosemarie. E anunciou publicamente, em plenos pulmões, o casamento com a moça que acabara de ver pela primeira vez.

Quando essa história ganhou público, a imaginação romântica se acendeu. Rosemarie se tornou popular; passou a aparecer em todos os eventos, emprestando seu sorriso e seu carisma aos atos do governo. Seu rosto passou a aparecer em simplesmente todos os lugares de uma forma que não se via mais desde a breve passagem de Yoli Falconeri no trono da Aliança Imperial. Na verdade, muitos detratadores da princesa-regente acusavam-na de apenas imitar Yoli.

Segundo os boatos, o príncipe nunca iria casar com a irmã mais velha. Esse foi um arranjo feito para causar impacto no público e tornar a belíssima moça (a real candidata) visível no imaginário popular. Ambos casaram-se, tornando-se figuras míticas no imaginário romântico.

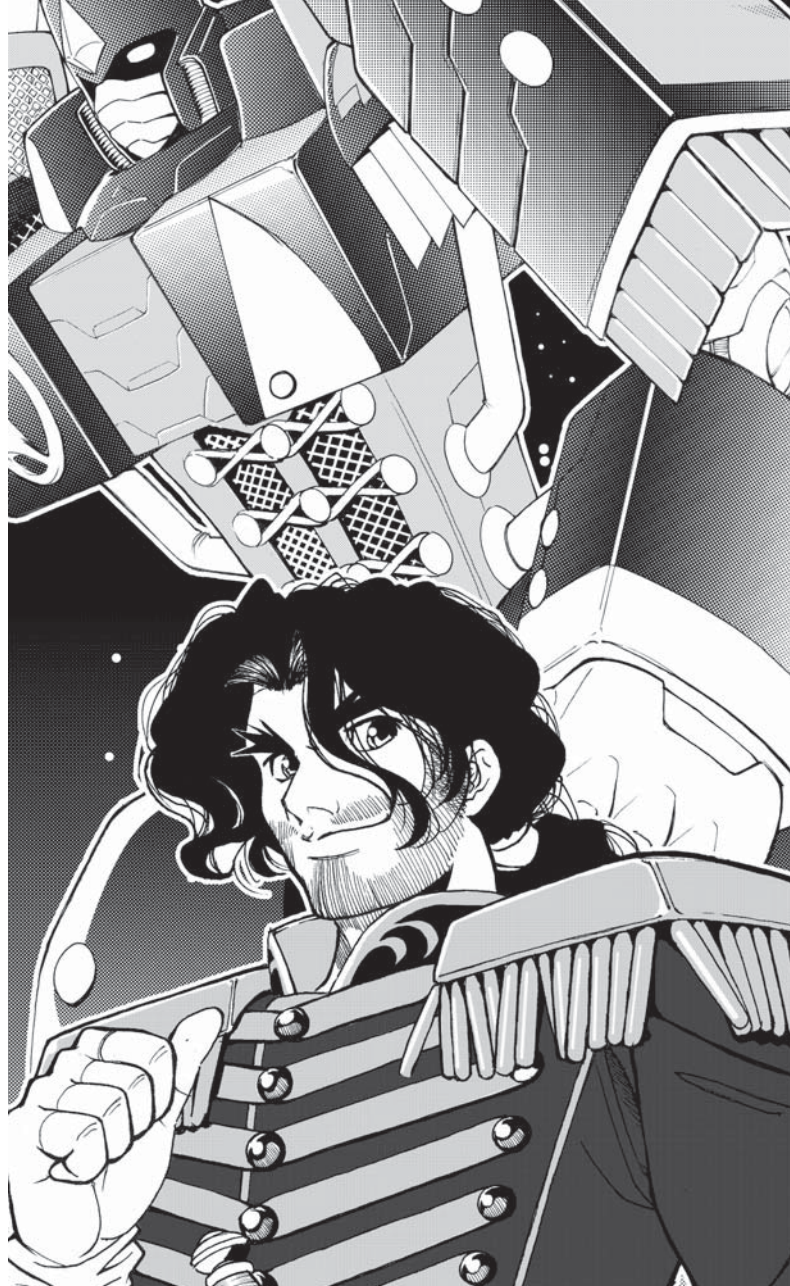
A “farsa para as massas” pode ou não ser um mero boato — não há realmente provas disso. Mas o fato é que eles realmente são figuras públicas.

Os grupos de Libertários sempre haviam tentado atacar Rosemarie em sua juventude. Mas nunca tiveram sucesso. A partir dos trinta e cinco anos, a princesa-regente recusou-se a ser fotografada. A guarda sobre ela foi relaxada, e então os Libertários tiveram sucesso... Tarde demais.

Desde os doze anos de idade, a filha do casal, Rosalinde, já despontava como herdeira da beleza da mãe. E tudo está sendo preparado para que, assim que ela complete quinze anos, desempenhe o mesmo papel que a mãe desempenhou.

A herdeira regencial é uma moça mimada e infantil, e muitos rapazes disputam a sua atenção. Novos boatos surgidos entre o povo, muito populares entre os Libertários, dizem que ela já não seria donzela, e algumas pessoas já começam a chamá-la de “a mulher que se disputa”. Os Libertários estão atentos: não vão querer uma nova garota-propaganda para o regime monárquico. Assim que a guarda relaxar, fatalmente tentarão transformá-la em alvo.





Em todo caso, apesar dos que desconfiam profundamente da aura romântica deste planeta — e muitos têm a impressão de que existe algo de profundamente errado sob essa fachada florida — existem os que se preferem aceitar as coisas como parecem ser. Fazer parte da guarda real de Annelise tem um glamour profundo. Os membros do corpo da Brigada Ligeira Estelar não são tão mal vistos pela nobreza, e mesmo a tradicional rivalidade entre corpos de guarda aqui parece ser um pouco mais amigável. O povo é ordeiro e receptivo, mesmo com os traumas de atentados libertários contra a família real. Os Proscritos ainda não chegaram a Annelise, e talvez o maior problema aparente do planeta seja o excesso de duelistas: embora duelos sejam proibidos, como acontece em todo o Império, eles estão enfiados na cultura geral do planeta. Muitos até mesmo acreditam que a organização conhecida como Círculo da Espada tem sua origem aqui. Não é segredo para ninguém que boa parte de seus membros está neste mundo. Como diz o provérbio: “Quem visita Annelise traz uma esposa, ou traz uma cicatriz”.

Vantagem Regional

• **Perigo Oculto:** tudo que é belo é valorizado em Annelise, ainda que isto apenas possa esconder as verdades por trás de uma fachada pacífica. Personagens nativos deste mundo recebem a vantagem Aparência Inofensiva. No entanto, seu benefício se aplica apenas enquanto não forem reconhecidos como nativos (uma vez que se saiba que você é natural de Annelise, acaba a ilusão de inocência).

+ **1 ponto:** você é um exímio duelista. Sua Habilidade conta como o dobro para testes de iniciativa e esquiva.

Montalban

Poucas coisas são mais simbólicas a respeito de Montalban quanto a atitude que o príncipe-regente Desidério Del Mar tomou no ano de 1832. Após ser forçado a trair o Império graças ao sequestro de sua filha — e retornar às suas hostes quando ela foi resgatada — Desidério renunciou ao trono regencial, entregou-se a Silas Falconeri e declarou-se sujeito a qualquer punição, inclusive a morte. Também se sabe que sua filha, apesar das lágrimas, se manteve impassível quando ele disse que o faria. Simplesmente era a forma de seu pai recuperar a honra que um príncipe-regente sujeito ao Imperador deve ter. Era seu dever e sua única chance de recuperar a dignidade. Nem o habitante de Montalban mais nacionalista iria se revoltar contra o Imperador nesse caso. Fora cometido um crime de honra.

O Imperador acabou perdendo Desidério na última hora. Sua punição foi a entrega da mão de sua filha a Lucas Falconeri, o segundo filho do Imperador — que foi quem a resgatou (ao que tudo indica, por conta própria). Essa história acabou se juntando ao extenso canção popular sobre a bondade e glória de Silas Falconeri, mas ela define bem o que está por trás da cultura de Montalban. É algo diferente da fidelidade marcial e do gosto por disciplina de Bismarck: culturalmente, Montalban carrega uma mentalidade que em muitos aspectos ainda apresenta uma espécie de ranço da era medieval terrestre, com seus laços

de suserania, vassalagem e honra — onde o Imperador é o maior dos suseranos. E, ao suserano, se deve lealdade e fidelidade.

Ao contrário do que possa parecer, a fixação cultural deste mundo por esses conceitos tem menos a ver com nobreza de caráter do que uma forma simples, bruta e direta de pensar. É sintoma de uma cultura onde a palavra de um homem vale mais do que um papel assinado. Montalban é um mundo de honras lavadas com sangue, de rancores gravados a ferro e fogo, de desonras que não podem ser desculpadas. É uma questão encarada de forma passional, até porque Montalban tem uma cultura passional. Os filhos vivem para carregar a honra dos pais e não devem manchar seu nome ao cometer seus próprios erros. E homem que é homem cumpre sua palavra. Homem que é homem não se acovarda. Homem que é homem não recusa desafio. Já as mulheres devem ter compostura. Não devem envergonhar seus pais ou maridos. Devem ensinar seus filhos a serem respeitosos com os pais e avós. E, se houver um insulto ao nome de um dos dois, o filho deve honrá-los e limpar a injúria. Algumas mulheres montalbanianas não aceitam isso — e estas costumam ser até mais ferozes do que os homens quando assumem esses papéis proibidos pela sua sociedade.

Esta cultura teve alguns efeitos positivos. De modo geral, Montalban tem uma estrutura política estável — os cabeças das casas reais têm uma palavra a ser mantida como vasos do príncipe-regente, mesmo que tenham algum tipo de rusga quanto a ele. Afinal de contas, não querem ser vistos como traidores. Mas o grande ataque a Ottokar deixou claro: é dever dos filhos de Montalban tomar em armas — seja para se juntar à Brigada e defender o Império como um todo dos Proscritos, seja para se juntar a qualquer outra guarda com o fim de proteger o planeta na iminência de um ataque. Muitos consideram este planeta o verdadeiro centro de articulação para o retorno da família imperial ao trono — e provavelmente é verdade. No final, ao se tornar regente de Montalban, Lucas Falconeri conseguiu os melhores aliados que poderia conquistar — porque Montalban não é terra de homem frouxo, e um filho deste mundo nunca, nunca vai se acovardar quando o inimigo se mete a besta.

Especialmente quando seus inimigos políticos e grandes rivais são os Artusen de Tarso.

Vantagem Regional

- **Honrado:** personagens deste mundo devem adotar o Código de Honra da Honestidade (ganhando 1 ponto por isso, como normal). Em reconhecimento a isto, recebem os mesmos benefícios da vantagem Boa Fama.

+1 Ponto: você é adotado pelo Império como um Afilhado (veja a página 47). O Império sempre irá atender quando for invocado, mesmo que não possa auxiliá-lo de forma satisfatória.

Tarso

Quando este mundo foi localizado durante a expansão humana pelo universo, era um planeta de atmosfera e gravidade compatíveis com a vida humana — mas praticamente ermo e sem vida. O que se viu foi um pesado trabalho de terraformação: Tarso é pratica-

mente um mundo construído pelo homem. Foi preciso, inclusive, construir um satélite artificial em órbita para estabilizar o eixo do planeta, e assim acabar com as intensas variações de clima que provavelmente foram as responsáveis pela vida não ter se desenvolvido aqui. E seu povo se orgulha arrogantemente disso.

Talvez mais do que deveria.

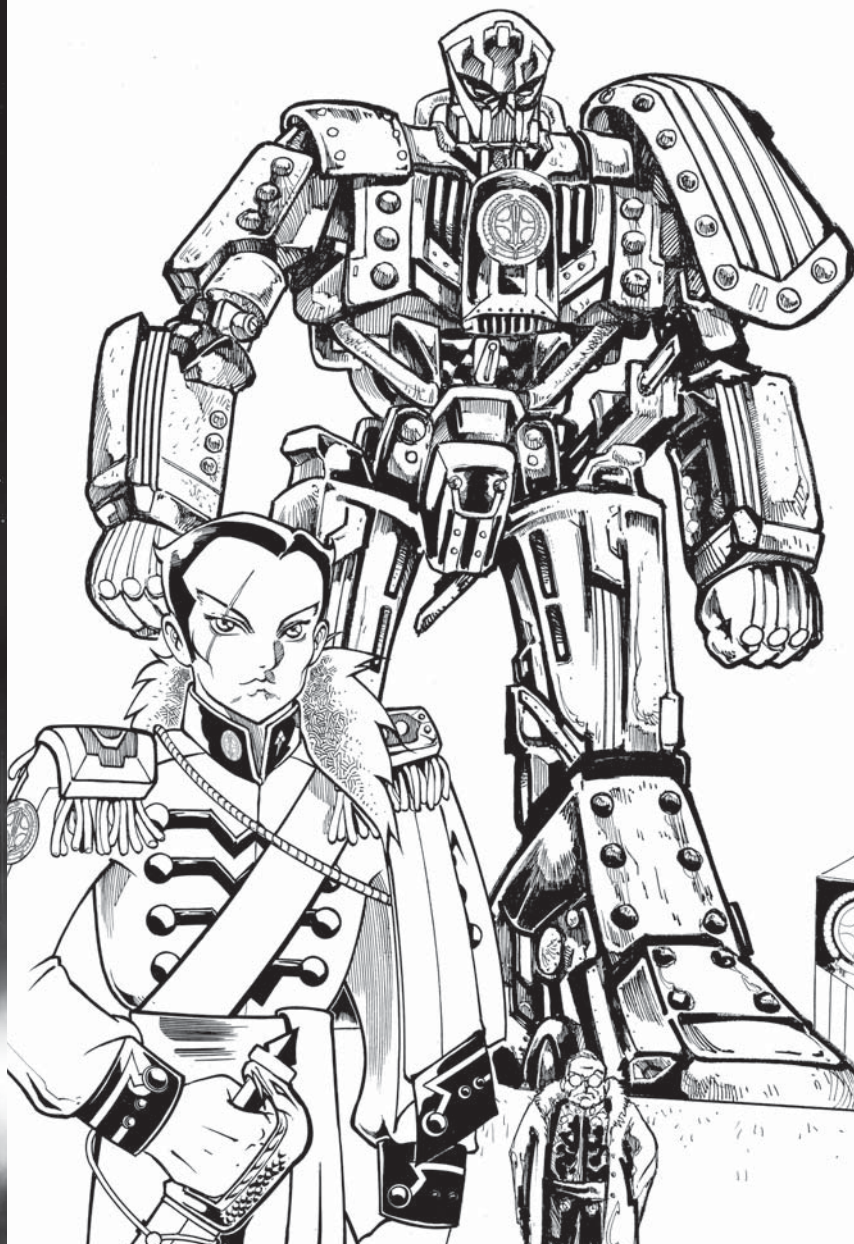
O tempo tornou Tarso uma nação pesadamente industrializada, onde todas as construções parecem valorizar o concreto armado aparente, chegando ao extremo de destacar os perfis metálicos de vigas e pilares. Mesmo do espaço é possível ver os efeitos disso: sob a luz fria de uma estrela branca, este mundo se tornou, literalmente, um planeta cinzento. Mas sua industrialização tornou-o economicamente poderoso: é o mundo mais habitado do Império, e talvez o seu centro financeiro. Imigrantes de outros mundos mais pobres, como Ottokar e Arkadi, costumam chegar regularmente em busca de melhor sorte.

O problema é que, por conta de um discurso de superioridade local que lhes é martelado desde a infância, boa parte dos tarsianos cresce acreditando que são os únicos que produzem e trabalham — que Tarso é “o mundo que carrega o resto inútil do Império nas costas”. Até mesmo porque acreditam em muitos estereótipos sobre os diversos mundos da constelação.

Quem sofre com isso são justamente os imigrantes e seus descendentes, vistos como “feios e sujos”. Uma das maiores vítimas dessa postura social são os evos, descendentes da mão de obra que trabalhou no planeta durante o período de terraformação — e quem realmente ajudou a construir este mundo. Tarso apresenta a maior população de evos na Constelação do Sabre. Eles vivem em periferias no entorno das grandes cidades, sujeitos sempre ao pior. O surgimento do Império nunca mudou realmente sua situação — Falconeri obrigou igualdade de direitos, mas em Tarso, os evos vivem sob o tácio das pequenas humilhações diárias.

Nem todos os tarsianos pensam assim. Contudo, desde a Insurreição Tarsiana (de acordo com seus livros escolares, Tarso “perdeu a guerra mas ganhou o ideal”), a maioria repete o discurso de sua elite tradicionalista, puritana, com ímpetos separatistas e ancorada em discursos de “valores de família”. Boa parte do povo de Tarso se considera uma raça de príncipes em meio a um império de plebeus. Se os Artusen estão solidamente no poder neste planeta, é por saber muito bem angariar apoio popular ao fabricar tensão social contra o resto da constelação. Por isso sua classe média faz vista grossa contra a política destrutiva da nobreza local: para eles, tudo de ruim é culpa dos Falconeri, convenientemente (e com a ajuda da mídia, comprada pelos Artusen) esquecendo que as famílias nobres de Tarso passaram a infestar o judiciário do Império, torcendo as leis a seu favor.

Não é segredo para ninguém que os Artusen têm uma imensa sensação de despeito para com o finado Silas Falconeri: jamais o perdoaram por sua origem humilde, enquanto eles todos são “nobres legítimos, educados pelas maiores mentes do Império”. Na verdade até as pedras sabem que o maior desejo dos Artusen é subir ao trono, que veem como um direito natural.



Há quem se pergunte se eles não têm a ganhar com a chegada dos Proscritos. Ninguém sente muita firmeza no governo regencial, com a ausência de herdeiros de Falconeri no trono. São os próprios Artusen que atrapalham, no parlamento imperial, qualquer iniciativa do último herdeiro de Falconeri, Lucas (regente de Montalban), de assumir a regência neste momento de crise.

Isso porque, de acordo com a Falconiana, qualquer regente pode requisitar o trono após sete anos de governo, caso não haja herdeiros. Com a guerra contra os Proscritos, muitos mundos acreditam que o Império precisa de mais do que um regente — precisa de um Imperador forte, e os Artusen são os primeiros a declarar que só entre suas hostes há quem possa desempenhar tal papel. Por isso, há quem acredite seriamente que os nobres de Tarso têm uma aliança velada com os Proscritos. Alguns acham que isso é mera teoria de conspiração. Já outros, dizem que acordos espúrios são a cara dos Artusen... Mas, no fim das contas, por que os Proscritos fariam qualquer tipo de acordo se simplesmente tomam o que querem e destroem o que está no caminho?

Vantagem Regional

- **Mecânico Nato:** este é um mundo que se construiu com suor e esforço, e todos que aqui vivem não cansam de repetir isto. Nativos de Tarso podem adquirir a perícia Máquinas por apenas um ponto, e seus testes desta perícia sempre são considerados Fáceis.

+1 Ponto: nativos podem utilizar o implemento Consertar, mas mais poderoso. Funciona como Cura Mágica, mas apenas em construtos.

Arkadi

Arkadi é um dos mundos mais pobres e afastados do Império — e está sob invasão dos Proscritos. Vastas áreas de sua extensão são relativamente inabitáveis por conta de suas baixas temperaturas. Em compensação, as áreas habitáveis possuem um invejável conjunto de terras férteis que fizeram deste mundo um planeta agrícola por excelência.

Mesmo assim, a compensação é pequena; por sua natureza distante, seus clientes acabam sendo os mundos dos arredores. Tecnicamente, Arkadi é também mais atrasado. Boa parte de seus habitantes prefere usar animais de montaria a veículos de transporte — o que permite que populações tradicionais como o povo cossaco permaneçam ativas e fortes, causando dor de cabeça para o governo local. Andar a cavalo muitas vezes dá vantagem em relação a pilotos de robôs gigantes, já que em Arkadi, animais tendem a suportar melhor o ambiente. Um veículo planejado para mundos menos hostis pode simplesmente não resistir ao frio e ao desgaste.

Com tantos problemas aglomerados, não é difícil imaginar por que o governo arkadiano decidiu voluntariamente se juntar ao Império, ao lado de Villaverde e Ottokar, em seu pacto de fundação. Estes mundos são relativamente próximos, frequentemente os melhores clientes uns dos outros. Dentro desta estrutura, simplesmente não tinham nada a perder. No entanto, pouco mudou realmente: por conta da

distância dos grandes centros imperiais, não há uma autoridade tão presente a ponto de mudar os vícios de organização do planeta. É um mundo conservador, violento e pobre.

Não é preciso dizer que as autoridades não são particularmente confiáveis. Arkadi é conhecido por ser extremamente burocrático e sujeito a mandos e desmandos de qualquer um em posição de dar ordens. Sua guarda regencial é um exemplo assustador disso: eles têm a valentia, o gosto pelo excesso e o lado meio indisciplinado que se espera de qualquer hussardo que se preze. Mas, diferentemente da Brigada Ligeira Estelar, proteger as pessoas comuns não parece ser uma prioridade aqui. Os militares são mais conhecidos por fazer saques (sob a vista grossa de seus superiores), correr atrás de qualquer rabo de saia e depredar o que bem entenderem, contando com a própria impunidade. Não é à toa que as forças da Brigada estacionadas neste planeta sempre se veem envolvidas em escaramuças contra a guarda de Arkadi. Rivalidades entre a Brigada e a guarda regencial de um mundo são praticamente uma tradição, mas como eles poderiam ficar cegos ao que veem em Arkadi?

Talvez por isso a força ainda seja a lei mais frequente neste mundo. Casas de nobreza mantêm grandes domínios de terras, assim como em Forte Martim. Mas aqui ninguém realmente parece ligar para seus abusos — é algo natural. As pessoas crescem em um ambiente rude. Andar com uma arma é tão natural quanto cavalgar. Injustiças e crimes perpetrados por gente poderosa são tão naturais que o senso de impunidade, oficializado, leva a uma mentalidade de justiça pelas próprias mãos. Se você não fizer, quem o fará? No entanto, arkadianos que estudaram em locais diferentes são os primeiros a desejar mudanças. Alguns são seduzidos pelo discurso dos Libertários e se tornam terroristas. Outros, com experiência em corpos militares hussardos, não têm o menor pudor de empunhar uma espada e esconder seu rosto em nome da justiça.

Isso era esperado. A lei só existe quando um representante do Império está presente, e desaparece quando ele vai embora. Os oficiais da Brigada Ligeira Estelar estão ocupados demais lutando contra os Proscritos — Arkadi talvez seja a segunda área de resistência mais ferrenha aos seus ataques. Os oficiais hussardos das guardas regenciais e de nobreza são motivo de medo para as pessoas comuns, pois aqui são mais parecidos com aqueles que inspiraram esse nome no passado: cabeludos, selvagens, arrogantes, bêbados e brutos. Enfim, se não há estabilidade ou regras nas quais se ancorar, só há um modo de se fazer justiça: pelas próprias mãos.

Quanto aos Proscritos, ninguém discorda: a única solução está nas armas. Mas ao menos os cossacos parecem estar se divertindo com isso — embora seja impossível imaginar um corpo local de guarda cossaco nos moldes de Villaverde. As relações entre o principado de Arkadi e o núcleo local de cossacos já azedaram irremediavelmente.

Vantagem Regional

• **Choque de Realidade:** nativos de Arkadi aprendem desde cedo que devem se virar por conta própria. Recebem a perícia Sobrevivência. Além disso, seus testes desta perícia

têm um nível de dificuldade a menos (testes Difíceis se tornam Médios e testes Médios se tornam Fáceis).

+1 **ponto:** habitantes de Arkadi podem pagar 2 PHs para tratar qualquer um que os impeça de fazer justiça como um Inimigo (como a vantagem de mesmo nome) até o final do confronto.

Outros Mundos

Embora estes sejam os principais mundos da Constelação do Sabre, existem diversos outros, com suas próprias características e história.

Albach

Albach era um dos cabeças dos nove mundos do Sabre, e bastou sua queda para que o grupo entrasse na defensiva, apelasse para uma trégua e implodisse apenas alguns meses depois. Hoje Albach é a sombra do que um dia foi, e a elite de Tarso se aproveita da má vontade do povo e da nobreza deste mundo para com o Império. No entanto, muitas pessoas atentam para a manipulação dos tarsianos. Por isso Albach vive uma guerra de informação, onde os ânimos são inflamados e aqueles que tentam revelar a verdade sofrem difamação e ataques — parindo uma geração de rebeldes. A mídia deseja valorizar os Artusen e desconstruir a figura dos Falconeri. Algumas pessoas valem-se de robôs hussardos personalizados para reagir com força, quando aqueles que deveriam deter as leis foram comprados.

Vantagem Regional

• **Informante Oportuno:** os nativos deste mundo reconhecem o valor de uma informação. Você recebe +2 em testes para evitar ser enganado e +2 em seus testes de iniciativa.

+1 **ponto:** você pode gastar um movimento para exigir um teste de Resistência de seu alvo. Em caso de falha, ele passa a ser considerado Inculto (*Manual 3D&T Alpha*, página 42) em todas as interações com você por um minuto.

Alabarda

Alabarda sempre foi vítima de um discurso de defesa dos valores morais e da família. Isto serve de escudo da escória política de vários mundos até hoje (Tarso incluso) e é uma forma eficiente de reprimir a população. Por isso, este é um mundo com enormes disparidades sociais, que dividiram seus habitantes em pró-Império (conhecidos como Legalistas) e anti-Império (Emancipadores). Ambos educam seus filhos desde cedo no uso das armas — até mesmo nas escolas públicas, porque todo mundo deseja a segurança financeira de se tornar um oficial do exército. Tornou-se mais interessante para muita gente entrar para as forças armadas a partir dos quatorze anos. Com isso, Alabarda parece caminhar para uma nova guerra civil.

Vantagem Regional

- **Treinamento Militar:** você foi treinado, e sabe lutar em formação com outros soldados. Em combate, você soma +1 em sua FA e FD quando estiver adjacente a um aliado.

- +1 ponto: você pode gastar 2 PHs durante um ataque para ignorar o dado na FD do alvo (a FD será apenas A + H).

Albuquerque

Mundo central do Império. A antiga capital, Leocádia, se tornou a Cidade Imperial — o coração da Constelação do Sabre. Há um espírito aventureiro no ar e um sentimento heroico da parte dos que decidiram “fazer a diferença”. De modo geral, o povo se orgulha de seu mundo e, ao contrário de Tarso e Albach, há justificativa para isso — eles são desafiadores de adversidades por excelência. Por terem vencido um governo opressor, sabem a importância da inclusão social. Os albuquerqueanos desbravaram o caminho para uma nova era e continuam a fazê-lo. Valorizam a persistência. Afinal, foi esse esforço que levou um homem de origem humilde a desbancar uma oligarquia em seu mundo. Esse exemplo jamais será esquecido.

Vantagem Regional

- **Herói Nato:** você possui uma inclinação natural para grandes conquistas. Você pode gastar 3 PHs para jogar dois dados ao calcular sua FA ou FD. Você escolhe o melhor resultado entre os dois.

- +1 ponto: o custo em PHs para o uso de uma de suas vantagens, poderes ou implementos que consumam PHs é reduzido à metade.

Altona

De todos os mundos da constelação, Altona é o único que apresenta sinal de um dia terabrigado outra vida inteligente — algo que a humanidade sempre procurou em vão. Quando os primeiros humanos chegaram, ela não estava mais lá — mas os restos dessa infraestrutura permitiu à humanidade recuperar rotas de estradas e até mesmo fazer novas construções a partir de plantas antigas. Isso gerou uma configuração urbana labiríntica que deu aos habitantes a capacidade de se orientar onde quer que estejam. Altona é o nicho arqueológico por excelência da constelação, sempre atraindo quem deseja desvendar segredos antigos. É claro que esses mistérios atraíram outro tipo de aventureiro: falsificadores, saqueadores de tumbas e vários tipos de golpistas dispostos a se aproveitar da aura de Altona.

Vantagem Regional

- **Mente Labiríntica:** Altona é um labirinto urbano, mas isso não é problema para seus habitantes. Você não precisa de mapas e nunca se perde em ruínas, túneis, corredores, ruas e qualquer outra estrutura artificial. Contudo, ainda pode se perder em terrenos naturais.

- +1 ponto: enquanto estiver em Altona, você pode usar os benefícios da vantagem Riqueza (3D&T Alpha, página 38) uma vez por semana. Este efeito dura uma hora — depois disso, você deve devolver o que “pegou emprestado”, parar de se aproveitar de seus contatos, etc.

Bismarck

Um mundo marcial. Em Bismarck, até mesmo as mulheres militares usam cabelos curtos de forma padronizada, em nome do senso de que todos devem ter as mesmas obrigações. Esta disciplina garante fidelidade de seu povo — e governo — ao Império. Bismarck cresceu muito nos últimos quinze anos e começou a exercer grande influência. O que não deixa de ser inusitado: foi um dos primeiros mundos a serem anexados por Silas Falconeri. Apesar da revolta inicial, o povo não enxerga o Império com antipatia; aceitou a derrota com dignidade e se mostrou imensamente fiel ao Imperador (sua participação na revolta de 1822 talvez tenha sido o último suspiro dos inimigos do Império aqui). Em contrapartida, até hoje Bismarck não perdoa Viskey, o responsável por essa anexação. No entanto, isso não impede este mundo de agir por conta própria para salvar a constelação caso o governo regencial não pareça ser capaz de deter sua fragmentação política.

Vantagem Regional

- **Militante:** cidadãos de Bismarck possuem disciplina superior aos outros mundos. Você calcula seus PHs multiplicando sua R x 6.

- +1 ponto: um bismarckiano torna-se capaz de apostar tudo em sua vitória, não se importando com a própria vida. Como uma ação livre, você pode pagar 1 PH para simular os efeitos de Perto da Morte (*Manual 3D&T Alpha*, página 26).

Estação Parlamentar

A grande obra de Silas Falconeri II para alguns, um grande elefante branco para outros. Inaugurada em 1846, a Estação Parlamentar partiu de uma ideia do próprio patriarca Silas Falconeri, que pretendia marcar seu território nos mundos mais distantes da constelação e garantir a integridade imperial. Para isso, ele afastaria o legislativo do executivo, colocando-o longe de Albuquerque, para deixar claro que o Império não era uma mera extensão de sua vontade. No entanto, tudo que ele conseguiu com isso foi colocar as raposas no galinheiro: longe das pressões populares, políticos inescrupulosos legislam a favor de seus próprios interesses, e a distância os leva a desconsiderar vozes dissonantes. Se os Proscritos destruírem este lugar, pode haver comemorações nos demais mundos.

Vantagem Regional

- **Política Externa:** a Estação Parlamentar não é para principiantes. Você recebe as especializações Falsificação e Intimidação (de Crime), e seus testes nestas áreas diminuem em um grau sua dificuldade (testes Difíceis se tornam Médios e testes Médios se tornam Fáceis).

+ 1 ponto: você pode gastar 5 PHs para transformar qualquer adversário em seu Inimigo (*Manual 3D&T Alpha*, página 33) até o fim do confronto.

Gessler

O mundo com a maior quantidade de mercenários na constelação. É um planeta de banqueiros e contadores. Como a maior parte da atividade econômica está nas finanças, era um planeta rico, com infraestrutura sólida, mas ao mesmo tempo não tinha o que produzir para manter essa estrutura rodando. A solução veio quando seus habitantes se tornaram mercenários, lutando nos conflitos dos planetas ao redor. O dinheiro dos mercenários gesslerianos é guardado e investido no próprio planeta — afinal, é um paraíso fiscal. Não é à toa que o único tabu para estes mercenários seja se voltar contra Gessler — algo que mancha irremediavelmente um companheiro entre os seus. Gessler deve ser preservado. Sempre.

Vantagem Regional

• **Tudo Tem um Preço:** habitantes de Gessler veem a profissão mercenária com bons olhos. Você recebe um bônus de +1 em FA sempre que for pago para entrar em combate.

+ 1 ponto: você tem acesso a recursos financeiros consideráveis. Se puder passar pelo menos um mês em Gessler, sem combater ou realizar quaisquer aventuras, você pode comprar uma vantagem pela metade do custo em Pontos de Experiência. Este efeito só pode ser usado *após* a criação do personagem.

Inara

Apenas um quinto da superfície de Inara é coberta por terra — o resto é oceano. No entanto, a superfície sólida não chega a formar uma massa continental. Este é um planeta composto de ilhas. Por isso, não há um governo unido de verdade; Inara sempre funcionou de forma confederativa e cada ilha tende a ter certa autossuficiência. As principais atividades são pesca e extrativismo. Mas Inara tem um bom motivo para manter um corpo ativo de guarda: além de eventuais piratas e outros bandidos, a fauna é repleta de monstros enormes e ferozes, muitas vezes ultrapassando os quinze metros de altura; alguns deles são capazes de causar muitos danos em centros urbanos. Daí a existência de corpos de hussardos subaquáticos, com anos de experiência no combate de monstros marinhos. Também há nobres e grupos de gladiadores que domam certas espécies para diversão popular.

Vantagem Regional

• **Comunhão com o Mar:** nativos de Inara são acostumados a viver perto do oceano. Você pode se deslocar na água com a mesma velocidade que usa em terra (veja Anfíbio, *Manual 3D&T Alpha*, página 51). Contudo, não pode respirar dentro d'água.

+ 1 ponto: você recebe a vantagem Arena (água). Veja o *Manual 3D&T Alpha*, página 30.



Moretz

Um mundo repleto de fungos tóxicos para o ser humano. A sobrevivência só é possível em cidades acima da troposfera, no alto de montanhas — ou em cidades flutuantes criadas por tecnologia. Por isso, a presença de robôs hussardos é fundamental. De mensageiros e transportadores perseguidos por piratas aéreos até mineradores que descem para a superfície, praticamente todos pilotam algum tipo de veículo ou robô. As cidades abrigam bolsões de pobreza imensos, e o sonho de seus habitantes é reunir dinheiro para sair do planeta — ou garantir que ao menos seus filhos tenham essa sorte. Isso sem falar das “Cidades sem Lei”, criadas pelos piratas aéreos locais, que abrigam todo tipo de atividade proibida.

Vantagem Regional

- **Mundo Hostil:** os nativos de Moretz estão acostumados à vida difícil. Você recebe Armadura Extra (químico) e um bônus de +2 em testes de iniciativa.

+1 ponto: quando luta em um Aliado Gigante, você soma uma segunda rolagem de dados à sua FA ou FD totais.

Ottokar

O mundo mais pobre da Aliança Imperial, Ottokar culturalmente é um corpo estranho à Constelação do Sabre. A natureza é ingrata e, antes do pacto de fundação imperial, houve centenas de guerras e levantes que ajudaram a consumir o planeta aos poucos. A invasão proscrita foi apenas a cereja do bolo. Por isso, o povo deste mundo passou a ter uma postura fatalista, onde a providência é impiedosa e o sofrimento molda os fortes. O destino adquiriu contornos de fé popular, e é o responsável por testar os merecedores. Ottokar é um lugar de sofrimento, e deste nascem os fortes. Neste momento, seu papel como um dos mundos de fronteira do Império — uma das principais frentes contra a invasão — exige dos ottokares que sejam realmente fortes. Mais do que nunca.

Vantagem Regional

- **Reerguer-se:** nativos de Ottokar não se deixam abater tão facilmente e sempre reagem com firmeza quando são postos à prova. Sempre que você falhar em qualquer teste em jogo, recupera 1 PH ou 1 PV automaticamente.

+1 ponto: Sempre que você falhar em qualquer teste em jogo, recupera um número de PHs ou PVs igual à sua Resistência.

Schulmann

Um asteroide gigantesco terraformado, lar da maior universidade e centro científico do Império, além de ter desempenhado um papel precioso na integração dos mundos centrais da constelação, graças a sua localização a meio caminho entre Alabarda e Winch. A Univer-

sidade Armin Schulmann foi aberta em 1752, e em menos de dez anos se tornou a principal universidade da Constelação do Sabre, atraindo milhões de pessoas. Schullman é um centro de pesquisa e desenvolvimento científico, e aqui são idealizadas e testadas algumas das novas ciências que levarão o Império ao seu ápice. Daqui vieram literatos, cientistas e estadistas; mentalistas que aqui estudaram se tornam ministros ou conselheiros de príncipes. Muitos movimentos de contestação nasceram nas mesas dos bares locais. Por isso, muitos governos veem o local com reservas...

Vantagem Regional

- **Cientificação:** a aura intelectual de Schulmann possibilita que novas tecnologias sejam absorvidas mais rapidamente. Você pode usar um implemento por metade do custo em PHs. Você ainda precisa pagar pelo implemento em si.

+1 ponto: você pode utilizar um de seus implementos com efeito ou dano máximo uma vez por cena.

Winch

Este é um mundo único, pelo fato de ter dois príncipes-regentes. Winch tem duas grandes massas continentais que, ao serem habitadas, acabaram se definindo uma em contraponto à outra. Apesar dos rancores, Winch Ocidental depende economicamente de Winch Oriental para viver e vice-versa, e são esses interesses que impedem o pior de acontecer. Como a presença insidiosa de Tarso começa a despertar receptividade no Ocidente, o Oriente começa a querer mostrar serviço como defensores do legado de Silas Falconeri. O resultado é praticamente um clima de “guerra fria” — onde um lado olha o outro com desconfiança e tensão. O verdadeiro jogo é travado nas sombras.

Vantagem Regional

- **Jogo Duplo:** espionagem e jogos políticos fazem parte do dia a dia deste mundo. Uma vez por dia, você pode ter um sucesso automático em um teste de Crime, Investigação ou Manipulação.

+1 ponto: você recebe a vantagem Afilhado ou Dupla Identidade (à sua escolha).

Uziel

Conhecido como o mundo mais perigoso da constelação, oficialmente Uziel é um mero centro de comerciantes — uma ponte de produtos vindos de diferentes planetas, onde se pode encontrar literalmente qualquer coisa pelo preço mais barato. Quando os mundos mais distantes nem eram levados a sério, Uziel era visto como o planeta de fronteira por excelência — o que fez dele um mundo de contrabandistas e criminosos mesmo nos dias de hoje. As autoridades tendem a fechar um olho caso eles se mantenham comportados. Até porque sua presença também traz pessoas dispostas a gastar dinheiro, e uma parte desse dinheiro

sempre acaba nas mãos dessas mesmas autoridades. Os Proscritos já começaram a transformar o planeta em frente de combate... No entanto, se algum Proscrito estiver disposto a negociar em vez de matar, vai encontrar quem queira fazer negócio.

Vantagem Regional

- **Instinto Urbano:** habitantes de Uziel conhecem a manha das ruas. Você recebe a perícia Sobrevivência, desde que esteja em uma cidade. Enquanto estiver em uma cidade, seus testes de Sobrevivência sempre são considerados Fáceis.

+1 ponto: você nunca é considerado desprevenido em cidades.

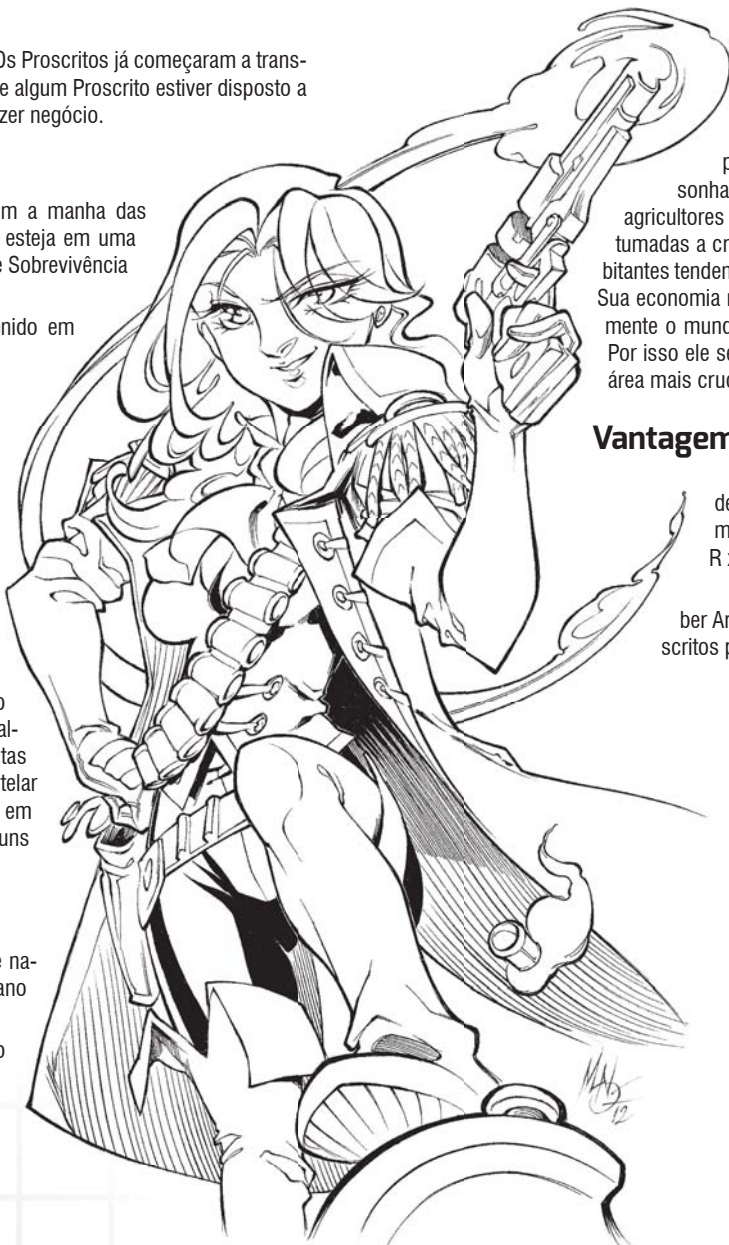
Viskey

Viskey é um mundo povoado por etnias de origem asiática, cujo mapeamento histórico se perdeu ao longo dos milênios. Independentemente de sua origem, seus habitantes carregam até com maior diligência as raízes culturais europeias do hoje mítico planeta Terra; este é o centro cultural do Império e uma das peças-chaves da política, mesmo nos dias de hoje. Há dois fatores que mantêm sua influência. Um deles é justamente a relação entre este mundo e a indústria de robôs gigantes de combate de Albuquerque. O outro é o fato de que Viskey tem a maior proporção de mentalistas da constelação. Muitas vezes, os jovens mentalistas detectados em meio às tropas da Brigada Ligeira Estelar passam por um treinamento nas unidades localizadas em Viskey para desenvolver suas capacidades, gerando alguns dos melhores combatentes das hostes imperiais.

Vantagem Regional

- **Mentalista Nativo:** a maioria dos mentalistas é nativa de Viskey. Você recebe a vantagem única Humano Mentalista gratuitamente.

+1 ponto: você não é afetado por sua Restrição de Poder.



Villaverde

Apesar de Villaverde ser considerado um dos três mundos mais pobres do Império, seu padrão de vida é invejável para os que sonham com tranquilidade. Este é o lar de pequenos agricultores e aldeias reduzidas. Por serem pessoas acostumadas a crescer ao ar livre, com trabalho braçal, seus habitantes tendem a ser mais fortes e resistentes do que a média. Sua economia modesta vem do fato de Villaverde ser simplesmente o mundo menos habitado e mais distante do Império. Por isso ele se tornou uma presa fácil para os invasores, e a área mais crucial a ser defendida nesta guerra.

Vantagem Regional

- **Durão:** a vida rústica torna os habitantes de Villaverde mais fortes e resistentes do que a média. Você calcula seus PVs multiplicando sua R x 6.

+1 ponto: você pode gastar 2 PHs para receber Armadura Extra contra ataques causados por Proscritos por um número de turnos igual a sua Armadura.

Capítulo 3

Os Habitantes do Império

Já falamos dos mundos. Antes de falar das tropas que os defendem, é preciso falar de seus habitantes. Homens e mulheres sofisticados, rudes, corajosos, covardes, heroicos, cruéis... Excepcionais ou comuns, todos que compõem a população da Constelação do Sabre.

Raças e Vantagens Únicas

Em termos de jogo, é importante falar de vantagens únicas. Uma vantagem única geralmente diz como seu personagem nasceu e foi criado, diz aquilo que ele é. Um kit, por outro lado, diz aquilo que ele se tornou, aquilo que ele faz. Ninguém escolhe onde nasce ou vai ser criado. A vantagem única em si é o tributo à aleatoriedade de nosso nascimento, antes de caminharmos por nossas próprias pernas.

O universo de BRIGADA LIGEIRA ESTELAR é essencialmente povoado por humanos. Há variações, geradas muitas vezes pela presença do homem no espaço, pela interferência humana na natureza, ou pela evolução. Mas de modo geral (exceto pelos animais de companhia), todos são humanos ou semihumanos.

Há algumas etnias humanas distintas vistas logo adiante. Apesar disto, vantagens únicas não estão relacionadas a tecnologia ou cultura. Com exceção do **humano cossaco**, nenhuma das vantagens adiante apresenta armas ou equipamentos específicos. Isso será determinado pelos kits escolhidos.

Ser um **humano comum** não custa pontos. Se você não adotar uma vantagem única, automaticamente será uma destes. Para mais detalhes, veja a página 48 do *Manual 3D&T Alpha*. É possível ver até com certa regularidade um humano comum com cabelos roxos, azuis, verdes ou brancos nas ruas de grandes centros urbanos, mas isso não concede a



eles nenhuma capacidade especial. Significa apenas que algum evo passou em sua árvore genealógica, possivelmente até seis ou sete gerações atrás.

Nenhum personagem jogador pode ser um **Proscrito**. Na verdade, os jogadores ainda não devem saber de quase nada sobre eles, além do conhecimento geral de que são invasores sanguinolentos.

Animal de Companhia (0 ponto)

“Posso ser apenas um animal, mas observo vocês, humanos — e não os invejo.”

Você não é um animal comum: é um animal de companhia, engendrado geneticamente por encomenda para ter inteligência e ser capaz de conversar com aqueles que o cercam. Você é provavelmente um mamífero, pois outros tipos de animais exigem muito mais custos. Mesmo assim, você custou uma fortuna para ser produzido. Por isso, só os muito ricos têm acesso a alguém como você.

É possível que seu animal-matriz não tenha dimensões suficientes para manter a proporção entre massa e neurônios necessária à inteligência. Neste caso, você pode ser artificialmente maior do que seus irmãos da natureza. Um gato doméstico de companhia pode chegar a meio metro de comprimento (sem contar a cauda), por exemplo.

De modo geral, assim que seus “donos” nobres deixam de ser crianças, animais como você acabam desempenhando o papel de amigos e confidentes. Muitas vezes são os únicos amigos verdadeiros que um nobre terá na vida. E você se dedicará a ele — mas sempre a seu próprio modo. Mesmo falante e com inteligência afiada, um gato sempre será um gato.

• **Característica +1.** Um animal de companhia recebe +1 em uma característica à sua escolha.

• **Código de Honra do Animal de Companhia.** Você é intimamente ligado ao seu dono, e deve sempre

obedecer suas ordens, exceto quando estas violarem qualquer outro código próprio que você possua.

• **Modelo Especial.** Animais de companhia nunca são capazes de utilizar equipamentos e utensílios planejados para seres humanos.

• **Sentidos Especiais.** Todo animal de companhia possui um Sentido Aguçado à sua escolha.

• **Vantagem Bônus.** Um animal de companhia recebe uma vantagem de 1 ponto; ou pode comprar uma vantagem de 2 pontos (exceto perícias) por apenas 1 ponto.

Humano Cossaco (1 ponto)

“Sou um cossaco, e ser um cossaco é ser um homem livre! Pode me matar, mas minha alma jamais será prisioneira!”

Você é um cossaco. Você e seu povo não nasceram para as grandes cidades de Arkadi, Altona (onde os chamam de Tártaros) e Villaverde; seu lar são as grandes planícies, onde você cavalga e brande seu sabre!

Vocês vieram do seio da Sagrada Mãe Terra. São uma minoria que vive de forma quase tribal, prestando tributo ao antigo planeta e aos costumes de seus ancestrais. Habitaram vários mundos ao longo da história e são considerados fora da lei em alguns deles. Que se danem: Silas Falconeri era um homem de verdade e vocês o respeitam, mas nem por isso abaixaram a cabeça para ele! Por que seguir príncipes que não são nem de longe o que ele era?

Cossacos são guerreiros tradicionais, mas que jamais se permitiram ficar obsoletos. Ainda em tempos antigos adotaram armas de fogo como parte de seu modo de vida. Mais recentemente, fizeram o mesmo com os robôs gigantes. Que venham os Proscritos! Vocês mostrarão a eles do que os cossacos são feitos!

• **Poder de Fogo +1, Resistência +1.** Guerreiros que jamais se permitiram ficar obsoletos, os resistentes cossacos adotaram as armas de fogo como parte de seu modo de vida.

• **Aptidão para Sobrevivência.** Cossacos apreciam regiões ermas, distantes dos grandes centros, e conhecem



como poucos os segredos para se sobreviver em regiões hostis. Para eles, a perícia Sobre-
vivência custa apenas um ponto.

- **Aliado Gigante.** Todo cossaco tem acesso a um robô padrão bogatir (página 55).
- **Código de Honra Cossaco.** Você não aceita ser comandado. Pode forjar alianças, auxiliar seus amigos e ouvir opiniões. Mas no fim das contas sempre fará o que lhe parecer correto.
- **Má Fama.** Cossacos habitaram vários mundos ao longo da história, e são considerados fora da lei em vários deles.

Humano Evo (3 pontos)

*“Fomos nós que construímos as cidades em que vocês moram.
Então por que nos desprezam tanto?”*

Os evos foram criados por engenharia genética ainda nas primeiras décadas de presença humana no espaço. A necessidade de uma população que trabalhasse pesado em mundos cujo processo de terraformação ainda estava em curso exigiu uma variante humana com uma capacidade muito grande de sobrevivência no espaço. Evos são altamente resistentes — a ponto de serem invulneráveis a álcool, drogas e venenos.

Os evos costumam chegar antes dos demais humanos em mundos ainda em processo de colonização — para depois serem tratados como minoria indesejável pelos que passam a povoar as cidades que eles mesmos construíram. Embora a Falconiana estabeleça os mesmos direitos e deveres a todos os povos, uma coisa são os termos da lei, a outra é o respeito a eles. Talvez o único motivo pelo qual os evos permaneçam uma minoria é justamente o fato de seus genes serem recessivos — uma medida concebida em sua matriz genética artificial antes mesmo da Era Espacial. Em Tarso, onde eles são socialmente rejeitados, tendem a se isolar — e por isso mesmo acabam se tornando mais visíveis. Em Inara, onde estão plenamente integrados à sociedade, cada vez mais os evos tendem a desaparecer — e estão pouco ligando para isso.

Evos são mais ágeis e fortes do que humanos normais, destacando-se na multidão por seus corpos esguios e cabelos de cores incomuns (geralmente brancos ou verdes).

Embora seja muito difícil conquistar a confiança de um evo, sua lealdade pode se revelar extraordinária. Em mundos como Inara, de aceitação étnica plena, eles não mostram traços antissociais.

- **Habilidade +1, Resistência +2.** Apesar de sua aparência pálida e esguia, evos são mais resistentes e capacitados do que seres humanos comuns.
- **Imunidade a Venenos.** Nada intoxica um evo — não são precisos testes. Você recebe Invulnerabilidade: Químico.
- **Má Fama.** Evos são tratados como uma minoria indesejável, mesmo nas cidades que ajudaram a construir. Porém, podem recomprar esta desvantagem por 1 ponto.

Humano Mentalista (1 ponto)

“Eu não sou um vidente. Você é que é transparente para mim.”

Você foi abençoado pela evolução: é um mentalista, capaz de antever ameaças físicas imediatas contra você. No entanto, sua maior bênção foi ganhar um futuro promissor.

Quando você foi detectado como mentalista quando jovem, sua família ganhou acréscimos de renda. Você foi levado a uma escola onde teve uma educação de primeira linha e está credenciado a bolsas de ensino universitário em ótimas instituições. As portas da sociedade já estão abertas para você.

Mentalistas assessoram nobres em assuntos políticos, galgam cargos altos na burocracia imperial e são capazes de fazer exigências, sem temer retaliação vinda de cima — afinal, os nobres precisam de você!

Mentalistas se posicionaram socialmente como uma espécie de comensais da nobreza. Gradualmente, seu poder e influência vêm aumentando. Em quase todos os mundos, eles são poucos (a ponto de já existir a frase “tão raro quanto um nobre mentalista”). Mas não se pode negar sua presença no espectro político do Império, ainda mais em um momento onde tudo pode acontecer...

- **Boa Fama.** Você é alguém especial, e todos sabem disso.
- **Poderes da Mente.** Personagens mentalistas recebem dois poderes ao adquirir o kit Escolhido Mentalista, em vez de apenas um. Caso você não adote seu kit inicial, considere-se que seus poderes mais impressionantes estão dormentes.
- **Restrição de Poder.** Seus incríveis poderes mentais não funcionam corretamente em determinadas situações. Esta condição fica à sua escolha. Ela não ocorre todo dia, mas você deverá enfrentá-la em pelo menos 25% do tempo.
- **Sentidos Especiais.** A percepção de mundo de um mentalista é muito superior à dos humanos comuns. Você pode escolher até três sentidos especiais.

Kits

Os humanos dos mundos habitados especializaram-se de acordo com suas funções mais básicas durante os períodos de colonização. Assim, desenvolveram capacidades únicas. Incontáveis profissões aventurescas também existem na Constelação do Sabre. Os kits de personagens a seguir representam uma mera fração da variedade de tipos e habilidades existentes nos planetas.

Cada kit tem exigências — pré-requisitos que precisam ser cumpridos antes que o personagem possa adotar o kit. Já sua função é o papel que o kit desempenha no jogo com maior frequência, mas não é obrigatório. “Robô padrão” indica o mecha mais comum utilizado por personagens com o kit. Isso não significa que o kit dê direito a um robô, ou que os robôs listados sejam as únicas opções. É apenas o modelo mais típico.

Agente Secreto

“O bom agente secreto não existe. Se existir, não é bom o suficiente.”

Exigências: Dupla Identidade; Investigação.

Função: atacante.

Robô Padrão: nenhum.

Uma luva de boxe é ótima para derrubar um inimigo. No entanto, com ela é impossível segurar uma agulha e costurar um botão. Essa analogia define perfeitamente o papel do agente secreto. Você atua em todas as missões que precisam ser resolvidas de forma veloz, rápida e discreta. Hesitação não é permitida.

Todas as casas de nobreza contam com agente secretos. Alguns são ex-militares. Outros, nobres decadentes — quem iria questionar a presença de um fidalgo em uma festa da nobreza, ou desconfiar que ele está lá para roubar planos secretos e executar missões de segurança planetária?

O agente secreto possui preparo técnico. Pode precisar duelar, pilotar uma nave de transporte, talvez até sequestrar um robô gigante. Independente de sua vida anterior, é capaz de se infiltrar em uma base militar ou uma corte aristocrática com a mesma eficiência.

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

- **Dupla Identidade Aprimorada:** testes para ocultar sua identidade são sempre considerados fáceis. Testes de outros personagens para descobrir a verdade sobre você são sempre difíceis.

- **Plano de Ação:** você pode gastar um movimento e 2 PHs para analisar a situação e elaborar um plano. Graças ao plano, até o fim da cena você recebe um bônus de +1 em H.

Caçador

“Monstro espacial, artefato, criminoso... Qual a diferença? Todos são presas.”

Exigências: H2; Sobrevivência.

Função: dominante.

Robô Padrão: agro modificado, captor ou lanceiro modificado.

Um caçador, na definição mais básica, é alguém que busca algo inacessível em algum ponto muito distante. Este é você. Não há limite para suas presas: máquinas esquecidas de guerras antigas, tesouros inexplicáveis, animais exóticos para exibir em outros mundos — e até alvos humanos. Não admira que você precise do seu próprio robô customizado (normalmente um lanceiro, mais adequado às suas necessidades). Você faz alguns serviços para clientes, mas muitas vezes empreende buscas por conta própria. Outros caçadores podem atacá-lo à primeira vista, caso vocês estejam competindo pelo mesmo prêmio. A

lei também pode ter problemas com sua profissão. E, além de tudo isso, a maior parte das presas costuma revidar...

- **Busca e Apreensão:** você recebe um bônus de +1 em sua FA quando luta com o objetivo de capturar sua presa viva. Além disso, quando reduz sua presa a 0 PVs, você pode fazer com que ela ignore qualquer resultado quase morto ou morto, ficando inconsciente em vez disso.

- **Detector Armadilhas:** você recebe um bônus de +2 em sua H contra armadilhas — seja para testes, seja para calcular FD.

- **Olho Clínico:** você pode gastar um turno para analisar um oponente que consiga ver. Se fizer isso, descobre todas as suas características, vantagens e desvantagens. Este poder não consome PHs e funciona com quaisquer criaturas e robôs gigantes.

Comandante

“Faço parte da história desta base. Sei pelo que cada um dos meus homens está passando. E sei que eles cumprirão seu dever.”

Exigências: H1; Patrono, Capitania.

Função: baluarte.

Robô Padrão: nenhum.

Você um dia já foi um homem de ação. Um lado seu sente falta disso tudo, mas você já tem a sensação de dever cumprido e deixou a aventura no passado. Hoje deve conduzir centenas (talvez milhares) de jovens em bases militares. Não deixa de ser irônico que você esteja deste lado da mesa agora. Você olha com certa simpatia esses meninos que acham que vão viver para sempre: eles lembram um tempo que você guarda com saudade. Esses garotos precisam de juízo para permanecer vivos, e faz parte de sua função puxá-los para a realidade, nem que seja à força.

Por outro lado, é divertido não ser bonzinho demais com eles. Ninguém foi bonzinho com você no passado, e o resultado é sua atual posição.

- **Aura de Retidão:** sua postura inspira o respeito de seus homens, e você sabe que não pode fraquejar. Enquanto estiver sendo observado por seus comandados, você pode utilizar a vantagem Torcida (*Manual 3D&T Alpha*, página 39), mesmo que eles estejam combatendo.

- **Manda quem Pode:** gastando um movimento e 2 PHs, você pode utilizar qualquer poder de kit de seus comandados como se o tivesse. Você precisa ser capaz de enxergar o “dono” original do poder.

- **Ordens de Combate:** você pode gastar uma ação de movimento e 1 PH para dar ordens a todos os aliados que possam ouvi-lo. Esses aliados recebem um bônus de +1 em FA e FD. O efeito dura um número de rodadas igual à sua Habilidade.

Combatente de Suporte

“Quería ver o que eles faziam sem nós!”

Exigências: Patrono (qualquer corpo militar); Máquinas.

Função: baluarte ou dominante.

Robô Padrão: couraceiro e dragoneiro.

Quando os hussardos se tornaram unidades padrão por sua mobilidade e poder de fogo, outras unidades de combate — motos, aeronaves, blindados — tornaram-se secundárias. Seus operadores são classificados como combatentes de suporte. Você é um deles.

O combatente de suporte muitas vezes é visto como “pau para toda obra”. Isso lhe dá condições de desempenhar diferentes papéis: dragoneiro, couraceiro, mecânico, especialista em bombas... Você é um mestre do improviso, e já pilotou muitos construtos diferentes. Seu trabalho não tem glamour nenhum, mas você tem um certo orgulho: talvez seja um soldado mais completo do que os pilotos de robôs gigantes.

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

- **Conhecimento Superficial:** você tem mil áreas de treinamento, mas não domina nenhuma. Você pode gastar 2 PHs para fazer um teste de qualquer perícia como se a tivesse. Como alternativa, você pode diminuir em uma categoria a dificuldade de qualquer teste de uma perícia que você tenha (testes Difíceis se tornam Médios, testes Médios se tornam Fáceis).

- **Superação:** em momentos de crise, você pode vencer seus problemas. Você pode gastar PHs para cancelar temporariamente uma desvantagem que possua, inclusive qualquer desvantagem ligada a uma vantagem única. O custo em PHs por rodada é o valor da desvantagem.

Condottiere

*“Mercenários? Somos mais do que isso, meu amigo...
Nosso lar é a corte e nosso preço é mais alto.”*

Exigências: Aliado Gigante, Boa Fama, Nobreza.

Função: atacante, baluarte ou tanque.

Robô Padrão: hussardo.

Você é um nobre, com seu próprio domínio, brasão, espada e robô hussardo. Tem toda uma guarda a seu serviço. Por que não ganhar dinheiro com isso?

Condottieres são nobres mercenários. Geralmente alugam suas tropas como guarda a serviço de outros nobres, em seu mundo ou fora dele. Isso aumenta as divisas de seus domínios, permitindo acesso a escalas maiores de poder e influência — talvez o único limite exigido de um condottiere é o de não se voltar contra seu próprio clã de origem.

Há uma grande diferença entre a percepção da figura do condottiere em contraponto à imagem do mercenário comum: glamour. Você é um príncipe mercenário. Ser um condottiere tem um apelo meio subversivo entre os próprios nobres, e carismático entre seus soldados. Ninguém o ignora quando você está presente.

- **Customização:** você pode escolher um Implemento de 2 pontos ou dois de 1 ponto para seu robô gigante.

- **Pontos Heroicos Extras:** você tem inclinação para grandes feitos. Você tem um bônus de +3 em R para calcular seus PHs.

- **Presença Paralisante:** sua figura carismática deixa todos à sua volta impressionados demais para encará-lo de frente. Você soma o dobro de sua Habilidade em seus testes de iniciativa.

Contrabandista

“Nada a declarar.”

Exigências: H1; Aliado Gigante; Crime ou Manipulação.

Função: atacante ou baluarte.

Robô Padrão: irregular

Você transporta mercadorias ilegais em sua nave. Podem ser armas, substâncias, informações ou até mesmo pessoas. Em suma, você é um contrabandista. Seu trabalho não é tão diferente da função de um mensageiro ou courier — mas é ilegal. Certos trabalhos poderiam colocá-lo em um paredão de fuzilamento, se você fosse pego!

Você se tornou cínico com o tempo, e provavelmente não tem o menor idealismo. Faz o que faz por dinheiro. Lida com criminosos que o esmagariam como uma barata caso você falhasse. Precisou construir uma grande rede de contatos no submundo de Uziel e Moretz. Mas, no fim das contas, você quer um dia sair dessa e viver sossegadamente. E, embora você negue, pode surgir um trabalho que traga à tona seu heroísmo...

- **Bala nas Costas:** você atira sem aviso ao ver seu alvo. Seu ataque inicial em um combate é sempre acerto crítico automático.

- **Retirada Estratégica:** lutar não é o mais importante — o fundamental é levar sua carga e ir embora. Para você, fugir não é considerado uma derrota.

- **Tripulação:** um contrabandista não é nada se não puder viajar pelo espaço. Você recebe uma nave de transporte básica e um Aliado (seu copiloto).

Cortesã

“Eu trago sonho à vida dos homens.”

Exigências: Aparência Inofensiva; Manipulação; apenas para mulheres.

Função: dominante.

Robô Padrão: nenhum.

Você foi treinada desde cedo para isso. Conhece a arte da sedução. Domina a etiqueta da corte com desenvoltura. Seu preparo lhe deu cultura e presença para que você mantenha uma conversa estimulante. Com isso, você transformou a arte de ser amante em profissão.

Você tem um estilo de vida invejável, entre nobres, festas e grandes eventos. Algumas das mulheres mais ricas do Império são cortesãs que construíram grandes fortunas às custas de seus benfeitores. Você pode atuar como espiã ou “isca” para nobres inimigos, e possui muitas habilidades úteis em missões arriscadas e aventuras. Diversas cortesãs aprendem a lutar (ou ao menos se defender) porque sabem que, no jogo da intriga, a violência pode surgir a qualquer momento. Contudo, você é bem-tratada nos salões da sociedade. Então, por que arriscar perder tudo isso?

- **Acalmar as Feras:** você é uma mestra em pacificar homens irados e situações tensas. Gastando uma ação e 1 PH, você pode fazer um teste de Manipulação. Se tiver sucesso, pode cancelar os efeitos das desvantagens Assombrado, Fúria, Insano, Má Fama e Monstruoso de qualquer personagem em sua presença. Você deve gastar 1 PH por rodada como uma ação livre para manter este efeito.

- **Abertura:** você conhece o jeito certo de causar uma boa primeira impressão. Sempre que você encontra um personagem pela primeira vez, pode fazer um teste de Manipulação. Você tem sucesso automático neste teste.

- **Blefadora Cultural:** você fala sobre quaisquer assuntos de forma convincente, mesmo com conhecimento superficial. Você pode gastar 2 PHs para usar os benefícios da vantagem Genialidade (*Manual 3D&T Alpha*, página 32) por uma rodada.

- **Virar a Cabeça:** em sua presença, os homens não estão em seu juízo perfeito. Gastando uma ação e 2 PHs, você pode fazer um teste de Manipulação. Se tiver sucesso, pode cancelar os efeitos das desvantagens Código de Honra, Dependência, Devoção e Protegido Indefeso de qualquer personagem em sua presença. Você deve gastar 2 PHs por rodada como uma ação livre para manter este efeito.

Duelista

“Em guarda!”

Exigências: Aliado Gigante ou Patrono, Técnica de Luta; Esportes.

Função: atacante.

Robô Padrão: hussardo modificado.

Você vive para mostrar sua superioridade com o sabre — dentro e fora de um robô. Não é preciso muita coisa além de saber usar bem a espada para participar continuamente de duelos. Não importa se você é um nobre ou um soldado: você gosta da adrenalina, da incerteza, do triunfo. Se houver um espadachim notável por perto, você irá enfrentá-lo.

Duelistas têm certo glamour. Há moças que acham sua figura extremamente romântica, especialmente se você não for tipo de duelista que quer o oponente morto. Mas você pode ser um outro tipo de duelista: aquele ligado ao Círculo da Espada. Se você for arrastado para esse mundo, dificilmente vai sair. Quando o Círculo está envolvido, conotações mais sinistras pairam no ar.

- **Ataque Acrobático:** você pode gastar um movimento para fazer uma acrobacia (dentro ou fora de seu robô). Faça um teste de Esportes. Se for bem-sucedido, você recebe um bônus de +3 em sua FA para qualquer ataque realizado no mesmo turno.

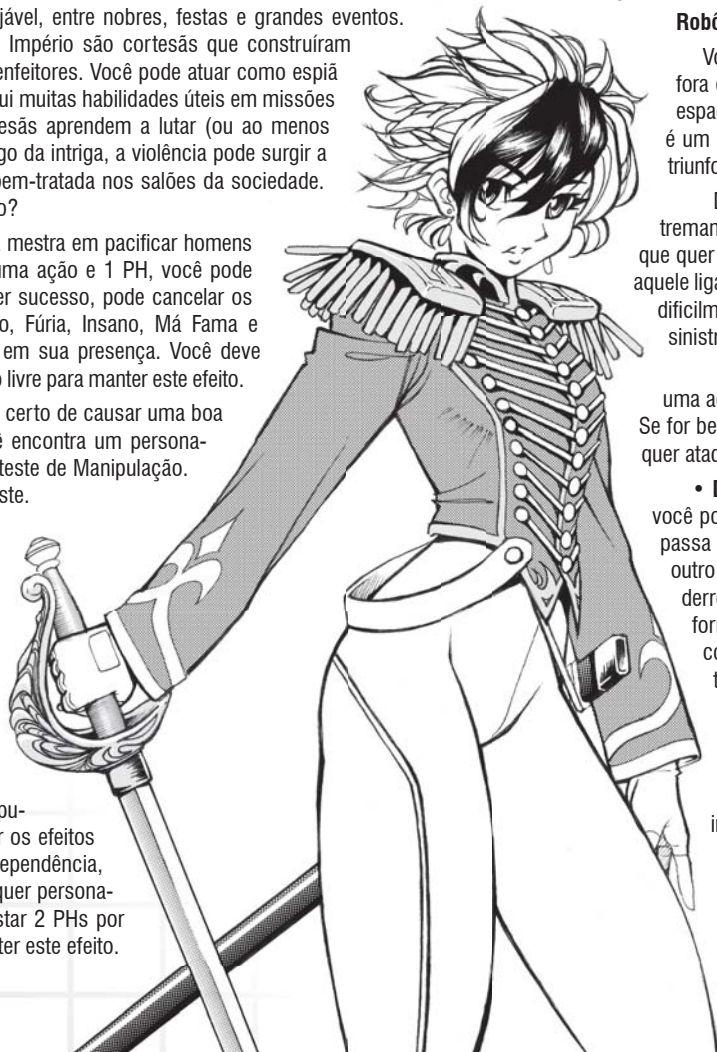
- **Duelo:** quando estiver combatendo (dentro ou fora de seu robô), você pode gastar 2 PHs e desafiar um adversário para um duelo. O alvo passa a sofrer uma penalidade de -2 em FA sempre que atacar qualquer outro adversário além de você até o final do combate, ou até você ser derrotado. Você só pode fazer um desafio por combate. Da mesma forma, um mesmo adversário só pode ser desafiado uma vez por combate (é impossível desafiar alguém que esteja duelando ou já tenha vencido um duelo no mesmo combate).

- **Estilo Acima de Tudo:** você combate com elegância e presença — muitas vezes colocando a beleza de seus golpes acima da própria sobrevivência. Você pode gastar qualquer quantidade de PVs e ganhar o dobro desta quantidade em PHs imediatamente.

Escolhido Mentalista

“O universo se mostra a quem não é cego.”

Exigências: Humano Mentalista.





Função: dominante ou baluarte. **Robô Padrão:** karakuri.

Você é a prova máxima de que algumas vezes o destino sorri para aqueles que merecem algo a mais. Seu futuro foi definido em seu nascimento, quando você foi agraciado com poderes especiais, separando-o das pessoas comuns. É claro que nem todos têm a mesma sorte... Mas isso também não é problema seu, certo?

- **Elite Intelectual:** você é socialmente bem-visto. Ao ser reconhecido como mentalista, recebe um bônus de +1 na interação com outras pessoas, ou +2 se elas forem nobres.

- **Mentalista Superior:** você pode escolher uma das Capacidades a seguir.

Empatia: você não lê mentes, mas percebe o que as pessoas ao seu redor sentem. Você recebe um bônus de H +2 em testes de perícias para obter informações de outras pessoas, além de um bônus de +1 em testes de esquiva e iniciativa.

Psicomетria: ao tocar em um objeto, você pode "ler" eventos que aconteceram no lugar onde ele se encontra. Você pode usar a magia Visão do Passado Recente (*Manual 3D&T Alpha*, página 116) pela metade do custo, restrita apenas ao local onde o objeto está. Você não pode soltar o objeto enquanto estiver usando este poder.

- **Premonição Imediata:** você antecipa ataques imediatos contra você. Recebe um bônus de +2 em FD. Este bônus é automático e não tem custo em PH. Contudo, em combate contra outro mentalista, você precisa gastar 2 PHs por utilização do poder.

Guarda-Costas da Nobreza

"Minha missão é proteger o senhor. E só."

Exigências: Patrono; Devoção (proteger seu empregador).

Função: tanque.

Robô Padrão: hussardo.

Há momentos em que um nobre não pode confiar nem nas próprias tropas. Nessas ocasiões, contrata-se um ex-militar de confiança para exercer o papel de guarda-costas. É aqui que você entra.

Você tem acesso a tudo o que for necessário, inclusive robôs gigantes. Na prática, é como voltar às armas, tendo um único superior e agindo como um exército de um homem só. Em compensação, você deve estar sempre atento e preparado. Um guarda-costas leva sua missão muito a sério. Afinal, a vida de seu senhor vale mais que tudo — até mesmo que a sua.

- **Inabalável:** enquanto estiver na presença de seu empregador, você se torna imune a qualquer tipo de medo (exceto fobias da desvantagem Insano).

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

• **Por Cima do meu Cadáver:** sempre que seu protegido for atacado em sua linha de visão, você pode escolher sofrer o dano em seu lugar. Se fizer isso, você recebe um bônus de +2 em H para revidar o golpe contra o atacante. Além disso, você recupera uma quantidade de PHs igual à metade do dano que sofreu.

Guerrilheiro Cossaco

“Guerra é diversão de homem.”

Exigências: Humano Cossaco.

Função: atacante ou tanque.

Robô Padrão: bogatir.

As tradições são importantes para um cossaco, e a vitória na guerra é a maior delas. Se uma nova tecnologia está disponível, adotá-la faz parte de sua própria natureza. Desde tempos imemoriais, sua gente luta em prol daquilo que acredita, passando por cima de tudo e de todos que ousam ficar em seu caminho. Os Proscritos não sabem o que lhes aguarda.

• **Crítico Aprimorado:** ao fazer um acerto crítico contra seu inimigo, sua Força ou Poder de Fogo são triplicados, em vez de duplicados.

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

• **Objetivo Ferrenho:** nada deve se interpor entre um cossaco e a destruição do invasor de sua terra. Você é imune a medo. Com um teste de R -2, você é capaz de superar as fobias da desvantagem Insano até o fim do combate.

Habitante dos Mundos

“Somos o povo. Não subestime nossa força.”

Exigências: qualquer perícia.

Função: qualquer.

Robô Padrão: nenhum.

Os habitantes dos mundos são praticamente todas as pessoas que jamais ingressaram em qualquer força militar, tampouco obtiveram treinamento especial de qualquer tipo. Seus parcos conhecimentos de manobras ou táticas militares se deram através da observação. Nunca de forma tão completa quanto alguém treinado, mas suficiente para garantir sua sobrevivência em certos casos extremos.

• **Sincretismo:** você nunca teve a oportunidade de ser treinado, mas isso não impediu que aprendesse uma coisa ou outra. Você pode adquirir os poderes de outros kits sem adquirir o kit propriamente dito. Contudo, ainda deve satisfazer as exigências de cada poder. Cada novo poder custa um ponto, como normal.

Jornalista

“Parem as máquinas!”

Exigências: Código de Honra (veja abaixo); Investigação.

Função: baluarte.

Robô Padrão: nenhum.

Jornalistas são os olhos, ouvidos e boca da sociedade. Denunciam injustiças, revelam crimes, desmascaram traidores. Você é um deles, e sua vida é difícil: é preciso mergulhar de forma obsessiva em uma investigação e, muitas vezes, enfrentar os interesses de gente muito mais poderosa.

Você será continuamente ameaçado. Tentarão silenciá-lo a todo custo. Infelizmente, as grandes empresas de mídia sacrificaram essa ética. Muitas distorcem informações para tentar induzir seus leitores a pensar o que lhes interessa, de acordo com quem paga mais. É possível ficar milionário assumindo o manto de assassino de reputações, ou forjando conclusões tendenciosas. Mas você continua como um campeão da verdade, mesmo que pareça uma luta solitária.

Aliás, luta é o que não falta em sua vida. Com a atual situação do Império, uma pessoa como você costuma ser destacada como correspondente de guerra. E às vezes até mesmo os militares que deveriam defendê-lo se ressentem do seu compromisso com a verdade...

• **Código de Honra do Jornalista (-1 ponto):** ser isento e ouvir os dois lados de uma questão. Nunca ofender a moral de alguém com suas palavras, apenas reportar a verdade. Se sua fonte estiver sob risco de vida, você deve mantê-la incógnita. Denunciar qualquer injustiça. Não se curvar perante ameaças ou subornos.

• **Arquivo Vivo:** você sabe de muita coisa, tendo informações sobre diferentes assuntos — e pessoas. Você conhece automaticamente qualquer Ponto Fraco (*Manual 3D&T Alpha*, página 46) de um inimigo. Sendo bem-sucedido em um teste de H e gastando 2 PHs, você também pode usar os efeitos da vantagem Inimigo (*Manual 3D&T Alpha*, página 33) em um personagem qualquer por um combate.

• **Contatos:** você tem fontes em quase todos os lugares, e cultivou amizades nos mais diversos escalões da sociedade. Ao custo de 1 PH, você pode utilizar a vantagem Aliado (*Manual 3D&T Alpha*, página 29) por uma cena. Contudo, seu Aliado é construído com a mesma pontuação que você. Embora você possa criar várias fichas de aliados diferentes para diversas situações, o mestre pode impor um limite — ou pelo menos exigir que você tenha todas elas preparadas de antemão.

• **Pesquisa Eficiente:** você é capaz de aprender sobre novos tópicos com grande velocidade. Você ganha 1 ponto de experiência adicional no final de qualquer aventura em que tenha sido bem-sucedido em um teste de uma perícia que não possui ou enfrentado um inimigo que nunca enfrentara antes. Isto só vale para testes e lutas exigidos pelo mestre.

Justiceiro Mascarado

“É muito fácil ameaçar quem não pode se defender. Tente ameaçar a mim!”

Exigências: H1; Dupla Identidade; Procurado.

Função: atacante ou tanque.

Robô Padrão: hussardo.

Você é alguém que não tolera as injustiças da classe nobre. Talvez você mesmo seja um nobre que cresceu fora do seu planeta de origem — e, ao voltar, chocou-se com os desmandos dos poderosos. Talvez você seja apenas um plebeu que um dia se cansou de ver seu povo oprimido. De qualquer forma, você agora luta contra os crimes da aristocracia.

A melhor forma de agir é ocultando sua identidade com um nome de guerra e uma máscara. A seu favor, você tem coragem, um robô gigante e uma espada. Mas mantenha-se longe de suspeitas: caso tudo venha a público, pode perder a própria vida — e as vidas de seus entes queridos.

- **Campeão dos Oprimidos:** você treinou para lutar contra os poderosos, com suas infindáveis hostes de capangas. Sempre que você começar um combate em desvantagem numérica, recebe um bônus de +1 em FA e FD até o final da luta. Você recebe o mesmo bônus se estiver lutando contra um oponente com pontuação maior que a sua.

- **Despistar:** poucos são tão hábeis em desaparecer da vista de captores quanto você. Você pode gastar 1 PH para ser bem-sucedido em seu teste de fuga (*Manual 3D&T Alpha*, página 72) e não sofrer a perda de Pontos de Experiência (para você, fugir e lutar outro dia é melhor que lutar até a morte).

- **Dupla Identidade Aprimorada:** testes para ocultar sua identidade são sempre considerados fáceis. Testes de outros personagens para descobrir a verdade sobre você são sempre difíceis.

Mercenário

“Apenas pague. O resto é comigo.”

Exigências: F1, PdF1; Tiro Múltiplo.

Função: atacante ou tanque.

Robô Padrão: qualquer um, exceto quimeras.

Você é pago para lutar em guerras alheias. Pode ser um mercenário de Gessler, planeta famoso por abrigar os melhores no ramo. Se você for gessleriano, provavelmente é alguém civilizado; que encara seu trabalho profissionalmente, sem saques ou violência além do exigido. Os gesslerianos executam aqueles que fazem isso entre os seus — algo muito raro entre mercenários normais.

De qualquer forma, você luta por quem paga mais. Talvez você adote padrões de ética na escolha dos clientes, como não participar de massacres ou missões muito sujas. Mas prepare seu bolso caso escolha essa opção; ele vai ficar vazio por um bom tempo...

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

- **Chuva de Disparos:** dentro de seu hussardo, você gasta metade (arredondada para cima) dos PHs para usar a vantagem Tiro Múltiplo. Cada dois ataques custam apenas 1 PH.

- **Mira Perfeita:** seus tiros têm o dobro do alcance normal. Além disso, seu primeiro ataque à distância contra um oponente sempre ignora a Habilidade dele no cálculo de FD.

Nobre

“O Estado somos nós.”

Exigências: Nobreza, Riqueza.

Função: dominante.

Robô Padrão: nenhum ou hussardo.

Você nasceu em uma família da nobreza: foi educado para viver, pensar e até procriar apenas entre os seus. Talvez nem saiba como seus súditos vivem. Condições de fidalguia e bastardia apenas sinalizam essa percepção de estar à parte dos demais — bastardos são praticamente “meio-nobres”.

Ser nobre é como pertencer a uma espécie à parte dos meros mortais. Uma espécie superior e governante. E isso lhes dá acesso a poder, dinheiro e posses, embora a um preço nada agradável. Por isso, muitos jovens nobres decidem empunhar uma espada e seu robô de direito, caso queiram conhecer o mundo e viver aventuras. Quando assumirem o posto de seus pais, não terão mais tempo para isso.

- **Costas Quentes:** todo nobre tem direito a uma guarda pessoal. Você possui um Aliado (*Manual 3D&T Alpha*, página 29), provavelmente o capitão de sua guarda pessoal. Ao contrário da vantagem, este Aliado é construído com a mesma pontuação que você, e em geral pilota um hussardo.

- **Reforços Plebeus:** você conta com o apoio dos lanceiros de seu domínio. Enquanto estiver em seu domínio, você pode gastar 5 PHs e convocar 1d robôs lanceiros comuns (veja na página 59) para ajudá-lo em combate. Eles chegam em 1d rodadas, e permanecem até o final da luta.

- **Sabe com quem Está Falando?:** você não tolera que “gentinha” desafie-o, ameace-o ou suje suas roupas. Gastando 1 PH, você pode usar o efeito da vantagem Aparência Inofensiva (*Manual 3D&T Alpha*, página 29) por uma rodada, mesmo que seu oponente já tenha visto-o lutar.

Nobre Espadachim

“A nobreza põe aves de rapina em gaiolas de ouro. Mas meu destino é voar.”

Exigências: Aliado Gigante, Nobreza, Técnica de Luta.

Função: atacante ou tanque.

Robô Padrão: hussardo

Se você é um nobre e entrou na maioridade, tem direito a envergar o brasão da família. Recebe uma espada e um robô hussardo estampados com seu brasão. Isso não é especial. Especial é o uso que você faz destas armas.

Você inevitavelmente volta para a casa com seu robô arranhado e a espada sem fio. Talvez você seja um duelista, ou talvez simplesmente tenha se envolvido onde não devia. Alguns nobres espadachins são movidos por boas intenções, enquanto outros querem apenas se divertir.

O nobre espadachim não se faz de rogado quando a aventura bate em sua porta. Tem recursos e quer viver de verdade, não se afundar em uma poltrona de gabinete.

- **Empáfia:** você aprendeu desde cedo a ser orgulhoso e recusa-se a baixar a cabeça a qualquer um. Você é imune a tentativas de intimidação, e recebe FA +1 contra qualquer um que tente intimidá-lo. Este efeito dura até o final do combate.

- **Maestria em Esgrima:** você passou boa parte da vida treinando com seu sabre. Você recebe três manobras de combate (veja na página 51) gratuitamente.

- **Pontos Heroicos Extras:** você tem inclinação para grandes feitos. Você tem um bônus de +3 em R para calcular seus PHs.

Oficial Disfarçada

“Sou um hussardo, tanto quanto você.”

Exigências: Dupla Identidade, Patrono; Tabu (veja abaixo).

Função: atacante ou tanque.

Robô Padrão: hussardo.

Vários mundos não aceitam mulheres nas forças armadas — ou no máximo as aceitam em funções de apoio. Por isso, é comum que algumas se passem por homens, tornando-se impostoras. Você provavelmente é um oficial exemplar e ascendeu rápido na carreira. Este zelo surge do fato de que você não quer dar margem a uma possível exposição de sua identidade. Por isso, caso seja descoberta por companheiros de farda, o normal é que seus colegas ajudem-na a manter seu segredo.

Se você for desmascarada, pode sofrer uma baixa honrosa: ninguém quer realmente punir alguém que mostrou serviço e é benquista entre os próprios companheiros. Contudo,



Mulheres nas Guardas Regenciais

A postura em relação a participação das mulheres na vida militar varia de mundo em mundo. No caso da Brigada Ligeira Estelar, foi adotada uma solução simples para abrir as portas da guarda imperial às mulheres de toda a Constelação do Sabre sem criar problemas com os príncipes-regentes dos mundos mais conservadores: caso elas se alistem em mundos onde mulheres não são aceitas nas guardas regenciais, serão transferidas para mundos onde sua presença é permitida. De modo geral, a estrutura é esta:

- **Mista (aceita mulheres sem restrições de posto):** Albuquerque, Altona, Bismarck, Gessler, Inara, Tarso, Winch.
- **Parcialmente mista (aceita mulheres, mas não em postos de combate):** Albach, Annelise, Møretz, Viskey (com exceção de brigadas femininas cerimoniais), Villaverde.
- **Não mista (não aceita mulheres em suas fileiras):** Alabarda, Arkadi, Forte Martim, Montalban, Ottokar, Trianon, Uziel.

em alguns mundos (ou se você tiver feito inimigos poderosos), a revelação de seu segredo pode render-lhe uma corte marcial como traidora...

- **Tabu (-1 ponto):** você se disfarça para manter seu posto. Seu Patrono jamais pode saber de sua condição, e manter isto em segredo ocupa boa parte de sua energia. O custo em PHs para invocar seu Patrono é dobrado.
- **Dupla Identidade Aprimorada:** testes para ocultar sua identidade são sempre considerados fáceis. Testes de outros personagens para descobrir a verdade sobre você são sempre difíceis.
- **Maestria em Esgrima:** para manter a fachada, você nunca deve ser vencida ou capturada. Você recebe três manobras de combate (veja na página 51) gratuitamente.
- **Profissional Exemplar:** mostrar zelo é importante; falhas podem chamar atenção indesejável. Você pode gastar 1 PH para obter um sucesso automático em um teste de perícia, um número de vezes por dia igual à sua Habilidade.

Oficial Hussardo da Brigada Ligeira Estelar

“O povo do Império é nosso Império.”

Exigências: H1 ou PdF1; Patrono (Brigada Ligeira Estelar), Torcida; Código de Honra da Brigada Ligeira Estelar.

Função: atacante ou tanque.

Robô Padrão: hussardo.

Você é membro da famosa Brigada Ligeira Estelar, dedicada a proteger todo o povo do Império. Você pode ser um tanto indisciplinado à primeira vista. Sua coragem beira a insensatez e seus modos são um tanto espalhafatosos, mas você é a primeira linha de defesa do Império e do legado de Silas Falconeri.

Em solo planetário ou no espaço, a Brigada tem um código de conduta e a certeza de que sua missão é mais do que proteger uma bandeira — você protege a própria razão de ser do Império! A esperança da gente comum o motiva para que você continue a lutar; eles são sua responsabilidade. Regências e domínios sempre cometeram abusos a ser combatidos, mas agora há um adversário maior. Entre em seu hussardo, erga seu sabre e siga em frente.

• **Defender Ideal:** inspirado pelo legado de Falconeri, você defende tanto as pessoas comuns quanto a própria integridade do Império. Sempre que você lutar por estes ideais, recebe 5 PHs adicionais, que deve usar até o final do combate.

• **Duelo:** quando estiver combatendo em seu robô gigante, você pode gastar 2 PHs e desafiar um piloto adversário para um duelo. O alvo passa a sofrer uma penalidade de -2 em FA sempre que atacar qualquer outro adversário além de você até o final do combate, ou até você ser derrotado. Você só pode fazer um desafio por combate. Da mesma forma, um mesmo adversário só pode ser desafiado uma vez por combate (é impossível desafiar alguém que esteja duelando ou já tenha vencido um duelo no mesmo combate).

• **Heroísmo:** sempre que um personagem for atacado em sua linha de visão, você pode escolher sofrer o dano em seu lugar. Se fizer isso, você recebe um bônus de +2 em H para revidar o golpe contra o atacante.

Oficial Hussardo de uma Guarda de Domínio

“Não pense que você pode passar por cima de mim!”

Exigências: Arena (seu domínio), Nobreza ou Patrono (o senhor do domínio); Devoção (obedecer ao senhor do domínio).

Função: atacante ou tanque.

Robô Padrão: hussardo.

Você pertence à menor unidade militar de hussardos. Você é um nobre menor — muito provavelmente um fidalgo — mas pôde cursar uma academia militar. Juntou-se à guarda da sua região de origem, sob o comando do senhor local.

Ser oficial hussardo em uma guarda de domínio é atuar em âmbito doméstico. Na verdade, você é um dos poucos a pilotar um hussardo na sua região. De modo geral, a maior parte da defesa local fica a cargo de lanceiros, sobre os quais você tem voz de comando. Qualquer um pode ser um lanceiro, afinal de contas.

Você não sofre as restrições da Brigada Ligeira Estelar ou de uma guarda regencial. Se quiser transformar seu robô em um festival de equipamentos inusitados e seu senhor de domínio não se opuser, quem vai impedir?

- **Bairrismo:** você conhece seu domínio como a palma de sua mão. Você recebe um bônus de +3 em H pela vantagem Arena (em vez dos +2 normais).

- **Customização:** você pode escolher um Implemento de 2 pontos ou dois de 1 ponto para seu robô gigante.

- **Reforços Plebeus:** você conta com o apoio dos lanceiros de seu domínio. Enquanto estiver no local, você pode gastar 5 PHs e convocar 1d robôs lanceiros comuns (veja na página 59) para ajudá-lo em combate. Eles chegam em 1d rodadas, e permanecem até o final da luta.

Pirata/Corsário Espacial

“Preparem-se para a abordagem!”

Exigências: Aliado Gigante, Arena (espaço); Procurado ou Carta de Corso.

Função: atacante.

Robô Padrão: qualquer um, exceto quimeras.

Você é o flagelo do espaço, o terror das naves desprotegidas, o pesadelo das grandes forças armadas. Você é um pirata! Sua vida é atacar naves espaciais, dividir o saque, pilotar robôs em combate no espaço e acumular dinheiro enquanto aproveita a aventura e a ação. Você se esconde em mundos que oferecem abrigo — sejam planetas parcialmente inexplorados como Altona, sejam lugares corruptos como Uziel ou Moretz.

Alguns piratas decidem passar para o lado “certo” da lei, tornando-se corsários. Ao adquirir uma carta de corso, você deixa de ser um fora da lei. Mas na prática, nada muda: um corsário é apenas um pirata legalizado e com alguns limites. Que nem são tantos assim.

- **Bala nas Costas:** você atira sem aviso ao ver seu alvo. Seu ataque inicial em um combate é sempre acerto crítico automático.

- **Flagelo do Espaço:** sempre que luta em sua Arena, você pode gastar 5 PHs para que todos os seus oponentes recebam uma penalidade de -1d em sua FA até o final do confronto.

- **Flanquear:** você se aproveita da distração de seus inimigos para desferir ataques mortais. Ao atacar um oponente que enfrenta um de seus companheiros, seu ataque ignora a Habilidade do alvo.

Terrorista Libertário

“De acordo com o Manifesto Libertarista, a sociedade não precisa de sua ordem!”

Exigências: Patrono (o grupo para o qual você trabalha); Crime.

Função: atacante ou tanque.

Robô Padrão: irregular ou refugo.

O Manifesto Libertarista é seu livro de cabeceira. Encontrou companheiros que pensam como você e tomou a iniciativa. Vocês não são arruaceiros; têm fé em seu objetivo, senso de estratégia e planejamento. Todos aprenderam a atirar, pilotar robôs gigantes e fazer bombas. Seu grupo não é grande — há várias pequenas organizações libertárias com algum tipo de dissidência entre si que as impede de se unir. Mas não importa: você sabe que, em breve, a ordem corrupta irá cair, sendo substituída pela utopia imaginada por vocês em uma mesa de bar.

Você sabe muito bem que, se for pego, será preso e morto. Sabia muito bem do risco quando decidiu se juntar aos Libertários. E se, por algum motivo, você decidir pular fora, vai descobrir que seus companheiros podem ser bem impiedosos...

- **Desgastar:** parte de sua tarefa é exaurir os recursos do inimigo. Quando você ataca, pode escolher causar dano nos PHs de seu adversário, em vez de em seus PVs. O cálculo de sua FA e FD não se altera.

- **Improviso:** você se vira como pode em emergências. Você pode adquirir uma vantagem que não possua até o fim da cena. O custo em PHs para usar este poder é igual ao dobro do custo da vantagem em pontos.

- **Mestre das Explosões:** você pode pagar 2 PHs para dobrar seu PdF por um ataque. Nestas situações, seu dano será sempre por fogo.

Trabalhador Evo

“Nunca entendi sua fragilidade. Deixe comigo.”

Exigências: Evo.

Função: tanque.

Robô Padrão: agro ou cargo.

Sem seu povo, poucos lugares seriam o que são hoje. Foram os braços e pernas de evos como você que erigiram as cidades dos mundos conquistados. Ainda que todos tenham esquecido disto, você sabe quanto cada pedra custou em suor e sangue, e está disposto a defendê-las. Este será seu legado para as futuras gerações.

- **Armadura Extra:** evos são naturalmente resistentes a um único tipo de energia, o que lhes capacita para o trabalho no espaço ou em ambientes hostis. Veja as regras de Armadura Extra na página 30 do *Manual 3D&T Alpha*.

- **Recuperação Espantosa:** evos recuperam-se muito mais rápido. O tempo de recuperação de seus PVs e PHs com descanso é reduzido à metade. Além disso, você é considerado Perto da Morte quando tem um número de PVs igual ao dobro de sua Resistência.

- **Superioridade Física:** evos são robustos e resistentes. Você recebe um bônus de +2 em todos os seus testes de R, cumulativo com qualquer outro bônus que possua. Contudo, este bônus não afeta seu cálculo de Pontos de Vida e Pontos Heroicos.

Capítulo 4

Novas Regras

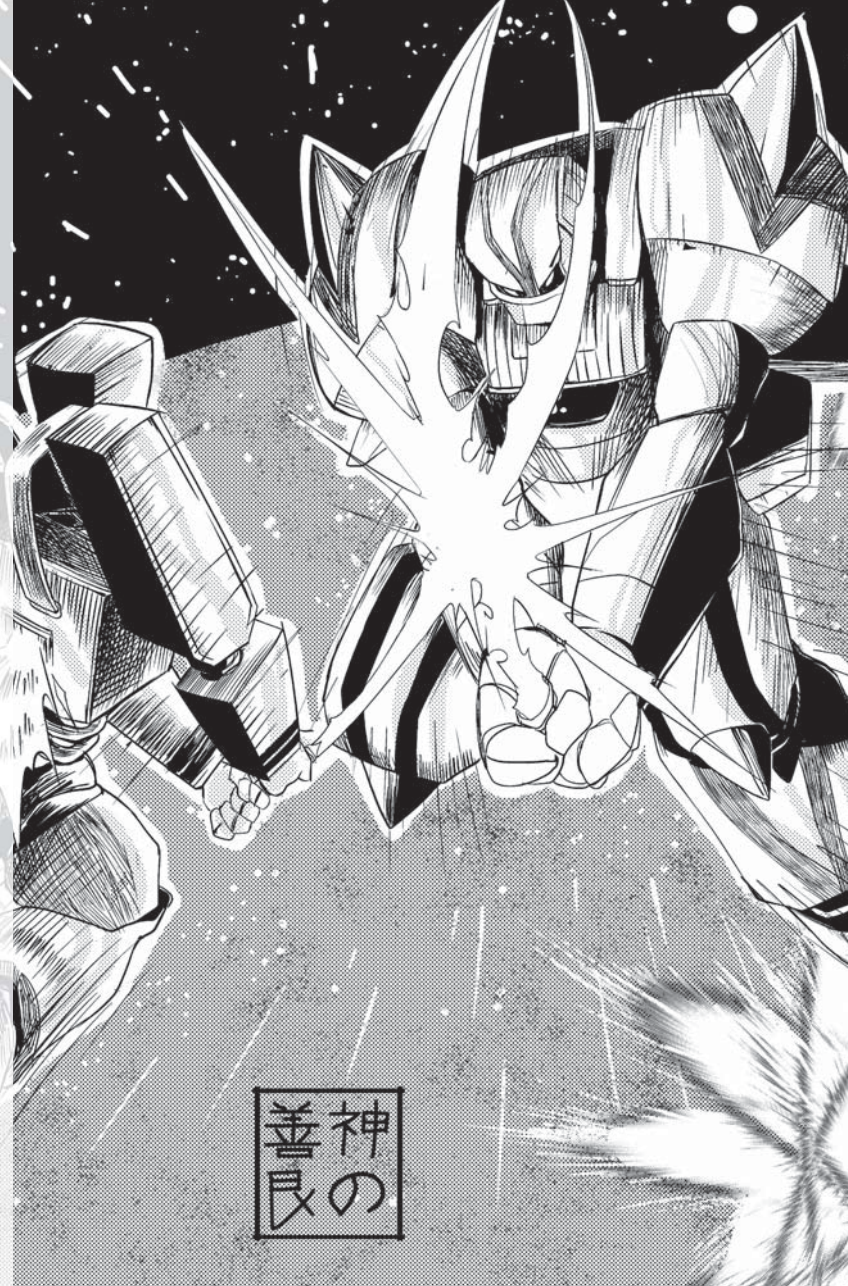
O universo de **BRIGADA LIGEIRA ESTELAR** tem muito em comum com uma campanha “normal” de **3D&T Alpha**: os personagens são maiores que a vida, as batalhas são épicas, os vilões são terríveis e os heróis são ousados. Contudo, para traduzir o verdadeiro clima da Constelação do Sabre na mesa de jogo, você pode adotar algumas regras opcionais. Neste capítulo também estão listadas novas vantagens e desvantagens feitas para o cenário, além de regras para manobras de combate em esgrima.

Novatos, Veteranos e Pontuações

Um dos elementos mais tradicionais das sagas de robôs gigantes é a dinâmica entre oficiais novatos e veteranos. O gênero não seria o mesmo sem este detalhe. De modo geral, o novato é um personagem cabeça-quente, impulsivo, com uma imensa gana para se superar — e pouco juízo. O veterano já é calejado, tem muitas histórias para contar e acaba exercendo influência sobre seu comandado — como um exemplo a ser alcançado, um treinador ou um guia. Em algum momento, o veterano vai ser igualado ou superado pelo antigo novato. Quando isso acontece, é normal que o veterano morra — mas não obrigatório. Sempre haverá novos recrutas que precisarão de seu exemplo, paciência e de alguém que quebre sua crista para que eles, na hora de ir para o campo de batalha, não morram por culpa de sua própria autoconfiança.

Como aplicar isto em sua campanha?

Uma olhada na página 13 do *Manual 3D&T Alpha* estabelece diferentes pontuações: de 0 a 4 pontos para pessoas comuns, 5 pontos para Novatos (heróis em início de carreira), 7 pontos para Lutadores (heróis com alguma experiência), 10 pontos para Campeões (alguém



com muitas vitórias na carreira) e 12 pontos para verdadeiras Lendas. Pela descrição, o rapaz que saiu da academia teria 5 pontos e o veterano que já enfrentou vários combates teria 10 (ser uma Lenda é para poucos).

Você pode deixar todos os personagens no mesmo nível (“nada de veteranos na mesa”) e limitar os personagens mais experientes ao controle do mestre, ou permitir personagens com diferenças de pontuação. Para equilibrar as coisas, esta última opção se vale da regra de Pontos de Destino.

Nível de Capacidade e Pontos de Destino

Pontos de Destino são dados a personagens mais fracos, e podem ser usados para alterar os eventos da aventura. Em outras palavras, para compensar o pouco poder do personagem, o jogador ganha um pequeno grau de controle sobre a história. Isto também é muito próximo do que acontece nas animações japonesas — muitas vezes a trama parece trabalhar a favor do protagonista...

Para determinar quantos Pontos de Destino cada jogador ganha você deve medir seu **nível de capacidade**. O nível de capacidade de um personagem corresponde a sua pontuação inicial: nível de capacidade 1 para 5 pontos, 2 para 7 pontos, 3 para 10 pontos e 4 para 12 pontos.

O personagem com o nível de capacidade mais alto dentro de um grupo (ou personagens, caso haja empate) não ganha Pontos de Destino. Os personagens mais fracos ganham um Ponto de Destino para cada nível de capacidade que tiverem a menos que o mais poderoso. Os Pontos de Destino são recebidos no início de cada sessão de jogo. Pontos não usados não se acumulam para a próxima sessão.

Exemplo: em um grupo com um Novato (nível de capacidade 1), um Campeão (nível de capacidade 3) e duas Lendas do combate (nível de capacidade 4), o Novato ganha 3 Pontos de Destino no início de cada sessão de jogo. O Campeão ganha 1 PD. As duas Lendas não ganham nenhum.

Usando Pontos de Destino

Pontos de Destino possuem quatro usos, descritos a seguir. Gastar um Ponto de Destino não consome nenhuma ação, e você pode fazer isso a qualquer momento (mesmo que não seja seu turno).

Vocês me subestimaram? Agora vão pagar! Você pode ser um mero piloto novato e inexperiente, mas quando fica zangado ninguém pode com você. Gastando um Ponto de Destino, você recebe um bônus de +5 em Habilidade, Força ou Poder de Fogo, à sua escolha, até o fim do cena.

Mais do que aparenta. Por não ter tanto poder, você aprendeu a se virar de outras maneiras. Gastando um Ponto de Destino, você recebe 2 pontos de personagem para gastar em vantagens. Pode, por exemplo, comprar Invisibilidade (“Quando criança, eu era o campeão

Tipo de Personagem	Pontuação Inicial	Nível de Capacidade	Pontos de Destino (de acordo com o maior nível de capacidade do grupo)			
			1	2	3	4
Novato	5	1	0	1	2	3
Lutador	7	2	—	0	1	2
Campeão	10	3	—	—	0	1
Lenda	12	4	—	—	—	0

de esconde-esconde do bairro!”) ou a perícia Ciência (“Fui um bom estudante no colégio, lembro dessas coisas”). A vantagem dura até o fim da cena.

Ufa, estou bem! Fazendo todas essas piruetas e maluquices com seu robô, você já poderia ter morrido há muito tempo — mas acaba se machucando bem menos do que deveria. Gastando um Ponto de Destino, você recupera todos os seus Pontos de Vida.

Retcon. O uso mais abrangente de um Ponto de Destino permite que você efetivamente “edite” uma cena da aventura. O saltador fugiu, mas pode ter deixado cair uma pista do seu esconderijo. Seu robô explodiu, mas convenientemente você consegue ser ejetado no último segundo... O mestre pode vetar qualquer uso de retcon, mas neste caso o jogador não gasta seu Ponto de Destino.

Usando a Pontuação Narrativamente

Talvez o mestre prefira deixar todos no mesmo nível e não se valer de Pontos de Destino. Neste caso, fica a pergunta: qual a melhor pontuação? Em *A Serviço da Princesa-Regente*, personagens novatos devem ser construídos com 5 pontos. No entanto, é possível pensar em formas mais práticas de se estabelecer o tom da história.

Há diversas maneiras de contar uma saga de robôs gigantes. Cada uma das descritas a seguir tem algumas regras opcionais e uma pontuação básica para seus personagens.

Realismo Seco

Talvez esta não seja a melhor opção para o sistema ou o cenário, mas é uma possibilidade a ser considerada. Tudo é cinza e cínico, os personagens sofrem no campo de batalha, nada é romântico e aventureiro. O mundo pertence aos dos mais fortes. Ejeções são proibidas salvo no caso de um acerto crítico. Todos são pessoas comuns, e não se apegue

muito aos personagens: a mortalidade é muito grande. Campanhas de lanceiros também são recomendadas. Provavelmente um espadachim cercado por um exército de inimigos será morto. A vida não é boa.

Os mundos mais recomendados para esta abordagem são Villaverde, Ottokar, Arkadi (campos de batalha da invasão proscrita), Moretz (um mundo duro e cruel) e Tarso (um mundo sombrio e perigoso). Alabarda, com suas divisões internas, também pode ser trabalhado nesse sentido.

4 pontos de personagem

Aventureesco

Você é um aventureiro novato, nada menos. Drama, romance, aventura e comédia podem aparecer de formas equilibradas. Há espaço para crescer, mas o caminho será difícil, e essa é que é a graça. As pessoas podem ser boas, mas é preciso ser vigilante contra os mal-intencionados — é por isso que heróis são necessários. É possível ser mirabolante, mas também é possível torcer o pé com facilidade ao pular o muro. Lugares diferentes podem ser luminosos ou sombrios, mas sua atitude determinará a forma de lidar com eles — onde há sombra, sempre pode haver esperança, mas também pode haver sombras em lugares luminosos. Provavelmente um espadachim cercado por um exército de inimigos fugirá a tempo. A vida é o que você faz dela.

Todos os mundos podem ser usados aqui.

5 pontos de personagem

Heroico

Pense em filmes de ação. As coisas não são tão diferentes da opção anterior, mas o jogo é mais focado em grandes feitos. Há exageros, mas um pouco de credibilidade cai bem. É mais fácil chegar a finais felizes. Não por tudo ser um mar de rosas, mas porque os heróis são mais capazes de vencer as ameaças e obstáculos. A morte de um personagem é uma verdadeira tragédia, mas nunca pode ser desprovida de significado. Provavelmente um espadachim cercado por um exército de inimigos derrubará meia dúzia, e então fugirá, balançando-se em um candelabro, fazendo uma medida. Apesar de tudo, a vida pode ser boa.

A maior parte dos mundos se aplica aqui, sem problemas — mas os horrores da invasão proscrita serão muito abrandados.

7 pontos de personagem

Folhetinesco

Esqueça os tons de cinza! Os bons são bons, e os maus são maus! Este é um universo para pessoas ousadas, capazes de subir na torre do castelo de um clã inimigo apenas para jogar charme sobre uma princesa e sair correndo. Provavelmente um espadachim cercado por um exército de inimigos irá vencê-los e ainda terá tempo de dar um beijo na mocinha, antes de fazer uma medida para seus oponentes vencidos e pular fora. A vida é divertida.

Annelise, Altona, Trianon, Forte Martim, Albuquerque e até mesmo Arkadi são recomendados. Mundos à primeira vista mais sombrios, como Moretz, podem ser trabalhados neste sentido, para um aspecto mais “durão” de aventura.

10 pontos de personagem

Uhuuuuuuu!

Chute o balde. Não perca tempo com motivações realistas — tudo é exagerado, há vilões dispostos a destruir planetas inteiros, temos armadas monstruosas de robôs gigantes, até o ato de acordar e ir tomar café é épico! Provavelmente um espadachim cercado por um exército de inimigos segurará a mocinha pela cintura, e derrubará todos eles com a espada na mão esquerda, pendurado em um candelabro. Logo após, fará uma medida para seus oponentes derrotados. A vida é feita para ser memorável.

Nenhum mundo é especialmente apropriado para este estilo de jogo. No entanto, qualquer planeta pode ser *adaptado* para este clima sem problemas. Jogando com este estilo em Ottokar, os heróis são defensores invencíveis, terraplanando as armadas de Proscritos. Em Annelise, os personagens são nobres e duelistas belos, conquistando corações e corrigindo injustiças, e assim por diante.

12 pontos de personagem

Pilotando Robôs Gigantes

Robôs gigantes. No universo de BRIGADA LIGEIRA ESTELAR, são tão comuns que em alguns mundos mais abastados são usados até em tarefas cotidianas como o trabalho no campo. Porém, sua principal função e motivo de existência sempre será a guerra. Mechas são as armas de combate supremas, as estrelas maiores de qualquer força militar. O *Manual 3D&T Alpha* apresenta algumas regras básicas para seu uso (a partir da página 123). Contudo, se desejar, o mestre pode adotar estas novas opções para incrementar suas batalhas.

Blindagem

Caso possua tempo e um bom time de mecânicos à disposição, um piloto pode optar por sacrificar parte da armadura do seu mecha para aumentar sua energia e velocidade. Ou, ao contrário, reduzir seu tempo máximo de uso em favor de uma maior proteção.

Você pode alterar a proporção entre PVs e PHs de um robô gigante, sempre considerando um total de R x 10. Por exemplo, pode tornar o robô mais robusto, com R x 8 PVs e R x 2 PHs. Pode conceder-lhe mais energia, com R x 4 PVs e R x 6 PHs. Ou qualquer outra combinação de números, desde que a soma total de PVs e PHs seja R x 10.

Além disso, você pode sacrificar alguns destes multiplicadores em prol de maior agilidade. Diminua o multiplicador total de PVs e PHs e subtraia o resultado de 10. A diferença é igual ao bônus que o robô recebe em iniciativa e esquivas. Por exemplo, um robô poderia

ser modificado para ter R x 6 PVs e R x 2 PHs (somando um modificador total de R x 8). Diminuindo 8 de 10, a diferença é 2. Assim, este mecha receberia um bônus de +2 em iniciativa e esquivas. Todo mecha deve possuir, no mínimo, R x 1 PVs e PHs.

Combate a Sabre Frio

A espada de um robô gigante tem um módulo de energia que pode ser ligado, recobrimdo a lâmina com energia luminosa. Quando se utiliza o sabre desligado, convencionou-se chamar de “luta a sabre frio”. Esta prática é usada principalmente em duelos não letais entre robôs.

Quando o mecha consegue um acerto crítico, o jogador deve rolar o dado novamente. Apenas caso a segunda rolagem também seja 6 o acerto crítico se confirma. Caso contrário, é um acerto normal. Em compensação, o mecha recebe um bônus de +1d em tempo de Bateria (se possuir). Ataques furtivos a sabre frio ganham um bônus de +1 em seus testes (afinal, a lâmina não está brilhando).

Lutando a sabre frio, é possível travar combates não letais. O jogador precisa apenas declarar isto. Neste caso, seu oponente não sofrerá dano físico após os PVs do robô serem reduzidos a zero.

Dano Localizado

Atingir e inutilizar partes específicas do adversário é parte indispensável de uma luta entre mechas. Para fazer isso, você deve declarar a parte do robô que está atacando, gastar 2 PHs e dividir sua H pela metade (arredondada para baixo) para calcular sua FA. Caso você cause dano, o alvo deve ser bem-sucedido em um teste de Armadura. Em caso de falha, além do dano normal, ele sofre uma série de efeitos adicionais. Em caso de um acerto crítico, o oponente não tem direito ao teste de Armadura para evitar o efeito adicional.

As partes específicas que podem ser atacadas e sofrer dano localizado estão descritas a seguir, juntamente com os efeitos adicionais de cada uma. Efeitos de danos localizado são cumulativos. Caso não haja uma duração listada, duram até o final do combate ou até o robô ser consertado.

- **Cockpit:** é possível tentar um ataque diretamente contra a cabine de controle, tentando matar o piloto em vez de destruir a máquina inteira. O piloto sofre dano proporcional ao mecha, como se ambos tivessem a vantagem *Ligação Natural* (*Manual 3D&T Alpha*, página 34). Caso o piloto já possua *Ligação Natural* com seu robô, o dano é dobrado.
- **Motor Interno:** uma variação menos letal do ataque ao cockpit é tentar atingir os motores internos. O robô fica o efeito da vantagem *Paralisia* (*Manual 3D&T Alpha*, página 35) por um número de rodadas igual ao dano sofrido.
- **Cabeça:** os sensores do robô são afetados, dificultando ou até mesmo impedindo a visualização do inimigo. Role 1d6 e compare o resultado com os efeitos da desvantagem *Deficiência Física* (*Manual 3D&T Alpha*, página 41). Uma rolagem 1 equivale a *Audição Ruim*, 2 a *Cego* e assim por diante.

- **Pernas:** a mobilidade do robô fica comprometida. Penalidade de -1 em Habilidade para cada 2 pontos de dano sofrido no ataque. Caso toda a H do piloto seja anulada, o mecha não terá mais direito a ações de movimento (mas ainda será capaz de agir).

- **Tronco:** dano localizado no tronco afeta a estrutura geral do robô, desativando equipamentos vitais. Escolha aleatoriamente uma vantagem ou poder do robô. Esta vantagem fica desativada por um número de rodadas igual ao dano sofrido.

- **Braços e Mãos:** dano localizado nos braços e mãos afeta o uso de armas pelo robô, provocando uma penalidade de -1 em Força ou Poder de Fogo para cada 2 pontos de dano sofrido no ataque.

Ejeção

De acordo com o *Manual 3D&T Alpha*, página 124, caso os PVs do mecha cheguem a zero, ele é destruído. O piloto então está desprotegido, e sofrerá o dano dos próximos golpes contra seu robô. É possível evitar isso ejetando de um robô danificado.

Para ejetar, faça um teste de Habilidade. Você pode fazer este teste assim que os PVs do robô chegarem a zero (ou em qualquer momento anterior, se quiser simplesmente abandonar seu mecha). Se for bem-sucedido, você cairá em um lugar seguro, à vista de seus companheiros e sem danos. Em caso de falha, você ainda ejeta, mas sofre dano equivalente ao último dano que o mecha sofreu, convertido para sua escala. Isto pode significar desde uma ejeção lenta demais até uma queda desastrosa. Como alternativa, o mestre pode fazer com que você não sofra dano, mas caia em mãos inimigas, sendo capturado ou ficando totalmente isolado de seus companheiros.

Contudo, uma falha crítica é muito mais grave. Neste caso, você não consegue ejetar, permanecendo dentro do robô. Você então sofre o último dano que seu mecha sofreu, *sem conversão de escala*. Você dificilmente irá sobreviver a um ataque desses, mas ao menos terá uma última grande cena, com direito a um discurso épico sobre a nobreza do sacrifício, ou a um memorável flashback sobre seu passado. Capriche na interpretação, porque será a última!

Novas Vantagens

Afilhado (1 ponto)

Você tem um “padrinho” que abre as portas que surgirem em seu caminho simplesmente por existir — basta mencionar seu nome! É algo comum entre bastardos (o “padrinho” na verdade seria seu pai). Diferente de um Patrono, um padrinho nunca exige nada de seu afilhado. Também não é necessário gastar PHs invocar sua influência. O personagem simplesmente menciona suas “costas quentes”, e pode obter favores ou vantagens sociais, de acordo com o mestre.

Contudo, esta vantagem não concede a você acesso a um robô gigante, diferente da vantagem *Patrono*. Além disso, um Afilhado deve ter cuidado ao usar o nome de seu

padrinho. Caso use-o para atividades desonradas ou contra a natureza do padrinho, pode perder suas boas graças. Neste caso, o personagem perde esta vantagem, sem receber pontos em troca.

Aliado Gigante (2 pontos)

Como Aliado (*Manual 3D&T Alpha*, página 29), mas o Aliado pertence à escala Sugoi, em geral sendo um robô gigante (mecha), algum veículo de transporte de tamanho exagerado ou alguma outra máquina de grande porte. Seja qual for, o Aliado Gigante é só seu: você não depende de nenhuma organização ou poder maior para ter acesso a ele.

Você pode construir e sugerir um Aliado Gigante por conta própria, mas apenas o mestre pode aprová-lo. Exemplos podem ser vistos no **Capítulo 5: Robôs Gigantes**. Personagens com a vantagem Patrono não precisam adquirir esta vantagem. Nobres possuem sua própria versão de Aliado Gigante (veja a vantagem Nobreza, adiante).

Aparência Deslumbrante (1 ponto)

Você é muito atraente — o tipo de pessoa cuja mera presença nas festas atrai todos os holofotes. Você pode gastar um turno inteiro e 3 PHs para seduzir ou persuadir uma pessoa. A vítima deve fazer um teste de Resistência +1. Se for bem-sucedida, fica imune a seus charmes por um dia. Se falhar, passa a aceitar quase tudo que você diz como “uma sugestão bastante razoável”. Há limites para sua influência: você não pode convencer sua vítima a fazer algo que possa resultar em dano a ela mesma ou a agir contra um Código de Honra, Devção ou Protegido Indefeso. O mestre pode aplicar modificadores no teste de Resistência de acordo com a situação (+1 para um inimigo, -2 se você e a vítima estiverem em um ambiente propício a cantadas, etc.). O “encanto” dura um dia, quando então a vítima se dá conta de que está fazendo papel de boba.

Arma Improvisada (1 ponto)

Além de usar suas melhores armas, você também é capaz de apanhar objetos ao seu redor (um atizador de lareira, uma perna de cadeira quebrada, aquele peixe-espada embalado que enfeita a parede...) para atacar seus inimigos. Você pode gastar uma ação de movimento para apanhar qualquer coisa ao seu alcance (o mestre determina se há algo no ambiente que possa ser usado como arma improvisada). Você pode receber +1 de bônus em sua FA ou usar o efeito Amplo de Ataque Especial (*Manual 3D&T Alpha*, página 31) — mas você mesmo não é atingido. Infelizmente, o bônus dura apenas um ataque, quando então sua arma improvisada se quebra. Para usar outra arma improvisada, gaste outra ação de movimento apanhando algo no chão.

Ataque Especial

Abaixo há três novos efeitos para a vantagem Ataque Especial (*Manual 3D&T Alpha*, página 31).

- **Dano Gigante (+2 pontos, x10 PHs):** seu ataque conta como uma escala superior — isto é, sua característica de ataque é multiplicada por 10. Contudo, o custo final para usar seu Ataque Especial também é multiplicado por 10.

- **Enfraquecedor (+2 pontos, +2 PHs):** caso sua FA supere a FD do oponente, ele deve fazer um teste de R. Em caso de falha, não sofre dano, mas sofre uma penalidade em R igual à sua F ou PdF. Esta penalidade dura durante uma quantidade de rodadas igual à sua F ou PdF. A R do oponente não pode cair abaixo de 0. A penalidade diminui também os PVs e PHs do alvo.

- **Longo (+1 ponto, +1 PH por incremento de distância):** apenas para Poder de Fogo. Gastando mais PHs, você pode aumentar o alcance dos seus tiros: x2 por +1 PH, x4 por +2 PHs, x8 por +3PHs e assim por diante.

Capitania (1 ponto)

Você tem autoridade de comando em campo de batalha. Isso vale para qualquer tipo de hierarquia militarizada, mesmo que não represente um corpo militar a serviço do governo: piratas, corsários e milícias também têm capitães. Grupos terroristas também têm alguém que os comande em campo, mesmo que não seja tratado por capitão.

Ao exercer seu comando (isto é, quando combate ao lado de seus comandados), você dobra sua Habilidade em testes de iniciativa. Além disso, recebe um bônus igual a sua Resistência em testes de perícias para impor sua opinião sobre qualquer outro personagem a bordo.

Em geral, esta vantagem não confere autoridade sobre personagens jogadores, apenas NPCs. Caso todo o grupo esteja de acordo, o mestre pode permitir que um personagem seja o superior dos demais.

Carta de Corso (1 ponto)

Você um dia foi um pirata espacial. Saqueou, pilhou e roubou mais do que podia carregar. Mas está cansado dessa vida. O ataque dos Proscritos acabou lhe dando uma chance de ouro: você ofereceu seus serviços a um governo planetário em troca de um documento conhecido como Carta de Corso. Com ela, você deixa de ser um criminoso aos olhos da lei e pode até reter seus saques feitos no passado, colocando-os nos bancos. Em troca, durante a guerra contra os Proscritos, você tem a obrigação de combatê-los até que o conflito chegue oficialmente ao fim. Em termos de regras, esta vantagem anula a desvantagem Má Fama, mesmo que ela seja parte de uma vantagem única ou kit de personagem.

Dupla Identidade (1 ponto)

Você possui uma segunda identidade, que pode assumir para realizar atos condenáveis ou heroicos, poupando sua vida pessoal de escândalos, da mídia ou simplesmente da vingança de algum inimigo. De forma geral, você pode optar por qual identidade utilizar sempre que for mais conveniente. Trocar de identidade consome um turno e, em situações

de tensão, pode exigir um teste de Habilidade. Em caso de sucesso, você muda para uma segunda identidade.

É o mesmo que Forma Alternativa, mas você só pode mudar vantagens e desvantagens relacionadas a aparência ou fama.

Implemento (1 ou mais pontos)

Esta vantagem concede ao seu robô gigante uma série de poderes únicos, representados pelas magias disponíveis no *Manual 3D&T Alpha* a partir da página 81. No cenário, qualquer efeito mágico é tratado como fruto de alguma tecnologia única e inovadora, podendo ser adquirido por pontos de acordo com o custo final em PHs do efeito.

Implementos que consomem até 5 PHs (como Anfíbio e Asfixia) têm o custo de 1 ponto. Implementos que consomem de 6 a 20 PHs (como Arpão ou Ataque Vibratório) custam 2 pontos. Por fim, implementos que consomem mais de 20 PHs (como Buraco Negro ou Mata-Dragão) custam 3 pontos.

Todo Implemento deve ser aprovado pelo mestre, e todas as exigências quanto a custo (inclusive PHs por turno), duração e alcance devem ser respeitadas.

Esta vantagem está disponível apenas para mechas.

Nobreza (1 ou mais pontos)

Esta é uma vantagem muito especial, que pode ser adotada por jogadores que desejem certo grau de nobreza para seus personagens. No caso de cossacos e evos, seu status não é mais alto do que o de chefe de aldeia — mas isso não o torna parte da “nobreza de verdade” do Império.

Ao custo de 1 ponto, você recebe um Aliado comum e o respeito da maior parte das pessoas (como uma versão menos poderosa e extrema de Boa Fama). Você também tem acesso a toda uma nova gama de efeitos disponíveis de acordo com o custo final desta vantagem.

• **Aliado Gigante (+1 ponto):** o primeiro robô gigante de um nobre é um direito. Você tem um mecha, como a vantagem Aliado Gigante (veja acima).

• **Destituído (–1 ponto):** você é um nobre sem títulos ou posses ligadas à sua herança. Talvez você seja parte de um clã menor de nobreza que entrou em decadência e hoje só tem um título sem valor. Talvez você tenha sido deserdado. Em termos de regras, você não tem direito a um Aliado, e pouquíssimas pessoas respeitam seu nome. Contudo, ainda pode ser possível encontrar quem o considere digno de deferência. Obviamente, você não pode ter um título de grandeza e ser destituído ao mesmo tempo.

• **Herdeiro (–1 ponto):** você é um primogênito, mas ainda está para herdar as posses e títulos de seu pai. Para todos os efeitos, tudo que você tem é seu apenas em termos. Seu pai pode deserdá-lo ou restringir seu acesso a naves e outros recursos. Antes de utilizar qualquer efeito desta vantagem, você deve rolar 1d. Caso obtenha um resultado 5 ou 6, o efeito não está disponível.

Sentidos Especiais

Abaixo há dois novos sentidos aguçados para a vantagem Sentidos Especiais (*Manual 3D&T Alpha*, página 38).

- **Sensô de Direção:** você sempre sabe para que lado fica o norte, e consegue voltar por qualquer caminho que tenha feito, mesmo em ruínas alienígenas, complexos subterrâneos labirínticos... Ou no espaço.
- **Sentido de Perigo:** você nunca pode ser surpreendido (*Manual 3D&T Alpha*, página 71).

• **Posses (+1 ponto):** você é podre de rico. Possui terras, indústrias, uma cadeia de lojas... A escolha é sua. É idêntica à vantagem Riqueza, mas só funciona dentro de seus domínios.

• **Título de Grandeza (+1 ponto):** você tem um grau de acesso ao poder maior do que a sua nobiliarquia por nascimento lhe daria. Essencialmente, ser um “nobre com grandeza” significa ter as portas abertas a outra escala de nobreza. Um senhor de domínio com grandeza terá acesso ao próprio duque governador da província, sem escalas. Um duque com grandeza pode ter acesso ao próprio príncipe-regente sem precisar passar pelo grão-príncipe!

Isso significa riqueza e poder — mais do que alguns nobres nobiliarquicamente acima de você. Você pode, a qualquer momento, gastar 1 PH para invocar seu título. A forma exata de como isto irá lhe ajudar depende de sua criatividade e da aprovação do mestre. Como regra geral, você pode simular os efeitos de uma vantagem ou conjunto de vantagens com custo igual ao custo total da sua vantagem Nobreza, durante um turno.

Por exemplo, um personagem com Nobreza (Aliado Gigante e Título de Grandeza) paga um total de 3 pontos pela vantagem. Gastando 1 PH, ele pode simular qualquer vantagem de 3 pontos ou menos, como Riqueza, Torcida, etc. O mestre deve aprovar qualquer efeito de título de grandeza, de acordo com o bom senso — pode ser difícil explicar como seu título lhe concede um súbito Teleporte...

Objetivo (2 pontos)

Você tem um grande sonho ou meta que guia sua vida. Funciona como Devoção (*Manual 3D&T Alpha*, página 34), mas não traz nenhuma penalidade. Uma vez por sessão, você pode invocar esse objetivo pessoal (“não posso morrer agora, preciso recuperar o domínio de meus pais!”) e gastar 5 PHs. Você então pode escolher uma característica (F, H, R, A, PdF) que recebe +5 de bônus até o final de um combate ou cena. Esta característica pode ser diferente a cada vez que você invocar esse objetivo — mas o sonho em si sempre será o mesmo. Se você conquistar seu objetivo, pode manter esta vantagem (se inspirando em seu sucesso) ou trocá-la por 2 pontos de personagem.

Patrão (1 ponto)

No universo de *BRIGADA LIGEIRA ESTELAR*, esta vantagem lhe dá acesso a um robô gigante, além de seus efeitos normais (veja no *Manual 3D&T Alpha*, página 36). Contudo, o mecha não é realmente seu — para isso, veja a vantagem Aliado Gigante, acima. Se você contrariar, desobedecer ou desagradar seu Patrão, pode perder o direito ao robô.

Técnica de Luta (1 ponto)

Você teve treinamento em esgrima e conhece manobras de combate. Você pode escolher duas manobras de combate (veja abaixo). Você pode comprar Técnica de Luta diversas vezes. A cada vez, pode escolher duas manobras de combate novas.

Novas Desvantagens

Apenas a Frio (–1 ponto)

O oposto da desvantagem Apenas Energia. O sabre de seu robô gigante — ou alguma outra arma de mão como martelos, chicotes, maças, etc. — não tem módulo de energia, podendo ser usado apenas “a frio”. Em suma, é apenas uma arma de mão gigante, que causa dano por corte ou esmagamento.

Quando o mecha consegue um acerto crítico, role o dado novamente. Apenas caso a segunda rolagem também seja 6 o acerto crítico se confirma. Caso contrário, é um acerto normal. Em compensação, o mecha recebe um bônus de +1d em tempo de Bateria (se possuir). Ataques furtivos a sabre frio ganham um bônus de +1 em seus testes (afinal, a lâmina não está brilhando). Veja “Combate a Sabre Frio”, acima.

Esta desvantagem está disponível apenas para mechas.

Apenas Energia (–1 ponto)

O sabre de seu robô gigante — ou alguma outra arma de mão como martelos, chicotes, chicotes, maças, etc. — é feito de energia pura, não tendo uma parte física que se recobre de energia graças a um módulo energético. Portanto, não possui modo “a frio”; todos os seus combates serão letais. Caso ocorra um combate na última hora de Bateria do robô gigante, sua energia esgotará dentro de 1d rodadas, não importando quanto tempo faltasse antes da luta.

Esta desvantagem está disponível apenas para mechas com a desvantagem Bateria.

Código de Honra da Brigada Ligeira Estelar (–1 ponto)

Este código de honra é adotado por todos os oficiais da Brigada Ligeira Estelar — ou, pelo menos, todos os *bons* oficiais. Representa tudo aquilo que a Brigada defende e a honra de seus membros. Embora os hussardos da Brigada possam ser espalhados e

fanfarrões, em seu âmago há este código, que pode ser resumido da seguinte forma: nunca usar a própria força ou posto militar para obter vantagens pessoais; sempre defender o povo comum do Império; nunca se deixar intimidar pelo poder político e econômico de traidores e corruptos. Além disso, sempre obedecer a seus comandantes, a não ser que suas ordens contradigam as diretrizes anteriores.

Consumo Extremo (veja abaixo)

Por alguma questão estrutural de seu robô gigante, certas tarefas só podem ser desempenhadas brevemente. Escolha uma vantagem que exija o gasto de PHs. Ela terá seu custo em pontos reduzido em –1 (para um custo mínimo de 1 ponto). Entretanto, o custo em PHs para usar a vantagem é dobrado. Esta redução não é considerada no limite total de desvantagens.

Esta desvantagem está disponível apenas para mechas.

Deslocado (–1 ponto)

Você é um “peixe fora d’água”, nativo de um lugar muito diferente do ambiente onde a maior parte da campanha se passa. Isto é muito comum devido às próprias disparidades do Império: você pode vir de um lugar simples e provinciano e se deparar com uma metrópole tecnológica. Na prática, é uma versão suave da desvantagem Inculto (*Manual 3D&T Alpha*, página 42). Você pode ser alfabetizado, mas sente as disparidades tecnológicas e sociais que o cercam; é como saltar séculos no tempo. Você precisa de explicações para tudo — caso não encontre alguém que lhe explique (repetidamente) como cada aspecto da sociedade funciona, sofre uma penalidade de –1 em todos os testes de perícias. Numa situação normal, estas explicações são automáticas e não consomem tempo significativo. Em combate, outro personagem precisa gastar uma ação de movimento para dar uma explicação inteligível.

Implantes Visíveis (–1 ponto)

Implantes cibernéticos não tornam ninguém um super-homem: são próteses com as mesmas capacidades dos órgãos ou membros originais. Em geral, são indistinguíveis de partes humanas normais. Contudo, ainda restam alguns implantes obviamente artificiais — braços robóticos, olhos que na verdade são grandes lentes vermelhas, placas metálicas sobre o crânio... E, infelizmente, você é portador de um destes.

Implantes deste tipo não são bem-vistos na sociedade. Você certamente não será convidado para os melhores bailes, nem terá chance de interagir com a alta nobreza. Em termos de regras, é uma versão mais suave da desvantagem Monstruoso (*Manual 3D&T Alpha*, página 45) — você não provoca pânico e fúria nas pessoas, apenas desprezo e frieza. Em compensação, você sofre uma penalidade de –1 em todos os testes de perícias para interagir com outras pessoas (Intimidação, Manipulação, etc.). Nem mesmo seus amigos íntimos anulam esta penalidade.

Ingênuo (–1 ponto)

Você não consegue entender o mundo ao seu redor — e, pior, nem se dá conta disso. Talvez você tenha sido criado em um ambiente protegido e amoroso, longe das maldades da vida. Talvez acredite ser mais esperto do que realmente é. Não importa: é como se você não tivesse anticorpos sociais. Qualquer um que use a perícia Manipulação contra você tem bônus de +1. Além disso, você deve escolher aleatoriamente um inimigo por combate e tratá-lo como se tivesse a vantagem Aparência Inofensiva (*Manual 3D&T Alpha*, página 29).

Intolerância/Paternalismo (–1 ponto)

São as duas faces de uma moeda muito pouco simpática. De certa forma, a intolerância é o “irmão malvado” do paternalismo, e este faz o papel de “irmão bonzinho” — mas todos são uma forma clara de preconceito. Escolha um grupo étnico ou social para ser alvo da sua intolerância ou paternalismo.

Sendo intolerante, você encara essas pessoas como inferiores — e acha que “deveriam conhecer seu lugar”. Isso pode se manifestar de diversas formas: para alguns, é a violência; para outros, é omissão ou exclusão social. Você sofre uma penalidade de –1 em qualquer teste de perícia ao interagir com quem não compactua com sua postura. Ao combater contra membros do grupo que você odeia, você sofre os efeitos da desvantagem Fúria (*Manual 3D&T Alpha*, página 42).

Sendo paternalista, você ainda encara algum tipo de grupo étnico ou social como inferior — mas ao invés de humilhá-los, prefere praticar boas ações e ser benevolente. No fundo, você os considera de alguma forma dignos de pena. Trate qualquer alvo da sua “bondade” como um Protegido Indefeso (*Manual 3D&T Alpha*, página 46). Além disso, se algum deles pedir qualquer tipo de ajuda, você deve ser bem-sucedido em um teste de R para recusar. De acordo com o mestre, você também pode sofrer penalidades em perícias sociais quando alguém nota a natureza arrogante de sua generosidade.

Pesado e Lento (–1 ponto)

Seu robô é tudo, menos ágil. Em combate, ele só pode realizar uma ação por turno (se mover ou atacar, não os dois). O piloto tem uma penalidade de –2 em Habilidade para testes de iniciativa, esquiva e fuga.

Esta desvantagem está disponível apenas para mechas.

Procurado (–1 a –3 pontos)

Você é procurado pela lei; não importa o que você fez ou deixou de fazer — se você for pego, será executado ou jogado em um calabouço por décadas. Sempre que você aparecer em público, o mestre joga um dado. Com um resultado 4, 5 ou 6, as autoridades reconhecem-no e entram em ação para capturá-lo ou matá-lo. Em sua forma mais simples, esta é uma desvantagem de –2 pontos. Contudo, há duas outras variantes possíveis.

- **Vida Dupla (–1 ponto):** para aqueles com a vantagem Dupla Identidade, só uma de suas identidades é publicamente caçada. Esta desvantagem vale então apenas –1 ponto.

- **Culpado (–3 pontos):** Você realmente cometeu o crime do qual foi acusado — e foi realmente um crime, não um ato de justiça ou necessidade. Você nunca pode esperar perdão das autoridades ou tentar provar sua inocência. Você também não pode contar com o apoio de pessoas comuns bem-intencionadas, pois seu crime é notório e hediondo. As únicas pessoas que podem vir a ajudá-lo são criminosos ainda piores (que nunca são altruístas...).

Prometido (0 ou –1 ponto)

Você não teve escolha: decidiram com quem você irá se casar. Isso não acontece apenas entre nobres ou pessoas ricas; em locais mais atrasados, é comum que o casamento seja decidido pelos pais.

Seu casamento arranjado pode não trazer nenhum problema — é possível que vocês entrem em um acordo, concedendo total liberdade um ao outro. Contudo, neste caso a desvantagem não vale pontos.

Por –1 ponto, ser Prometido é um estorvo constante. A pessoa a quem você está prometido é fonte de preocupações ou diminui seu status social. Em alguns casos, pode trabalhar ativamente contra você! Em geral, isto se manifesta através dos efeitos da desvantagem Má Fama (*Manual 3D&T Alpha*, página 44), mas apenas quando sua ligação com o/a cônjuge for descoberta. Em outras ocasiões, pode se manifestar como Assombrado (*Manual 3D&T Alpha*, página 40) ou de outras formas, de acordo com o desejo e a imaginação sádica do mestre.

Volátil (–2 pontos)

Seu robô gigante é turbinado. Mas isso tem um custo: uma explosão em seu motor pode ser muito mais devastadora do que o normal! Todos os ataques do oponente têm o efeito Perigoso, de Ataque Especial (*Manual 3D&T Alpha*, página 31). Ou seja, seu oponente consegue um acerto crítico com um resultado 5 ou 6 no dado. Se seu oponente já tiver um Ataque Especial Perigoso, obtém um acerto crítico com um resultado 4, 5 ou 6 no dado (boa sorte!).

Esta desvantagem está disponível apenas para mechas.

Manobras de Combate

A forma com que se usa um sabre fala muito sobre a verdadeira personalidade de quem a carrega. Oponentes estoicos e honrados tendem a ser eminentemente técnicos, criando aquilo que eles chamam de *Botte Segrete* (essencialmente a técnica secreta de ataque ensinada por seu mestre esgrimista, a ser passada de mestre para aluno). Espadachins bem-humorados gostam de saltar, fazer floreios, depenurar-se em candelabros e desarmar uma roda de oponentes.



Embora os ataques, movimentos e defesas básicos possam ser fácil e rapidamente aprendidos por qualquer um, o mesmo não se pode dizer das técnicas mais avançadas e que fazem de alguém um bom esgrimista. Qualquer um que saiba usar uma espada pode atacar e defender-se com FA e FD. Para ir além disso e aprender novas manobras, é preciso comprar a vantagem Técnica de Luta (veja acima). A cada vez que você compra Técnica de Luta, tem direito a duas manobras de combate da lista abaixo.

Balestra

Um movimento simples: o atacante simplesmente dá um salto curto contra o oponente, finalizando com a perna flexionada e a espada em riste, para perfurá-lo com a ponta da lâmina. Gaste 1 PH e adicione +2 à FA do golpe.

Blefe

Você finge um golpe e realiza outro. Faça uma manobra de combate qualquer. Calcule Força de Ataque e Força de Defesa normalmente. Contudo, mesmo se acertar, você não causa dano. Em vez disso, o dano que você causaria é aplicado como uma penalidade à Força de Defesa do oponente na rodada seguinte. Você precisa usar outra manobra de combate na rodada seguinte (por exemplo, não pode blefar com uma balestra e depois realmente realizar uma balestra).

Pré-requisitos: duas manobras de combate quaisquer.

Bloqueio

A primeira coisa que um esgrimista aprende, antes mesmo de saber atacar, é bloquear a lâmina do oponente. Gastando 1 PH, você ganha +2 na Força de Defesa contra um ataque corpo-a-corpo.

Bloqueio Agressivo

Você usa sua espada para bloquear e atacar o adversário ao mesmo tempo! Gastando 2 PHs você ganha +2 na Força de Defesa contra um ataque corpo-a-corpo. Além disso, seu adversário sofre todo o dano que você sofrer (se sofrer algum).

Pré-requisito: bloqueio.

Contra-Bloqueio

É possível escapar dos efeitos de um bloqueio. Ao custo de 2 PHs, você pode girar um pouco sua espada contra a do oponente. Assim, você passa pela espada adversária e atinge seu alvo. Você ignora qualquer bônus em FD por manobras de combate que seu adversário tenha nesta rodada.

Desarmar

Você pode usar sua espada para deixar seu oponente de mãos vazias. Como uma ação, gaste 1 PH e faça um ataque normal. Se você for bem-sucedido, não causa dano, mas seu adversário deve fazer um teste de H. Em caso de falha, ele é desarmado, sofrendo uma penalidade de -3 em FA até recuperar sua arma (uma ação de movimento). Caso seu oponente use algum tipo de arma especial ou equipamento, também perde o acesso a seus poderes enquanto estiver desarmado.

Duas Lâminas

Ao custo de 2 PHs por turno, você pode lutar com duas lâminas ao mesmo tempo — uma para o ataque, outra para a defesa. Caso opte por defender-se, você recebe um bônus de +2 em A. Caso prefira atacar, recebe um bônus de +2 em F. Em duelos formais, é de bom tom embainhar uma das espadas.

Pré-requisitos: uma técnica ofensiva e bloqueio.

Estocada

O golpe mais básico de penetração, que usa a ponta da arma para perfurar o oponente. Gaste 2 PHs e faça um ataque corpo-a-corpo. Você duplica sua Força para calcular FA.

Feitos Atlético

Por 2 PHs, você pode fazer uma sequência de ações que culminam em um ataque — como pendurar-se em candelabros, saltar de janelas, deslizar no corredor... Você pode se mover duas vezes durante a rodada e atacar. Seu oponente sofre uma penalidade de -1 em FD.

Firula

Seu estilo de luta mais parece uma dança que ridiculariza o aniversário — e acaba fazendo-o abrir a guarda. Como uma ação, gaste 1 PH e faça um teste de H. Se você tiver sucesso, o alvo sofre uma penalidade de -2 em A até o final da rodada seguinte.

Flecha

Um movimento comum, não um ataque. A rigor, não passa de uma corrida rápida contra o adversário a partir da posição de guarda, com movimentos curtos dos pés e posição corporal praticamente sem mudanças durante a aproximação. Gaste uma ação e teste iniciativa de novo. Escolha o melhor resultado entre o anterior e o novo.

Lâmina Chata

Eventualmente você pode não querer realmente causar dano a seu inimigo. Por 1 PH, você luta até o final do combate com a parte chata da lâmina sem sofrer qualquer penalidade

em sua FA. Seu dano será sempre por esmagamento. Além disso, se reduzir os PVs de seu oponente a 0, ele ignora os resultados 4, 5 e 6 em seu Teste de Morte. Não use isto em duelos formais, ou o seu oponente pode se sentir desrespeitado — e isso pode justificar um duelo até a morte em certos círculos...

Manto

Acha que aquela jaqueta (chamada “peliça”) pendurada no ombro esquerdo de um hussardo é um mero enfeite? Ao custo de 1 PH, você pode usá-la como uma capa para bloquear um ataque (a lâmina desliza pelo tecido). Você recebe um bônus de +2 em FD durante a rodada. Ao custo de 2 PHs, você pode bloquear e em seguida tentar desarmar seu oponente, com um movimento de corpo que gira a peliça. Este uso desta manobra funciona exatamente como desarmar, mas não consome uma ação.

Pré-requisitos: bloqueio e desarmar.

Reprise

Um ataque mais distanciado, com a perna dianteira flexionada, o braço esticado e a espada em riste. É como ficar de longe cutucando a onça com uma vara nada curta. Gaste uma ação para realizar esta manobra (que não é um ataque, não causa dano e não exige teste). Seu oponente sofre uma penalidade de -1 em FD contra seu próximo ataque.

Resposta

A resposta é meramente a ofensiva que se segue após o bloqueio de um ataque adversário. Ao custo de 2 PHs, você pode atacar imediatamente após ser bem-sucedido em um bloqueio — efetivamente ganhando o direito a um ataque adicional na rodada. Este deve ser um ataque comum, sem combinação com qualquer manobra.

Pré-requisito: bloqueio.

Um contra Todos

Você ataca uma fila de inimigos, desarmando-os em sequência — ou empurrando-os para longe, à sua escolha. Gaste 1 PH e faça uma jogada de ataque. Se você causar pelo menos 1 ponto de dano, o alvo deve fazer um teste de Resistência para não ser desarmado (sofrendo os mesmos efeitos de desarmar, acima) ou empurrado (recuando um número de metros igual à sua Força). Você então pode escolher um segundo alvo que esteja próximo a ele para ser atacado da mesma forma e ser obrigado a fazer o mesmo teste de Resistência. Isso prossegue sucessivamente, até que um alvo seja bem-sucedido no teste de R. Você só pode usar esta manobra quando estiver enfrentando vários oponentes.

Pré-requisito: desarmar.

Capítulo 5

Robôs Gigantes

Por muito tempo, robôs gigantes foram exclusividade do poder público. Apenas nobres e militares tinham acesso a eles. Com o tempo — e por vias muito tortas — mais e mais gente passou a ter acesso a robôs gigantes facilmente adaptáveis ao modo de combate. A legislação quanto ao assunto continua a mesma de cinquenta anos atrás. Contudo, graças à invasão dos Proscritos, há muito mais tolerância ao acesso generalizado a robôs gigantes. Em algum momento, talvez essa massa de potenciais combatentes seja necessária.

Por isso, mechas são bastante comuns. Você recebe acesso a um deles através das vantagens Patrono, Título de Nobreza ou Aliado Gigante. Este capítulo apresenta os modelos de robôs gigantes mais comuns na Constelação do Sabre. Os kits de personagens indicam os tipos de robôs padrão de cada um. Contudo, uma boa história pode justificar o uso de um modelo diferente.

É claro que robôs gigantes não são os únicos veículos à disposição. O universo de BRIGADA LIGEIRA ESTELAR também conta com naves espaciais de combate, tanques blindados gigantes (couraceiros) e unidades reduzidas mas velozes (dragoneiros). Mas os robôs são as estrelas aqui.

Escalas

Enquanto os personagens jogadores estiverem do lado de fora de suas máquinas, todos pertencem à escala Ningen. Entretanto, a coisa muda de figura a bordo de um robô gigante. A não ser pelos dragoneiros, todos os mechas deste capítulo se encontram em escala Sugoi — ou, muito raramente, em Kiodai.



Como batalhas entre escalas distintas serão muito raras, não consideramos os multiplicadores nas fichas abaixo e apresentaremos seus valores já adaptados, representados por uma letra logo após a pontuação total do mecha: N para Ningen, S para Sugoi e assim por diante. Isto torna o equilíbrio entre os robôs muito maior, além de aumentar a tensão dos confrontos.

Caso os mechas evoluam com pontos em campanha, suas características crescem de acordo com a escala. Um hussardo com F3 em escala Sugoi que ganhe um ponto em Força passará diretamente para F4 — não F31, como ocorreria com um personagem Ningen. Da mesma forma, uma penalidade de -1 em sua Força Sugoi significaria -10 em escala Ningen. Para maiores informações sobre escalas, veja a página 125 do *Manual 3D&T Alpha*.

Agro

O agro foi o primeiro robô gigante não militar. É um robô agrícola, e parece uma espécie de trator com braços e pernas. No entanto, por ser tão comum, tornou-se uma opção usual para levantes agrários — o robô que carrega um arado mecânico pode muito bem carregar armas de corte ou um canhão de projéteis.

Agros normais não têm cabeça; seu piloto fica exposto no tronco, enxergando através de suas janelas de vidro. No entanto, sua adaptação para combate exigiu a blindagem do piloto, e a instalação de sensores de topo, formando uma “cabeça”. Tais sensores envolvem câmeras que só alcançam seu campo de visão, complementado por frestas físicas de visualização. Devido a esta limitação, agros não podem comprar a vantagem Sentidos Especiais.

Nos dias de hoje, é normal que agros modificados — sempre simples e rústicos por natureza — possam se tornar mais e mais esquisitos a cada aprimoramento novo.

Agro Modificado para Combate (55)

F3 (corte), H0, R2, A1, PdF1 (perfuração); 10 PVs, 10 PHs.

Mecha, Ataque Especial (Força).

Apenas a Frio, Bateria, Munição Limitada.

Bogatir

De todos os irregulares (robôs criados do zero), nenhum é mais temido e forte que o bogatir — o robô gigante por excelência dos cossacos. Muitos já o definiram como “um lanceiro voador”, mas isso não faz jus à sua resistência. Assim como os cossacos, o bogatir faz da natureza selvagem o seu verdadeiro lar, trafegando por lama, floresta, neve ou qualquer outro terreno. É uma máquina de campo, feita para suportar as intempéries e seguir adiante.

Mas o que mais impressiona é sua forma de combater. Embora o bogatir voe, isto consome muita energia, e só é usado em momentos breves e decisivos durante uma luta. O combate aéreo não é seu forte: é em terra que um bogatir mostra sua verdadeira força,

Robôs Modificados

Em alguns casos, você poderá encontrar a indicação de que o robô foi modificado pelo seu piloto. Com a permissão do mestre, você pode aumentar qualquer característica de seu robô ou conceder-lhe vantagens e implementos, desde que diminua outras características, remova vantagens ou implementos ou adquira desvantagens, para que a pontuação permaneça igual.

O ideal para um grupo de personagens militares seria utilizar o mesmo robô para todos os membros do grupo, cada um customizado de acordo com a preferência do jogador.

Caso os personagens tenham robôs diferentes, o mestre deve padronizar sua pontuação, concedendo mais vantagens ou implementos aos mais fracos ou removendo-as dos mais poderosos.

massacrando os oponentes frente a frente, com martelos de guerra e outras armas de efeito devastador.

Apesar de seu poder, o bogatir é, até hoje, um produto artesanal. Seus construtores são chamados de ferreiros. Sua engenharia é muito própria, apesar da aparência um tanto primitiva. Mecânicos que não sejam cossacos têm uma penalidade de -1 em testes de perícia ao lidar com eles.

Bogatir (115)

F3 (esmagamento), H0, R2, A3, PdF1 (perfuração); 10 PVs, 10 PHs.

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

Bateria, Munição Limitada.

Captor

O captor é um modelo tradicionalmente inarano, embora eventualmente possa ser encontrado em outros mundos. Ele serve a uma necessidade prática: controlar monstros marinhos que não devam ser mortos (como fêmeas em época de postura, ou monstros que serão usados em rinhas). Por isso, é feito para imobilizar. Não é muito utilizado para combate, embora encontre uso razoável por caçadores e policiais em confrontos urbanos. Foi feito para capturar seu alvo, mas pode ser destrutivo caso seja adaptado para esse fim — é um robô gigante pensado para o combate corpo-a-corpo.

Visualmente, captos lembram um homem eternamente curvado. Se pensarmos na sua função, até que faz sentido.

Captor Adaptado para Combate (10S)

F3 (esmagamento), H0, R2, A2, PdF1 (esmagamento); 10 PVs, 10 PHs.

Mecha; Implemento (Anfíbio), Paralisia, Sentidos Especiais (infravisão, radar, visão aguçada).

Bateria.

Cargo

O cargo está para as grandes cidades assim como o agro está para as áreas rurais. É um robô presente em fábricas, feito para carregar objetos grandes e pesados. O cargo é, antes de tudo, um forte... Mas é um pouco mais do que isso.

O cargo apresenta um bônus importante: precisão. Com ele, é possível carregar peças enormes, mas que exijam cuidado durante seu manuseio. Tem estabilidade a toda prova, e dificilmente será derrubado por qualquer um que o ataque. Por estas e outras razões, apenas pilotos com Habilidade 3 ou maior conseguem pilotar um cargo. Por suas limitações técnicas, tais máquinas também não podem adquirir a vantagem Sentidos Especiais.

Sendo assim, por que são tão poucos os pilotos estimulados a customizá-lo? A verdade é que, se por um lado o cargo é feito para aguentar qualquer tranco, por outro não é um robô rápido ou versátil para combate. Ele é força e exatidão, não velocidade. Contudo, quando é o que se tem à mão, o jeito é blindar o tronco, instalar uma cabeça com sensores, trabalhar para acelerar seus movimentos... E contar com a sorte.

Cargo Modificado para Combate (9S)

F4 (qualquer), H0, R4, A2, PdF1 (qualquer); 20 PVs, 20 PHs.

Mecha, Adaptador.

Apenas a Frio, Bateria, Pesado e Lento.

Couraceiro

O couraceiro não é um robô gigante, mas um veículo de apoio. Mesmo assim, sua entrada em campo de batalha é uma das visões mais assustadoras que qualquer um possa ter. Imagine um blindado com o comprimento de dois ônibus. Agora imagine esse mesmo blindado proporcionalmente maior — com o tamanho de dois ônibus que pudessem transportar dezenas de robôs gigantes. Eis o couraceiro em toda sua glória.

Não é à toa que, via de regra, ele é pilotado por combatentes de suporte. Muita coisa acontece ao mesmo tempo com o couraceiro, e eventuais problemas devem ser solucionados imediatamente por quem estiver disponível.

Couraceiros não são ágeis nem rápidos — e nem precisam. Sua função é levar lanceiros e, às vezes, hussardos ao campo de batalha. No entanto, possuem duas longas baterias

laterais de tiro (uma de cada lado), que fazem-nos parecer uma fileira de edifícios cheios de janelas. Assim, também podem ser perigosos à distância. Mas sua função não é atacar — e sim dar cobertura àqueles que entram e saem de seu interior. No seu papel de fortalezas móveis, eles permanecem imbatíveis.

Couraceiro (20K)

F3 (esmagamento), H0, R4, A3, PdF3 (fogo); 20 PVs, 20 PHs.

Tiro Múltiplo.

Bateria, Pesado e Lento.

Dragoneiro

Considerado um dos níveis mais baixos de maquinário de combate (acima apenas do lanceiro), o dragoneiro cumpre a dura função de ser o mosquito que perturba o tigre para que o leão rasgue sua garganta. É basicamente uma moto blindada. Seus pilotos entram em campo e disparam tiros de bazuca nos robôs inimigos, voltando rapidamente aos couraceiros que o trouxeram assim que sua bateria acaba.

Esta função é desempenhada essencialmente por combatentes de suporte, e é responsável pela maior quantidade de baixas em campo de batalha. Mas, por incrível que pareça, os pilotos de dragoneiros — ao contrário dos lanceiros — não reclamam, e até mostram um certo orgulho pelo que fazem. Também apresentam um senso de desapego mais do que necessário para suportar tantos companheiros mortos ao seu redor.

Dragoneiros são pequenos, velozes e cumprem sua função. Em missões específicas (ou até mesmo, de improviso, durante uma batalha), podem ser adaptados a qualquer tipo de arma, melhorando muito suas chances de sobrevivência em combate. Não é à toa que seus pilotos vêm das hostes de suporte — são mestres do improviso.

Dragoneiro (10N)

F1 (corte), H0, R2, A1, PdF3 (perfuração); 10 PVs, 10 PHs.

Aceleração, Adaptador, Ataque Especial (Dano Gigante).

Bateria, Munição Limitada.

Duelista

De modo geral, um bom duelista usa o robô que tem à disposição — caso seja militar, deixará seu mecânico de cabelos em pé. É fácil perceber quando um robô gigante esteve metido em duelos: o maquinário acaba sendo forçado ao limite com movimentos complexos e arriscados demais. Indícios de saltos acrobáticos, rolamentos e coisa pior acabam servindo como evidência. Por isso, vários irregulares de baixo custo acabam sendo produzidos com essa função, em oficinas de fundo de quintal.

Irregulares duelistas são leves, aerodinâmicos, ágeis e velozes — mas também menos resistentes. Para piorar, seu consumo de combustível é alto, e é comum o uso de substâncias químicas voláteis para aumentar o desempenho destas máquinas. O resultado? Um sabre de energia certo pode ser bem explosivo...

Hussardo Irregular Duelista (155)

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

Mecha, Aceleração, Ataque Especial (Força; penetrante, perigoso, poderoso), Inimigo (outros duelistas), Sentidos Especiais (infravisão, radar, visão aguçada), Voo.

Bateria, Restrição de Poder (incomum; precisa ser ajustado antes de cada batalha), Volátil.

Efrite

O Efrite é um modelo típico de Ottokar — e que impressiona muitos que se deparam com sua figura pela primeira vez. Tecnicamente, é um hussardo, mas ninguém diria isso ao vê-lo. Forjado com um metal local de cor negra, tem proteção traseira e direcionamento de voo, sendo forte e resistente. Além disso, é maior que um hussardo comum, e capaz de segurar armas mais compridas e pesadas. Sua gigantesca espada tem quase o tamanho de seu próprio corpo, mas é veloz e tem efeitos devastadores.

Se o efrite é tudo isso, por que sua tecnologia — que, dizem, é bem mais rústica do que a de qualquer lanceiro — jamais saiu de Ottokar? Características planetárias parecem ser a explicação. Por conta de variações ínfimas de natureza gravitacional, este robô seria lento e pesado demais para os demais mundos da constelação. No entanto, isso jamais foi confirmado, apenas repetido exaustivamente por especialistas na mídia. E, se a mídia não é confiável, por que diabos a palavra desses especialistas seria?

Efrite (175)

F4 (corte), H0, R5, A3, PdF2 (perfuração); 25 PVs, 25 PHs.

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

Bateria, Restrição de Poder (incomum; apenas em Ottokar).

Hussardo

O que há de ponta em robôs de combate e, para muitos, o verdadeiro robô gigante por excelência. O que define um hussardo é sua capacidade de desempenhar as mesmas funções de terra de um robô terrestre e também poder voar. Embora existam hussardos genéricos — essencialmente, irregulares que desempenham as mesmas funções de um hussardo — os verdadeiros hussardos são restritos a militares e nobres.





Hussardos são conhecidos por sua adaptabilidade. Em combate aos Proscritos (cujas quimeras simplesmente não obedecem a um padrão), essa característica é fundamental. Mas um hussardo comum sempre carrega seu infalível sabre de energia. É sua marca registrada.

Hussardo Genérico (115)

F1 (energia), H0, R2, A2, PdF1 (perfuração); 10 PVs, 10 PHs.

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

Bateria.

Hussardo da Nobreza (135)

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

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

Bateria.

Esta ficha também descreve os hussardos das guardas regenciais.

Hussardo da Brigada Ligeira Estelar (155)

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

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

Bateria.

Irregular

“Irregular” é um termo genérico para robôs criados do zero, não a partir da customização de um modelo existente. Sua fabricação é proibida, mas na prática esta proibição vale muito pouco: robôs usados pela nobreza sempre foram personalizados, encomendados a artesãos especializados (e legalizados). Em suma: quando um modelo é encomendado por nobres, é “especial”; quando plebeus fazem o mesmo, é “irregular”. E as fábricas ilegais que os produzem tendem a se multiplicar com mais velocidade do que o governo consegue fechá-las.

Por isso, modelos conhecidos como o bogatir, o duelista ou o hussardo genérico, são, tecnicamente, irregulares. Mas há elementos comuns à maioria deles. Muitos têm como base uma estrutura interna comum e de fácil acesso. Personalizações vêm dos ajustes construídos ao redor desse “esqueleto”. Chassis personalizados e armas especiais podem tornar um irregular mais veloz e mortífero do que vários hussardos do governo!

Assim, a ficha abaixo representa um modelo comum de irregular, que se aplica a vários robôs. Contudo, seria impossível criar uma ficha que representasse todos os irregulares — por definição, eles são variados e imprevisíveis.

Irregular Comum (75)

F2 (qualquer), H0, R2, A1, PdF1 (qualquer); 10 PVs, 10 PHs.

Mecha, Aceleração, Ataque Especial (escolha entre Força ou PdF), Sentidos Especiais (infravisão, radar, visão aguçada), Voo.

Apenas a Frio, Assombrado (falhas mecânicas constantes), Bateria.

Karakuri

Normalmente, quartéis com mais de um mentalista são raridade absoluta no Império. Os hussardos precisam ser plenamente adaptados às suas capacidades, já que seria muito caro produzir um robô gigante apenas para mentalistas. Em Viskey, não há esse problema: neste mundo mentalistas são bem mais presentes, justificando a produção dos robôs gigantes conhecidos como karakuri.

Para humanos comuns, o karakuri tende a ser complicado, impondo uma penalidade de -2 em todos os testes. É planejado para estimular o uso das sinapses dos mentalistas de forma automática e intuitiva — fazendo com que o processo convencional de desenvolvimento mental que costuma acontecer quando mentalistas pilotam robôs gigantes seja acelerado. Ou seja, ele ainda é mais veloz e rápido do que um hussardo normal... Caso seja pilotado por um mentalista.

Karakuri (185)

F3 (elétrico), H0, R4, A4, PdF2 (elétrico); 20 PVs, 20 PHs.

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

Bateria.

Lanceiro

O lanceiro é uma máquina de combate bruta e seca. Ele não voa. Corre, mas não tanto quanto o hussardo. Pode ser customizado, mas não oferece o grau de adaptabilidade de qualquer irregular de fundo de quintal. Causa danos nas hostes inimigas, mas suas armas são a frio. Aguenta *tudo* em guerras e é visto como presença indispensável, mas seu papel é de “margem aceitável de baixas”. Então qual é seu mérito?

Simples: lanceiros são muito baratos, altamente resistentes, facilmente pilotáveis e, principalmente, são muito numerosos. Parecem surgir por todos os cantos em um combate. Na verdade, quem deu mais trabalho à Brigada Ligeira Estelar durante os levantes de Forte Martim não foram hussardos ou mercenários: foi o mar de lanceiros vindo dos mais distantes rincões do planeta, muitas vezes pilotados por meros aldeões analfabetos que foram arrancados de suas enxadas. *Qualquer um* pode aprender a pilotar um lanceiro facilmente. Ninguém deve negligenciar isso.

Lanceiro de Brigada Regencial (105)

F2 (corte), H0, R5, A2, PdF2 (perfuração); 25 PVs, 25 PHs.

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

Apenas a Frio, Bateria, Munição Limitada.

Refugio

Os primeiros robôs “irregulares” da história foram prontamente batizados de refugos. Eram rudes e rústicos, feitos a partir de restos de maquinário. Em uma época em que não era possível adaptar robôs gigantes como hoje, um refugio era a forma mais simples de se ter um mecha à disposição. Quando todos perceberam que robôs gigantes eram necessários em ambientes inóspitos, a legislação afrouxou.

Mas se hoje existem irregulares, por que diabos usar um refugio? Porque irregulares não são baratos. Quando a economia fala mais alto, a solução é óbvia. Até hoje, o robô mais presente nos trabalhos perigosos na superfície de Moretz é o refugio (em versão blindada), construído em oficinas espalhadas nas áreas mais pobres do planeta. Além do mais, com customizações posteriores, um refugio de hoje pode se tornar mais poderoso do que os refugos do tempo da vovó.

Normalmente, o cockpit de um refugio é aberto, como em uma empilhadeira. Isso deixa o piloto extremamente vulnerável, e pode ser aterrorizante para quem está acostumado à proteção confortável de um hussardo...

Refugio Padrão (25)

F1 (esmagamento), H0, R1, A1, PdF1 (perfuração); 5 PVs, 5 PHs.

Mecha, Ataque Especial.

Apenas a Frio, Bateria, Munição Limitada.

Capítulo 6

Sobre os Proscritos

No Império, ninguém entende muito bem a natureza dos Proscritos. Eles espalham destruição, violência e monstrosidade por onde passam. Mas, além disso, há um oceano de informações contraditórias. Como sempre, há uma diferença entre aquilo que se “sabe” e a verdade.

Se você pretende mestrar, siga em frente. Se pretende apenas jogar, recomendamos que pare de ler aqui, para não estragar sua diversão.

A ideia é que nada realmente prepare os personagens (e jogadores) para seu primeiro encontro com os Proscritos. Os jogadores não devem saber claramente o que eles são antes que se encontrem frente a frente. Isso pode demorar algumas aventuras — dando tempo para povoar as mentes dos jogadores com informações cruzadas que nem sempre corresponderão à verdade. Deixe que os personagens descubram na prática sobre a natureza do inimigo. E seja perverso na hora de descrever o que eles fazem, e por que eles devem ser enfrentados.

Mas o mestre saberá quem eles realmente são.

Conhecendo o Inimigo

Os Proscritos são humanos. Embora isso possa parecer tranquilizador, a primeira coisa a se entender é que eles não pensam como seres humanos comuns. Têm uma matriz cultural diferente, totalmente alienígena em relação a qualquer outro povo da história humana. Há registros de povos que agiram com brutalidade em todas as épocas, mas é como se o conceito de empatia fosse algo sem sentido para os Proscritos. Para eles, tudo é utilitário e descartável, inclusive pessoas.

É como a psicopatia: saber diferenciar o certo do errado, mas não se importar. Ser capaz de matar a própria mãe que sempre o amou e protegeu, é



nem ligar. Por ser incapaz de sentir qualquer coisa por qualquer um, um psicopata não tem limites morais. No entanto uma organização social ciente desse fato pode estabelecer limites para o indivíduo.

O que chamamos de psicopatia é o que os Proscritos chamam de moral. Apenas a força consegue transformá-los em uma sociedade efetiva. Em uma sociedade individualista como esta, qualquer trabalho colaborativo só pode ser feito graças a dois conceitos simples. Um é a lei do mais forte: *quem pode manda*. Outro é a cultura do utilitarismo: *you are what you eat*. Por isso ninguém se importa com conceitos abstratos como moralidade, lealdade, honra ou responsabilidade. Você cuida de sua vida e sobrevive como puder.

O melhor exemplo da estrutura geral da sociedade Proscrita é o de uma nave espacial: o capitão (por eles chamado de “chefe”) chegou aonde está matando o chefe anterior. Caso seus comandados sintam que alguém menos competente pode vencê-lo em combate físico — alguém mais forte, mas menos útil — eles próprios o matam em uma emboscada e disparam seu cadáver pelo cano de torpedos. As autoridades Proscritas se constroem por esses dois critérios: força e utilidade.

Nova Vantagem Única: Humano Proscrito (1 ponto)

“Fiz porque tive vontade.”

Você é um Proscrito. Assim que sua mãe se livrou de você ao nascer, você foi vendido a algum velho incapaz. Se ele teve o trabalho de alimentá-lo, você teve que pagar a dívida de sua criação. Ao chegar à idade de fazer as coisas por si (oito ou nove anos de idade), você foi jogado na rua para se virar. Se não sobrevivesse, não merecia ficar vivo. É assim com todos os Proscritos; então não reclame. Um Proscrito só tem duas regras na vida: sobreviver e ser o melhor. Se o inimigo for superior a você, a culpa é sua.

Você não tem problemas existenciais ou angústias: tudo é simples. O que você quiser, você pode ter. Uma casa? Mate seu dono e a tome. Uma mulher? Basta raptá-la. Se você se cansar dela, mate-a, tome outra e a exiba como troféu. Se alguém quiser o que é seu, mate-o — ele faria o mesmo com você.

Você é um guerreiro, ou não teria sobrevivido até agora. A bordo de um robô gigante, espalha seu modo de viver pela constelação — e massacra quem ficar em seu caminho.

- **Força + 1, Habilidade + 1, Resistência + 1:** apenas os Proscritos mais fortes sobrevivem às duras provações de sua vida miserável.
- **Insano (megalomaniaco):** Proscritos têm uma terrível necessidade de provarem-se superiores. Você nunca recusa um desafio e sempre luta até a morte.
- **Má Fama:** um Proscrito é odiado por todos.

Kits

Chefe Proscrito

Exigências: F2, H2; Humano Proscrito; Capitania.

Função: baluarte.

O comandante das naves Proscritas; equivalente a um capitão. Você precisa ser intimidador para permanecer vivo. Mantém seus homens sob seu comando com mãos de ferro. Eventualmente, um deles tenta matá-lo e tomar seu posto, e você deve fazer dele um exemplo imediato, mostrando a cabeça do engraçadinho a todos os seus comandados. Cabe a você a maior parte dos saques e a escolha das melhores mulheres tomadas nos mundos invadidos.

No entanto, você está sob constante ameaça — não só de oficiais hussardos, como também de outros chefes Proscritos. Deve estar preparado para defender sua nave contra seu próprio povo, caso haja qualquer razão para luta.

- **Objetivo Ferrenho:** só os fracos têm medo. Quem mostra medo não é respeitado. Você é imune a todas as formas de medo. Com um teste de Resistência –2, você pode superar até mesmo as fobias da desvantagem Insano até o fim de uma luta.
- **Ordens de Combate:** você pode gastar uma ação de movimento e 1 PH para dar ordens a todos os seus comandados que possam ouvi-lo. Eles recebem um bônus de +1 em FA e FD. O efeito dura um número de rodadas igual à sua Habilidade.
- **Nunca Indefeso:** você não confia em seus homens — se você se descuidar, eles cortarão seu pescoço. Por isso, está sempre atento. Você nunca é considerado indefeso (*Manual 3D&T Alpha*, página 71) enquanto tiver liberdade de movimentos, mesmo que esteja dormindo, desmaiado, etc.

Guerreiro Proscrito

Exigências: Humano Proscrito; Fúria, Insano (Homicida).

Função: atacante.

Você gosta de matar. Por que não transformar isso em meio de vida? Vandalizar, violar, esquarterar, destruir e ainda ganhar por isso!

Por onde você e seus companheiros passam, há uma marca de violência — para que os outros aprendam que não há como deter vocês. Não é apenas diversão; é também um recurso de intimidação do inimigo.

Você simplesmente não tem limites. Desde que, dentro de uma nave, obedeça ao chefe (ou esteja preparado para matá-lo), pode fazer o que quiser... E seus desejos são sempre horrendos. Você receberá sua parte do saque, e tudo que interessa está ao alcance de suas mãos, desde que você derrame algum sangue e mostre a seus inimigos que ninguém brinca com vocês!

Proscritos Mentalistas

As regras de *3D&T Alpha* proíbem a combinação de duas vantagens únicas — afinal, elas são únicas por uma boa razão. No universo de *BRIGADA LIGEIRA ESTELAR*, não é diferente. No entanto, o kit Piloto Mentalista Proscrito exige duas delas. Qual é a explicação?

Este é o *único* caso em que duas vantagens únicas podem ser combinadas em um mesmo personagem. Na verdade, seria fácil criar outra vantagem única apenas para os Proscritos mentalistas, mas isso não faria nada além de combinar os efeitos das duas vantagens existentes sob um único nome. Também seria fácil simplesmente desconsiderar qualquer regra ou exigência para o kit — afinal, Proscritos são NPCs, e devem obedecer à vontade do mestre mais do que às regras.

No entanto, é mais simples apenas combinar as duas vantagens únicas neste kit em específico. Se algum jogador pedir o direito de ter mais de uma vantagem única, a resposta continua sendo não. E, se você preferir outra abordagem, sinta-se à vontade.

- **Fúria de Combate:** você sofre os efeitos normais da desvantagem Fúria durante um combate. No entanto, quando está em fúria, recebe F+2 e R+1. (o aumento de Resistência aumenta seus PVs e PHs, como normal).
- **Golpe de Misericórdia:** quando você causa dano contra um alvo indefeso, ele deve fazer um teste de Resistência. Se falhar, seus PVs caem para zero. Se tiver sucesso, sofre apenas dano normal.
- **Grito de Batalha:** você pode urrar de ódio e encher de terror seus oponentes. Em combate, você pode gastar uma ação de movimento para gritar e forçar um oponente a fazer um teste de Resistência. Se falhar, ele é considerado indefeso contra você até o final do seu próximo turno.

Invasor Proscrito

Exigências: Humano Proscrito.

Função: atacante ou dominante.

Robô Padrão: quimera.

Para alguns pessimistas, os Proscritos são o câncer que pouco a pouco vem corroendo as fundações do Império sonhado por Silas Falconeri. Na sua opinião, a doença é muito mais grave e letal. Os Proscritos são o futuro. E você sempre joga do lado dos vencedores.

- **Aura de Terror:** todo Proscrito inspira o pavor. Um inimigo que o veja deve fazer um teste de Resistência. Se falhar, sofre os efeitos da magia Pânico (*Manual 3D&T Alpha*, página 106). Caso tenha sucesso, fica imune a esta habilidade por um dia.

- **Bala nas Costas:** honra? Frescura de idiotas. Caso você vença a iniciativa, seu primeiro ataque em um combate é sempre um acerto crítico automático.

- **Força Bruta:** Proscritos partem para cima do oponente. Ao realizar um ataque concentrado, além de causar dano aumentado (F+1 ou PdF+1), você ignora a Armadura do alvo.

Piloto Proscrito

Exigências: H2; Humano Proscrito; Aliado Gigante.

Função: atacante.

Você pilota quimeras. Isso coloca-o um degrau acima de um mero guerreiro. Você faz as mesmas coisas, mas também é capaz de destruição em massa! Você explode casas e chacina multidões! Há algo melhor no universo?

Você se orgulha de ser tão poderoso entre os seus, e não perde uma oportunidade de exibir seu poder em demonstrações de força. Não é incomum que isso gere disputas com seus próprios companheiros, mas basta vencê-los em combate e pegar (por cima de seus cadáveres) os equipamentos mais interessantes. Claro, você tem que obedecer ao chefe da expedição. Mas sempre pode desafiá-lo para tomar seu lugar..

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

- **Melhor, Mais Rápido, Mais Forte:** você se vira como pode em emergências. Uma vez por dia, você pode escolher uma vantagem qualquer e receber acesso a ela até o final de um combate. No entanto, deve pagar um número de PHs igual ao dobro do custo em pontos da vantagem (além de qualquer custo em PHs que a vantagem normalmente tenha).

- **Reparos Imediatos:** ninguém vai consertar seu robô por você, então o jeito é se virar. Você pode consertar construtos pagando 1 PH para cada 1d PVs recuperados. Este processo consome uma hora para cada 1d PVs recuperados. Em emergências, você pode recuperar 1 PV por PH gasto, em uma rodada completa.

Piloto Mentalista Proscrito

Exigências: Humano Mentalista; Humano Proscrito (veja a caixa de texto).

Função: atacante.

Ao pilotar quimeras, você revelou poderes maiores do que o normal. No espaço, você é o mais poderoso, despertando o temor até mesmo de seus companheiros. Há pessoas como você entre o inimigo, mas eles precisam adaptar suas máquinas a suas capacidades — que são inferiores às suas. Eles podem dar trabalho, mas você não os teme. Sim, seu poder tem um preço, e muitos como você já morreram ao levar seus corpos ao limite. Mas existe algo melhor do que demonstrar superioridade?

- **Lâmina Mental:** você pode projetar uma lâmina voadora, visível apenas por mentalistas (ou através do implemento Ver o Invisível). Personagens que não possam ver a lâmina são considerados indefesos contra ela. A lâmina é um ataque com PdF e consome 2 PHs. É possível se esforçar e causar mais dano, à razão de 1 PV para cada bônus de +1 em PdF, sem limite.

- **Maior Capacidade:** seus reflexos são maiores; as configurações da quimera que você pilota refletem isso. Quando está pilotando sua quimera, você recebe um bônus de +2 em H.

- **Pontos Heroicos Extras:** você tem inclinação para grandes feitos. Você calcula seus PHs usando sua Resistência +3.

Quimeras

Os Proscritos não nomeiam seus robôs gigantes com um termo específico — cada indivíduo batiza o seu. Mas na constelação, surgiu o adequado termo “quimera” para esses construtos: A verdade é que as quimeras não têm forma ou capacidade definidas: defes, se pode esperar qualquer coisa. Robôs de três braços, chicotes elétricos, armas exóticas, capacidades nunca vistas em combate...

Uma quimera pode se mostrar com qualquer aparência e poder. Isso acontece porque ninguém controla ou regula os pilotos; eles só precisam fazer seu trabalho. Se não souberem pilotar e conservar suas máquinas, vão virar estatística.

Com isso, todos tendem a customizar seus robôs. A aparência e capacidade de uma quimera são as que seu dono quiser. Isso não significa que os Proscritos sejam um povo de inventores. Eles podem simplesmente negociar com os mais brilhantes de seu meio (ou intimidá-los) para obter suas máquinas. Além disso, sempre podem saquear equipamentos de seus inimigos — ou de seus próprios companheiros caídos em batalha.

As quimeras fazem jus ao nome: podem ter dois ou três braços, carregar armas por todos os cantos e adquirir aparência monstruosa (algo que agrada muito aos Proscritos).

Não existe quimera padrão. A única regra é que todas são mortíferas. As fichas abaixo representam exemplos de quimera, mas não deve haver duas iguais.



Quimera I — Humanoide com Chicote Elétrico (20s)

F4 (elétrico), H0, R4, A3, PdF2 (frio); 20 PVs, 20 PHs.

Mecha, Aceleração, Ataque Especial (Força; perigoso), Paralisia (chicote elétrico), Sentidos Especiais (infravisão, radar, visão aguçada), Voo.
Bateria.

Quimera II — Humanoide com Três Braços e Lâminas (24s)

F5 (corte), H0, R3, A3, PdF1 (perfuração); 15 PVs, 15 PHs.

Mecha, Aceleração, Ataque Especial (Força; penetrante, perigoso, poderoso), Ataque Múltiplo, Membros Extras (braço adicional), Sentidos Especiais (infravisão, radar, visão aguçada), Voo.

Bateria.

Quimera III — Humanoide com Lança-Chamas (23s)

F2 (esmagamento), H0, R4, A4, PdF5 (fogo); 20 PVs, 20 PHs.

Mecha, Aceleração, Ataque Especial (PdF; amplo, penetrante), Tiro Carregável, Toque de Energia (fogo), Sentidos Especiais (infravisão, radar, visão aguçada), Voo.

Bateria, Poder Vingativo.

Quimera IV — Humanoide Rápido e Esquivo (21s)

F3 (corte), H0, R3, A3, PdF2 (energia); 15 PVs, 20 PHs.

Mecha, Aceleração, Ataque Especial (Força), Pontos Heroicos Extras (5 pontos), Reflexão, Sentidos Especiais (infravisão, radar, visão aguçada), Voo.

Bateria.

Capítulo 7

A Serviço da Princesa-Regente

A Serviço da Princesa-Regente é uma aventura feita para introduzir os jogadores ao cenário de BRIGADA LIGEIRA ESTELAR — e ao gênero dos robôs gigantes. A história enfatiza ação e combate. O mestre pode aumentar a interação com NPCs facilmente, usando as personalidades e históricos dos heróis como base para novas situações. Mas por enquanto, principalmente para os iniciantes, o mais importante é que os personagens jogadores se conheçam e estejam unidos contra um inimigo comum. Esta aventura pode também servir como o primeiro capítulo de uma campanha mais longa.

Personagens

A Serviço da Princesa-Regente tem uma estrutura perfeita para uma guarda de husardos em solo planetário. Em essência ela é simples: alguns oficiais recebem sua missão e devem cumpri-la, o que não vai ser fácil. É um arranjo simples e prático.

No entanto, os jogadores podem criar personagens totalmente diferentes — você pode acabar com um marujo estelar, uma cortesã, um jornalista corrupto, um fidalgo parasita e um animal de companhia fofinho. Neste caso, há duas opções. O mais simples é apenas explicar ao grupo que, para esta aventura, é melhor criar um esquadrão de husardos. Os heróis podem ser diferenciados através de seu histórico e fichas. Outra opção (mais complexa, mas oferecendo maior liberdade) é adaptar a trama para que todos esses tipos exóticos tenham motivo para embarcar em uma missão militar. Talvez o jornalista corrupto tenha virado correspondente de guerra e esteja atrás de um grande “furo”, ou a cortesã pode desejar se vingar de algum antigo inimigo, usando favores e intriga para se infiltrar no meio dos operativos. A imaginação é o único limite, e os jogadores devem colaborar com suas próprias sugestões.



1. O Chamado da Regente

Cada personagem é abordado por um oficial militar, que lhe entrega suas ordens. Você pode criar pequenas cenas individuais para cada herói, ou reuni-los todos em um mesmo lugar, fazendo com que recebam a missão juntos. De qualquer forma, leia ou parafraseie o seguinte trecho, adaptando-o para os demais personagens se for preciso.

Vocês estão no 357º quartel da Guarda Regencial de Forte Martim — um quartel descartado. As tropas não estão mais presentes por aqui; há apenas um ou outro guarda para evitar invasões, mais uma manutenção semanal. Este lugar nem mais é considerado um quartel.

Vocês caminham por suas escadarias de pedra, guiados por um soldado da guarda. Passam por corredores cujas paredes foram forradas por azulejos brancos e azuis, contando visualmente a chegada dos humanos ao planeta e sua colonização. Mas há algo que causa estranheza: em 1854, os soldados da guarda regencial vandalizaram a parte dos azulejos que ilustrava a subida dos primeiros Althoughia ao poder. Foram colocados azulejos brancos no lugar, e temos uma arte mutilada enfeitando a parede.

Todos se encontram então na mesma sala. Há poucos móveis e uma cortina no meio do cômodo, com dois guardas regenciais ladeando-a. Quem recebe os heróis é um homem de meia idade, com bigode e cavanhaque, que aparenta ser um nobre que fez carreira no meio militar. Ele olha para cada um dos personagens de alto a baixo, pigarreia e diz com tom de voz severo:

“Damas e Cavalheiros, sou o príncipe Eduardo Honório Estrada de Almada, do ducado de Coroadó”.

“Vocês tiveram a honra de serem escolhidos para uma missão que parece banal. No entanto, é muito importante para o bem-estar e permanência da própria princesa-regente em seu trono. Por isso, os operativos escolhidos devem mostrar confiabilidade e firmeza. Um soldado comum poderia simplesmente recuar à primeira ordem de quem advogasse ser um oficial superior ou um alto nobre. Não podemos correr o risco de disputas de competência hierárquica prejudicarem essa missão”.

“Mais do que isso, não podemos dizer em um primeiro momento. Apenas reforçamos que ela precisa ser executada o mais rapidamente possível. Sim, é um tanto irregular — e por isso aqueles que não quiserem participar poderão dar meia-volta. Para estes, esta conversa jamais aconteceu. Então quero apenas ouvir uma resposta: quem pretende seguir adiante?”

Espera-se que todos aceitem sem problemas. Se algum personagem se mostrar relutante, não amacie: o príncipe de Almada olha firmemente para ele e estende a mão em direção à porta, indicando a saída.

Feito isso, ele continua a falar com os personagens:

“Sua missão é simples: vocês terão que ir ao palácio do conde de Albernaz, na província de Demarco. Devem render o conde e trazê-lo para a estação Dâmocles para se explicar. Se ele se recusar, podem trazê-lo como prisioneiro — a ordem virá assinada de próprio punho pela própria princesa-regente. Verifiquem seu hangar e, se houver qualquer coisa estranha, comuniquem-se conosco imediatamente e confisquem-na sem perda de tempo. Qualquer comunicado direto deve ser feito comigo, antes de qualquer outra autoridade. Um agente os acompanhará e estará no comando da missão”.

Todos vocês ficam surpresos ao ouvir essas palavras. A Estação Dâmocles é uma obra iniciada sob ordens da própria princesa Adelaide quando ela subiu ao trono regencial de Forte Martim. É uma estação de defesa orbital capaz de canalizar ou refletir enormes quantidades de luz e energia captada do espaço. Esta tecnologia tanto permite que a estação fique invisível — o que, de acordo com informações especiais, acontecerá durante a maior parte do tempo — como também pode fazer com que suas luzes possam ser vistas de solo planetário pela população em ocasiões especiais. Os inimigos políticos da princesa-regente foram contra o projeto a princípio, mas o crescimento da paranoia sobre a invasão fez com que a maré virasse a favor da iniciativa.

A inauguração acontecerá em alguns dias, e contará com a presença da própria princesa-regente, reunindo também vários nobres de diversos mundos da constelação. Neste momento, a estação se tornará visível e exibirá um espetáculo de luzes para o planeta.

O príncipe de Almada pigarreia e, em seu tom de sempre, olha para todos e indaga, seco:

“Alguma pergunta prática?”

Agora é a hora dos personagens tirarem suas dúvidas, mas a verdade é que ele não irá esclarecer mais do que já falou. Ele abre a cortina, e de lá sai um homem alto, de bigode fino e olhos cinzentos como aço.

“Este é Dom Fúlvio de Taumante. Será seu comandante nesta missão. Devido à importância da tarefa, qualquer descumprimento de suas ordens pode ser interpretado como traição e passível de execução caso convenha a ele, fui claro?”

“Dom Fúlvio, o comando agora é seu!”

2. A Aldeia em Apuros

Várias horas se passaram desde que vocês foram convocados ao quartel. Assim que vocês foram apresentados ao agente que os comanda, rapidamente ele ordenou a vocês para que embarcassem em uma nave. Seus robôs usuais de combate estavam todos lá, esperando por vocês. Seus superiores já haviam sido avisados.

Agora vocês estão em trânsito. Ao contrário do príncipe Almada, Dom Fúlvio é uma pessoa mais aberta e os tratou de forma mais tranquila durante a viagem.

Dom Fúlvio é um fidalgo. Interprete-o como uma pessoa um pouco irritadiça mas sociável, menos indisposta a perguntas e que parece ser movida a café, tomando um atrás do outro. Em sua função de agente secreto, ele não vai poder responder muita coisa, mas nesse caso vai simplesmente dizer: “Desculpe, não posso falar sobre isso”. No entanto, ele esclarece alguns pontos importantes — nada que não seja público ou relativo à missão.

“Acho que todos aqui conhecem as circunstâncias em que a princesa Adelaide subiu ao trono. Os nobres e militares chamam de ‘acordo de cavalheiros’; eu chamo de palhaçada. Fizeram as maiores barbaridades durante o levante e ninguém pagou por isso”.

Ele toma um gole de café e continua a falar.

“Muita gente esteve por trás do Levante de 54. Não foi apenas a guarda regencial. Foram nobres senhores de terras, empresários, casas de nobreza de outros mundos — e eles continuam por aí, nos círculos do poder. Eles têm dinheiro, têm a grande imprensa a seu favor e, se não rendermos esse nobre de forma rápida e rasteira, os amiguinhos desses sujeitos no judiciário vão...”

De repente, um oficial da nave o interrompe.

“Senhor! Estamos recebendo um pedido de ajuda!”

“Ajuda? Explique-se.”

O oficial mostra uma prancheta digital onde aparecem as imagens das pessoas sob a nave. Essencialmente são velhos, mulheres e crianças, balançando os braços, sacudindo as camisas e tentando chamar atenção a qualquer custo.

É uma missão secreta. A nave não deveria descer. No entanto, as reações dos jogadores podem estimular Fúlvio a tomar essa decisão — porque no fundo ele tem vontade de fazê-lo. Ele vai rosnar, mas cede. A nave aterrissa.

Todos dão de cara com uma pequena multidão muito maltratada. Eles foram atacados por saqueadores que estão devastando sua aldeia com robôs estranhos. Suas descrições bizarras parecem óbvias — mas são surpreendentes. Por tudo que eles falam, parecem quimeras — sinal de presença proscriita, mas ilógico pela distância de Forte Martim dos focos de invasão. Os aldeões pedem desesperadamente ajuda, e Dom Fúlvio parece completamente incerto: deseja ajudar, mas...

Aqui temos uma bifurcação na aventura: os jogadores podem escolher seguir seu caminho ou defender as pessoas comuns. Se houver um membro da Brigada Ligeira Estelar no grupo, é de se esperar que ele *queira* fazer isso; o mestre não deveria se incomodar se ele enchesse a paciência dos que o cercam por essa razão.

Se a maioria dos jogadores preferir seguir em frente e não causar problemas para Dom Fúlvio, siga 2.2, na página 68. Se a reação do grupo for intervir na aldeia, continue adiante.

2.1. Caso Eles Ajudem a Aldeia

Dom Fúlvio olha para vocês com uma cara muito, muito azeda.

“Vocês querem mesmo largar tudo para ir ajudar essa gente, não é?”

“Rezem para que o nosso alvo não saia bem dessa. Porque, se ele escapar, estaremos ferrados da cabeça aos pés!”. Ele então apanha o comunicador. “Atenção, tripulação! Os oficiais hussardos estarão desembarcando em cinco minutos! Vocês vão dar guarida a essas pessoas todas enquanto eles estiverem ausentes. E a alma que soltar um pio sobre isso nos relatórios vai sofrer na minha mão, entendido?”

Ele se volta para vocês.

“O que estão esperando? Subam logo em seus hussardos e partam de uma vez para a ação!”

Os heróis chegam rapidamente à aldeia — não é difícil encontrar as casas pegando fogo. Há cinco construtos em ação, e realmente parecem-se com... Quimeras! Eles causam vários danos ao redor, incendiando casas, esmagando pessoas e abrindo caminho para que outros bandidos, a pé, carreguem o que possam. Um deles salta de casa em casa causando destruição, outro dispara um raio branco e brilhante de um estranho canhão nos ombros, e outro apenas derruba o que estiver no seu caminho... Não importa. Agora é hora de enfrentá-los!

Quimera 1 (95)

Esta quimera lembra bastante um primata, com braços maiores do que o normal. Salta a grandes distâncias e pode se desviar facilmente de ataques. Se pendura pelas casas, pula delas quando começam a ruir. Tem uma maça (a frio) e uma pistola.

F2 (esmagamento), H0, R2, A2, PdF1 (perfuração); 10 PVs, 10 PHs.

Mecha, Aceleração, Deflexão, Membros Elásticos, Sentidos Especiais (infravisão, radar, visão aguçada).

Apenas a Frio, Bateria.

Quimera 2 (115)

Esta quimera lembra um refugio blindado — mas tem uma aparência mais ameaçadora. Ataca com um canhão congelante, deixando seus alvos quebradiços.

F2 (esmagamento), H0, R2, A2, PdF2 (frio); 10 PVs, 10 PHs.

Mecha, Implemento (canhão de gelo).

Bateria.

Canhão de Gelo: este Implemento possui os efeitos das magias Fios de Gelo (*Manual 3D&T Alpha*, página 95), Dardos da Agonia (*Manual 3D&T Alpha*, página 91) e Terreno Escorregadio (*Manual 3D&T Alpha*, página 113). Apenas um efeito pode ser usado de cada vez.

Quimera 3 (10S)

Esta quimera não usa armas de mão; é coberta de eletricidade. Chuta ou esmurra as construções, derrubando-as. Pessoas em seu caminho são eletrocutadas, e os cadáveres carbonizados tendem a grudar no robô.

F2 (elétrico), H0, R2, A3, PdF0; 10 PVs, 10 PHs.

Mecha, Sentidos Especiais (infravisão, radar, visão aguçada), Toque de Energia (elétrico), Voo.

Bateria.

Quimera 4 (16S)

Visualmente é a mais próxima de um hussardo normal — com a diferença que tem quatro braços. Usa três sabres e uma bazuca de energia.

F3 (corte), H0, R2, A2, PdF3 (fogo); 10 PVs, 10 PHs.

Mecha, Ataque Múltiplo, Membros Extras x2, Implemento (sabre de energia especial), Sentidos Especiais (infravisão, radar, visão aguçada), Voo.

Bateria.

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

Quimera 5 (12S)

Uma quimera humanoide com ataques baseados em chamas. Seus armamentos são embutidos na própria armadura.

F2 (fogo), H0, R2, A2, PdF2 (fogo); 10 PVs, 10 PHs.

Mecha, Implemento (canhão de chamas).

Bateria.

Canhão de Chamas: este Implemento possui os efeitos das magias Bola de Fogo (*Manual 3D&T Alpha*, página 84), Cegueira (*Manual 3D&T Alpha*, página 87) e Explosão (*Manual 3D&T Alpha*, página 89). Apenas um efeito pode ser usado de cada vez.

Pilotos

F0 (corte), H2, R1, A0, PdF1 (perfuração); 5 PVs, 5 PHs.

Patrono (?).

De modo geral, a luta causa muitos danos aos civis. Os saqueadores a pé tendem a fugir assim que surgem os heróis — ninguém esperava oposição, afinal. A cena causa uma sensação de catástrofe — dificilmente pessoas comuns não serão atingidas no fogo cruzado. Logo após a vitória dos personagens, a guarda local chega. Caso os saqueadores estejam vencendo, ela surge para salvar a pele dos heróis, no melhor estilo “chegou a cavalaria”.

Dom Fúlvio de Taumante

Idade: 27 anos.

Mundo: Forte Martim.

Kit: Agente Secreto / Oficial Hussardo da Brigada Ligeira Estelar.

Geralmente fidalgos bastardos podem contar com o apoio de seus pais para abrir portas na sociedade e garantir seu sustento. Não foi o caso de Fúlvio de Taumante. Ao contrário do que seu sobrenome possa sugerir, ele não tem nenhuma origem nobre — apenas usou o sobrenome de sua mãe solteira. Desprezado, entrou na Brigada Ligeira Estelar e, quando vieram os levantes de 1854, lutou a favor da princesa-regente — pelo fato de seu pai (hoje falecido) ter feito coro à nobreza revoltosa.

Como oficial da Brigada, Fúlvio ganhou status de confiança e passou a fazer parte de missões secretas, deixando de ser movido pela rebeldia à figura do pai que não teve e lutando pelo Legado de Falconeri. Até que lhe foi oferecida a possibilidade de se tornar um agente secreto da princesa exilada. Com isso ele passou a ser tratado por “Dom” — fazendo com que sua origem finalmente fosse usada a seu favor.

Seu treinamento em seu novo papel acabou por domar de vez sua postura impulsiva, fazendo dele um excelente agente de campo, ganhando missões importantes e posições de comando. Talvez tenha crescido demais, na verdade; pode ser que ele seja mais útil em posições mais estratégicas...

Fúlvio é extremamente experiente em batalhas. Ainda que possivelmente seja um exímio piloto de robôs gigantes, somente em casos de extrema necessidade ele entraria em um hussardo novamente. Hoje suas atribuições são outras.

Como agente, entretanto, a coisa muda de figura. Dom Fúlvio é extremamente competente em sua área de atuação. Sua perícia Investigação aliada a uma alta Habilidade lhe possibilita agir em praticamente qualquer situação. Quando age secretamente, dupla identidade e ataque furtivo fazem dele um assassino temível. Em público, Torcida e duelo o tornam um combatente inigualável.

F3 (corte), H4, R3, A2, PdF2 (perfuração); 15 PVs, 15 PHs

Vantagem Regional: Político Nato (Forte Martim; 1 ponto).

Poderes de Kit: Ataque Furtivo, Defender Ideal, Duelo, Heroísmo, Dupla Identidade, Aprimorada, Plano de Ação.

Vantagens e Desvantagens: Dupla Identidade, Patrono (Brigada Ligeira Estelar), Técnica de Luta (balestra, blefe), Torcida; Código de Honra da Brigada Ligeira Estelar.

Perícias: Investigação.

Junto deles, aparece Dom Fúlvio. E ele não está nada contente.

O que aconteceu foi muito simples. Com a balbúrdia, as tropas do conde entram em ação e rapidamente encontraram no caminho uma multidão de pessoas — e a nave que carregava Dom Fúlvio e os soldados do condado. Não restou a ele outra opção além de fazer o jogo do conde, já que o elemento surpresa havia sido completamente perdido. Assim, enquanto ele acompanhava as tropas do condado até a aldeia, algum soldado certamente avisou seu senhor.

Vocês ficam sabendo de tudo isso dentro da nave de transporte, que agora está sendo escoltada por hussardos da guarda de domínio. Quem conta isso para vocês é Dom Fúlvio, e agora ele está muito irritado.

“Querem saber o que vai acontecer agora? Quando chegarmos, o conde de Albernaz já vai ter armado uma blindagem jurídica às pressas! Vamos ter que encontrar uma saída para levá-lo à estação sem arrastarmos sua escolta pessoal junto, e... Bem, agora não adianta mais chorar pelo leite derramado, já estamos chegando...”

O portão do palácio se abre. Os heróis chegam ao local, e o próprio conde, ao lado do prefeito do palácio, está ali para recebê-los com um largo sorriso. Dom Fúlvio se aproxima e sem demora, cumprimenta-o e entrega a ele a carta da regente, exigindo que acompanhe-os e permita a inspeção imediata de suas instalações. O conde continua sorrindo. Interprete-o como alguém cínico e falso, confiante na própria impunidade.

“Ora, Dom Fúlvio, entendo que o senhor e seus soldados estejam aqui no cumprimento do dever. E devo aos senhores um enorme agradecimento por terem enfrentado os bandoleiros que atormentam meu domínio. Mas acredito que tenhamos um conflito de competências aqui...”

E de suas roupas ele tira um documento impresso, com registros concretos de envio, assinados pela Juíza Suprema do Ministério Público Imperial, Cassandra Artusen. Pela data, foi enviado justamente durante o confronto dos soldados contra os bandoleiros. O conde de Albernaz continua a falar, com seu sorriso cínico:

“Não sou um traidor da autoridade regencial, mas isto cria um problema. Falamos das leis que regem o Império, e os príncipes-regentes devem obedecer a essas leis, não é mesmo?”

Personagens jogadores que pertençam à nobreza sabem que não é bem assim — a autoridade do príncipe-regente tende a valer quando não são os princípios da Falconiana que estão em jogo. Mas horas preciosas estão sendo perdidas — o suficiente para que o conde possa se livrar de vez.

O conde convida Dom Fúlvio e os oficiais para jantar, além de permitir que os robôs avariados em combate sejam reparados no hangar de sua guarda.

A aventura continua em **3: No Palácio de Albernaz**.

2.2. Caso Eles Sigam seu Caminho

Dom Fúlvio olha para vocês com uma cara muito, muito azeda — provavelmente ele está irritado consigo mesmo.

“Por mim eu ajudaria essas pessoas. Mas, se a missão não for em frente, o que pode acontecer neste mundo a longo prazo pode ser pior do que um grupo de saqueadores”.

Em menos de meia hora, a nave chega ao palácio de Albernaz. O primeiro a receber os heróis é o prefeito do palácio, quando os portões se abrem. Dom Fúlvio se aproxima e cumprimenta-o sem demora. Então mostra a ele a carta da regente, exigindo a inspeção imediata das instalações do conde. A carta também estabelece que Fúlvio tem autoridade para trazer o próprio conde de Albernaz como prisioneiro. O prefeito fica pálido e ordena a um guarda que convoque o seu senhor.

O conde desce as escadarias e chega ao portão em cerca de dez minutos, ao lado de seu capitão da guarda. Ele está claramente tenso. Uma vez que o conde continua sorrindo, não temos um bom sinal aqui. Interprete o conde como alguém que tem algo a esconder, mas que sabe manter a atitude mesmo quando não engana ninguém: ele não vai perder a pose. O capitão da guarda por sua vez parece alguém que mesmo mantendo sua postura disciplinada de militar, cortaria as gargantas dos jogadores assim que tivesse oportunidade, a julgar por seu jeito de olhar.

Dom Fúlvio faz uma mesura protocolar e entrega a carta ao conde. Ele a lê e diz, olhando firmemente — mesmo que pareça suar em bicas: “Entendo que o senhor e seus soldados estejam aqui no cumprimento do dever. Não culparei o mensageiro pela mensagem. São bem-vindos e acredito que mereçam um descanso antes de cumprir com seu dever”.

Dom Fúlvio parece já esperar por isso e afirma com firmeza:

“Minhas ordens foram para efetuar a inspeção imediatamente, Vossa Excelência. Peço que me seja indicada a localização do hangar em vosso palácio para que possamos cumprir nosso dever sem demora, por favor. Peço também que o senhor nos acompanhe, de acordo com esta carta regencial”.

O conde apenas diz “que seja” e, com o capitão da guarda ao lado, acompanha Fúlvio e os jogadores diretamente ao hangar, deixando o prefeito do palácio onde está. Ao chegar lá, os jogadores têm uma surpresa. Tente manter o clima tenso até a hora de revelar tudo.

Vocês levam cerca de dez minutos caminhando pela área do palácio. O conde está cada vez mais tenso à medida que se aproxima do hangar. É como se a cada passo, ficasse mais incomodado. Por fora, o prédio não é diferente de um hangar comum: todo palácio tem seu próprio corpo de guarda local, e ele precisa estar relativamente próximo para cuidar de ameaças imediatas. Vocês chegam aos portões do hangar e Dom Fúlvio parece esperar uma atitude por alguns segundos. O conde, incomodado, rosna:

“Capitão, faça o que tem que ser feito.”

O capitão parece não agir por um segundo, depois acena rispidamente para seus soldados:

“Homens, abram o portão.”

Quando os portões são abertos, vocês veem alguns hussardos simples, típicos de uma guarda de domínio, mais um número razoável de robôs lanceiros. É quando vem a surpresa. Em meio a estes, se destaca a presença de cinco quimeras.

Dom Fúlvio será o primeiro a se voltar em direção ao conde e perguntar:

“Vossa Excelência, poderia fazer o favor de se explicar?”

As cinco quimeras não são as mesmas que aparecem no item 2.1. O que não as torna menos ameaçadoras.

O conde não teve tempo de preparar uma estratégia legal, e se entrega sem problemas. Contudo, se defende afirmando que essas quimeras são meros irregulares capturados. Per-tencem aos saqueadores que assolam a região. Ele também alega que seu povo precisa de ajuda, não de seu senhor a ferros.

Neste momento, ele tenta conquistar a simpatia dos soldados a serviço de Dom Fúlvio, pedindo de modo geral que eles ajudem a combater o problema: menciona que, no momento em que todos chegaram, sua guarda havia sido avisada de um ataque de salteadores na região — mas eles não poderiam ir contra a autoridade regencial. O conde também se oferece para ser levado como prisioneiro no dia seguinte, sem nenhum tipo de resistência.

Caso os heróis decidam ajudar a aldeia atacada, volte para o item 2.1, apenas mudando um pouco a descrição dos eventos — a aldeia já está destruída, e quase todos os inocentes foram mortos. Caso decidam ignorar o problema, os saqueadores podem atacá-los mais tarde — ou, caso você esteja começando uma campanha longa, podem se tornar um grande problema no futuro.

De qualquer forma, siga ao item **3: No Palácio de Albernaz**.

3. No Palácio de Albernaz

Esta parte da aventura pode dar trabalho ao mestre, pois não transcorre de forma tão linear, e pode apresentar variantes. Tudo que aconteceu até agora pode se tornar importante, de acordo com as decisões dos jogadores. Alguns itens podem transcorrer ao mesmo tempo. O importante é que os heróis precisam escolher suas próprias ações e tomar as rédeas da história.

Vocês são conduzidos a um alojamento. Apenas Dom Fúlvio está em um quarto de visitas; vocês estão em uma torre menor, em um quarto repleto de beliches, provavelmente para o fim óbvio de abrigar a criadagem que acompanha um nobre visitante. Vocês devem despertar às três da madrugada, e partirão

antes das quatro. A soma do cansaço pelo combate à tarde, mais o efeito de uma refeição maravilhosa porém um tanto gordurosa e pesada, faz com que o sono os derrube.

Os personagens podem despertar antes da hora marcada devido ao barulho do lado de fora, com testes de Resistência. Caso um deles acorde, pode acordar os demais sem testes. Caso eles estejam acordados, descreva o seguinte.

Vocês olham pela janela e veem que caminhões estão levando cargas cobertas por enormes lonas. As formas sob as lonas são bem aparentes: são robôs gigantes. Provavelmente são as mesmas quimeras que vocês descobriram ontem. Se há alguma irregularidade aqui, as provas estão sendo removidas neste exato momento.

A última das quimeras já está sendo carregada em um dos caminhões. Os jogadores devem decidir como agir. O ideal é que tanto a luta contra os guardas de Albernaz quanto a interação com Dom Fúlvio aconteçam, em qualquer ordem. No entanto, mesmo que apenas um dos dois caminhos seja seguido, é possível descobrir toda a trama através das pistas que foram deixadas.

3.1. A seus Hussardos, Imediatamente!

Uma vez que os jogadores estejam entendendo o que acontece a seu redor, tudo dependerá deles. As pistas para a verdade estão espalhadas pelo cenário, eles irão encontrá-las de acordo com suas ações. Daí a importância da luta contra os bandoleiros: eventos que aconteceram em combate ajudarão a perceber essas pistas.

Ao chegar a seus robôs, os heróis devem enfrentar a guarda do palácio, também com seus mechas. O capitão da guarda, estranhamente, não está presente.

Hussardo da Guarda do Condado de Albernaz (115)

Um hussardo genérico pilotado por algum nobre menor da corte local.

F1 (corte), H0, R2, A2, PdF1 (perfuração); 10 PVs, 10 PHs.

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

Bateria.

Piloto Hussardo

F0 (corte), R1, H1, A0, PdF0 (perfuração); 5 PVs, 5 PHs.

Arena (Condado de Albernaz), Nobreza (1 ponto), Patrono (conde de Albernaz).

Devoção (obedecer ao conde).

Kit: oficial hussardo de uma guarda de domínio (bairrismo).

Lanceiro de Albernaz (65)

Um lanceiro pilotado por algum soldado convocado entre a população jovem do domínio. Costuma ter a vantagem numérica a seu favor.

F1 (corte), H0, R3, A2, PdF2 (perfuração); 15 PVs, 15 PHs.

Mecha, Sentidos Especiais (Infravisão, Radar e Visão Aguçada).

Apenas a Frio, Bateria, Munição Limitada.

Piloto Lanceiro

F0 (corte), H1, R1, A0, PdF0 (perfuração); 5 PVs, 5 PHs.

Patrono (conde de Albernaz).

Há um hussardo e 1d lanceiros para cada herói. Os lanceiros atacarão primeiro. Cada hussardo enfrentará seu oponente em um duelo de sabres de energia.

Os jogadores descobrirão algo péssimo: seus robôs de combate realmente foram enviados para os hangares ao cuidado dos técnicos da guarda, mas não foram consertados! Suas avarias apenas foram disfarçadas. Assim, quaisquer danos sofridos durante o combate com os bandoleiros continuam presentes.

As pistas a seguir oferecem aos jogadores alguns vislumbres da verdade.

- Caso os heróis venham a enfrentar os guardas do condado em seus hussardos, perceberão que as formações da guarda regencial do próprio conde e de seus lanceiros lembram a forma que os bandoleiros pilotavam.
- Observando oponentes caídos, é possível perceber que as cabines destes robôs são semelhantes às das “quimeras” dos bandoleiros.
- Um camponês que tenha sido salvo na aldeia surge, avisando os heróis que reconheceu um dos “bandoleiros” mortos como um guarda.

3.2. A Missão de Dom Fúlvio

É possível que os jogadores procurem Dom Fúlvio. Ele percebeu a confusão, e tenta levar o conde na marra. Quando um jogador encontra o fidalgo, ele está arrastando o conde pelos corredores.

Dom Fúlvio tomou o conde como refém e está levando-o embora, apontando uma arma para sua cabeça. Os dois guardas que vigiaram a porta do quarto do nobre dão cobertura. Dom Fúlvio grita:

“Me ajude a levar este sujeito para a nave! Temos que ir imediatamente para nosso local marcado...”

Então Dom Fúlvio leva um tiro. Quem disparou foi um soldado que entrou no corredor. Ele atirou a esmo e acertou. Um dos soldados de apoio de Dom Fúlvio atira e erra. O que vocês fazem?

Alguns soldados surgem, mas não devem ser problema para os personagens jogadores. A maior preocupação é manter o conde rendido. Caso ninguém pense nisso, Fúlvio ordena que o nobre seja desacordado.

Ao descer as escadas e encontrar um local seguro, basta um teste de perícia Medicina ou Primeiros Socorros para auxiliar Dom Fúlvio e garantir sua sobrevivência. Caso nenhum personagem possua a perícia, algum outro soldado presente o fará.

Mais uma vez, o que acontece a seguir depende dos jogadores. Eles podem deixar o prisioneiro e o fidalgo escondidos e rumar para seus robôs. Podem abrir seu caminho a tiros. Podem usar o refém para negociar sua própria segurança, etc.

Quando tiverem terminado qualquer que seja sua ação, chega a hora de Dom Fúlvio abrir o jogo...

Dom Fúlvio respira com dificuldade. Ele está enfaixado e há uma mancha enorme de sangue nas ataduras, mas ele vai ficar bem. No entanto, ele não pode mais esperar.

“Veem essas máquinas de combate? É por causa delas que estamos aqui. A princesa-regente conhece muito bem a família do conde de Albernaz. Ela sabe com quem eles andam.”

Se algum jogador perguntar sobre os Artusen, Dom Fúlvio diz: “Oficialmente não posso falar sobre isso”. E extraoficialmente? Bem...

“Ah, todo mundo sabe quem dá as ordens! Por isso mesmo nosso objetivo era levar este canalha para a Estação Dâmocles. Mesmo na capital, ele estaria sob jurisdição normal — e seria fácil para ele usar seus contatos no ministério público. Há uma Juíza Suprema que limpa tudo que os Artusen, os DiFausto e outras turminhas conspiradoras de Tarso fazem. A princesa já está na Dâmocles. O conde será interrogado longe de olhos incômodos.”

“Ainda não temos nenhuma prova, mas temos certeza de que os Artusen têm algum tipo de ligação com os Proscritos. Eles estão bancando os testes de campo que esses vermes estão fazendo.”

“As vilas, como a que vocês defenderam, foram o campo de testes que esse calhorda vem utilizando. Quero levar este desgraçado pra ser punido — e acredite, a princesa vai adorar fazer isso. Ela sabe muito bem quais foram as famílias que orquestraram o ataque do palácio Espadarte em 1854.”

Dom Fúlvio Pigarreia e prossegue:

“Já chamei as tropas do governo. Chegarão em poucas horas, mas não quero que vocês as esperem ou vão caçar os robôs roubados — já dei ordens nesse sentido para eles. A ordem final que darei a vocês nessa missão é: entrem na nave, levem o conde para a Dâmocles...”

Ele tira uma caneta do bolso, escreve na palma da mão do personagem mais próximo as coordenadas da estação e arremata:

“... e entreguem-no para que a princesa faça esse infeliz pagar!”

4. Estação Dâmocles

Agora os jogadores têm autonomia total. A nave, apesar de reduzida, é potente o suficiente para entrar em órbita. É preciso cerca de uma hora para que o veículo chegue à “janela” de entrada atmosférica e de lá gaste mais uns quarenta minutos até a estação espacial. É o tempo que os personagens têm para um descanso mínimo e para que os mecânicos deem conta das avarias dos robôs.

Jogue 1d para cada robô, para estabelecer quantos PHs os mecânicos terão à disposição para reparos rápidos. Para cada PH, os mecânicos poderão consertar 1d PVs do robô. Ao menos, os robôs de combate estarão funcionais no caso de uma emergência, mesmo que não estejam em seu mais perfeito estado.

O conde está aprisionado e algemado, em um depósito de carga. Ele grita: “*Como podem fazer isso comigo? Algemas são para bandidos! Sabem com quem estão falando? Sou uma autoridade e exijo respeito!*”.

Por fim, a nave se aproxima da Dâmocles.

Não parece haver nada onde deveria estar a Estação Dâmocles. Apenas o espaço vazio. De repente, dos vidros da janela, a Dâmocles se torna visível para vocês. Seus aparatos de invisibilidade se desativam, mostrando-a em todo o seu esplendor.

A Dâmocles é gigantesca. É uma estrutura oval com quatro enormes velas solares, que captam a energia que não apenas faz tudo funcionar, mas também é canalizada em um canhão enorme, voltado diretamente para o planeta Forte Martim. Na verdade, há uma parede de baterias de ataque crivando a superfície da estação, ocultas por uma blindagem que, vista de longe, parece ser lisa.

A nave está prestes a entrar pelos portões da estação. Para vocês, é o final da missão — basta entregar o conde de Albernaz às autoridades. Sua nave é identificada e só resta a ela entrar na área de reconhecimento. Vocês podem relaxar — e quem sabe possam permanecer para a inauguração oficial, que acontecerá em poucos dias e trará convidados ilustres?

4.2. O Ataque Surpresa

Então, de forma súbita, vocês ouvem o barulho de uma sirene tocando. E, de dentro do local de carga, começa a se ouvir uma ruidosa gargalhada. É o próprio conde.

Agora revela-se a armadilha em que todos caíram: o verdadeiro plano do nobre era ser levado ao hangar — onde fica a maior parte dos robôs gigantes do local — e expor a posição invisível da estação a um bando de “falsos Proscritos” que preparou para a ocasião. Ele esperava ser levado à nave e plantou alguma espécie de sinal a ser seguido pelos robôs.

Os radares começam a mostrar uma nave se aproximando, escoltada por quimeras — justamente as que foram levadas da base durante a madrugada. São quimeras em versão avançada, mais perigosas do que aquelas que estavam na aldeia.

Por Dentro da Dâmocles

A seguir está uma rápida descrição da Estação Dâmocles, caso os jogadores queiram explorá-la.

Quinto Andar: o topo da estação. É a área mais militarizada, com observatório, alojamento de tripulantes, área médica, e a ponte de comando.

Quarto Andar: entrada geral (ninguém entra na Dâmocles sem passar por vistoria). Há quatro portões de entrada, hangares e oficinas prontas para a manutenção geral de naves e robôs. Os heróis entram na estação através deste andar.

Terceiro Andar: a área residencial e social. Apesar de sua função de defesa contra invasores, parte da função da Dâmocles é servir como um local de reunião da nobreza em momentos importantes, longe dos olhos da imprensa e das pressões de inimigos políticos. É um lugar perfeito para certos encontros e eventos. Aqui existem quartos, salas e outros cômodos voltados a esse fim. Há um quarto especial destinado à princesa-regente — se ela estiver presente, parte deste andar pode se destacar do resto da estação, acoplando-se a uma nave de transporte que a levará a solo planetário.

Segundo Andar: andar de estocagem. É onde são guardados equipamentos importantes, munições, armas e mantimentos.

Primeiro Andar: sala das máquinas. É a área mais importante da estação, — onde o gigantesco canhão está instalado. Também contém todos os reatores de energia que fazem a estação funcionar.

Os heróis terão de entrar em seus robôs ainda danificados e ajudar o pessoal do hangar antes que ocorra um massacre.

Falsa Quimera 1 (225)

Embora pareça rústica e cheia de consertos improvisados, esta quimera lembra um hussardo, exceto por suas asas com penas de metal. As asas são móveis e muito cortantes. Além disso, as “penas” funcionam como dardos, capazes de rasgar construtos inimigos. Seu ataque especial, chamado “Garras de Pássaro”, usa o sabre de energia e as asas em um só golpe devastador. O piloto é o próprio capitão da guarda de Albernaz.

F3 (corte), H0, R3, A3, PdF3 (perfuração); 15 PVs, 15 PHs.

Mecha, Aceleração, Adaptador, Ataque Especial (Força; Perigoso, Poderoso), Implemento, Sentidos Especiais (infravisão, radar, visão aguçada), Voo.

Bateria.

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

Capitão da Guarda de Albernaz

F1 (corte), H2, R2, A0, PdF1 (perfuração); 10 PVs, 10 PHs. Capitania, Nobreza (1 ponto), Patrono (conde de Albernaz).

Devoção (obedecer ao conde).

Kit: oficial hussardo de uma guarda de domínio (bairrismo, reforços plebeus).

Falsa Quimera 2 (20S)

Essa quimera usa um fuzil de energia e tem uma aparência até convencional — se não fosse uma enorme cauda de escorpião em suas costas. A ponta da cauda pode ser disparada, perfurando vários inimigos a uma distância considerável. Girando a cauda esticada, o robô atinge vários oponentes de uma vez.

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

Mecha, Aceleração, Adaptador, Ataque Especial (Força; Penetrante, Preciso), Ataque Múltiplo, Membros Extras x1, Membros Elásticos, Sentidos Especiais (infravisão, radar, visão aguçada), Voo.

Bateria.

Falsa Quimera 3 (20S)

É uma variante mais sofisticada — e mais perigosa — da quimera elétrica que os heróis enfrentaram na aldeia. Além de ter o corpo coberto de eletricidade, pode expandi-la em uma aura de energia que recobre uma área extensa, tornando a esquiva muito difícil. Também tem um sabre de energia convencional e um canhão de energia.

F2 (elétrico), H0, R3, A3, PdF3 (elétrico); 15 PVs 15 PHs.

Mecha, Aceleração, Adaptador, Ataque Especial (PdF; Amplo, Teleguia-do), Sentidos Especiais (infravisão, radar, visão aguçada), Toque de Energia (eletricidade), Voo.

Bateria.



Falsa Quimera 4 (24S)

Esta quimera coberta de espinhos usa um efeito magnético para paralisar o adversário por alguns instantes. Com o inimigo indefeso, usa seus espinhos para perfurar sua blindagem. Os espinhos também se abrem, liberando explosivos que podem entrar nos furos da fuselagem adversária.

F3 (perfuração), H0, R3, A4, PdF3 (perfuração); 15 PVs, 15 PHs.

Mecha, Aceleração, Adaptador, Ataque Especial (Força; Paralisante), Ataque Especial (PdF; Lento, Perigoso, Poderoso), Sentidos Especiais (infravisão, radar, visão aguçada), Toque de Energia (perfuração), Voo.

Bateria.

Falsa Quimera 5 (17S)

Um oponente bastante simples: carrega um imenso martelo de combate e tem duas pequenas baterias de tiro nos ombros.

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

Mecha, Aceleração, Implemento, Sentidos Especiais (infravisão, radar, visão aguçada), Voo.

Bateria.

Marreta Giratória: este Implemento possui o efeito da magia Ataque Vibratório (*Manual 3D&T Alpha*, página 84).

Pilotos

Esta ficha representa os pilotos de todas as quimeras, exceto o capitão da guarda.

F0 (corte), H2, R1, A0, PdF1 (perfuração); 5 PVs, 5 PHs.

Patrono (conde de Albernaz).

Nave dos Falsos Proscritos (16K)

Uma nave espacial aparentemente muito velha, mas isso é só um artifício cosmético para que ela pareça uma nave proscrita. Conta com dois canhões gigantes em seu nariz, pronta para destruir a estação espacial.

F3 (fogo), H0, R4, A3, PdF5 (fogo); 20 PVs, 20 PHs.

Tiro Múltiplo.

5. Depois da Batalha

Se os heróis forem derrotados, o conde de Albernaz conclui seu plano terrível. Suas forças entram na Dâmocles, massacrando as defesas da estação. Até mesmo a própria princesa-regente pode morrer neste caso.

Contudo, se os heróis vencerem, revelações e complicações políticas ficam para segundo plano. Os personagens são condecorados e aclamados. Caso algum deles tenha se sacrificado pela vida da princesa-regente, terá um funeral cheio de honrarias — com direito a um discurso emocionado da própria regente.

O conde de Albernaz é destituído e preso como traidor. A regente quer saber quem foi o responsável por toda a trama. Mas, para a surpresa geral, após a primeira noite na cadeia, o conde aparece morto, enforcado em suas próprias roupas. A grande imprensa faz muito barulho quanto à incompetência do departamento de segurança, desviando a opinião pública da verdade: foi uma queima de arquivo, que burlou todos os mecanismos de segurança. Os verdadeiros culpados permanecem impunes para conspirar novamente contra Forte Martim.

A princesa premia Dom Fúlvio com o domínio do nobre traidor. Ele agora tem um conado poderoso em mãos — e de quebra, um título de grandeza. Agora ele é o Conde Fúlvio Taumante de Albernaz; os Taumante se tornam assim uma nova linhagem. Secretamente, ele continua sendo ligado ao serviço de inteligência da princesa-regente, precisando fazer uma limpeza em sua nova corte para debelar esse foco de conspiração. E os heróis são seus homens de confiança, ótimos candidatos a promoções e até mesmo a ascensão aos degraus mais baixos da nobreza.

Agora tudo depende dos jogadores. Há muitas pontas soltas a ser resolvidas. Quem ordenou a morte do conde? Quem é realmente o responsável pelas falsas quimeras? Dom Fúlvio pareceu acenar com uma ligação entre esses construtos e os Proscritos de verdade...

Há todo um universo a ser explorado daqui para a frente.

Adelaide D'Altoughia

Idade: 16 anos.

Mundo: Forte Martim.

Kit: Nobre Espadachim.

Robô: Hussardo Customizado.

Filha do príncipe-regente Teodósio D'Altoughia e sua esposa, Angelina, Adelaide Augusta Regina Menezes d'Altoughia tinha sete anos quando seus pais foram mortos em um levante insuflado pela nobreza agrária que controla a maior parte de Forte Martim. A brigada regencial se dividiu em duas facções, a favor e contra a regência — com larga vantagem para esta última categoria, já que boa parte dos nobres da guarda regencial eram naturais desses domínios. A princesa e sua irmã sobreviveram graças à Brigada Ligeira Estelar — que reprimiu o levante e devolveu Adelaide ao trono. Mas a paz veio graças a um acordo. Os culpados não apenas saíram impunes como se mantêm exatamente como estavam antes de tudo.

A situação é tensa. Muitos nobres não gostam de Adelaide — talvez só esperem o momento certo para atacá-la. A imprensa local, ligada a Tarso, procura prejudicar sua imagem. Por isso, ela mantém sua irmã oculta — e vive para o momento em que fará sua justiça. Jamais se deu ao luxo de ser uma adolescente normal. Ela mostra ser firme como regente e aprendeu a usar armas porque tem certeza de que, um dia, elas serão necessárias — e inevitáveis.

F1 (corte), H2, R1, A0, PdF1 (perfuração); 5 PVs, 20 PHs.

Vantagem Regional: Político Nato (Forte Martim; 1 ponto).

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

Vantagens e Desvantagens: Arena (Forte Martim), Nobreza (Aliado Gigante, Título de Grandeza), Riqueza, Técnica de Luta (Bloqueio; Desarmar); Devolução (punir os poderosos de Forte Martim).

Perícias: Manipulação.

BRIGADA LIGEIRA
ESTELAR

Apêndice Cronologia

Antes da Colonização Espacial

1912 D. C.: descoberta dos raios cósmicos.

1957 D. C.: Sputnik-1: o primeiro satélite artificial feito pelo homem é posto em órbita.

1969 D. C.: o homem chega à Lua.

2008-2031 D. C.: surge no Japão o HAL (*Hybrid Assistive Limb*), primeiro modelo de exoesqueleto efetivo, para fins médicos. Dois anos depois, nos Estados Unidos, a Raytheon anuncia seu Sarcos XOS 2 para fins militares. Em 2031 ocorrem os primeiros registros oficiais de exoesqueletos em combate.

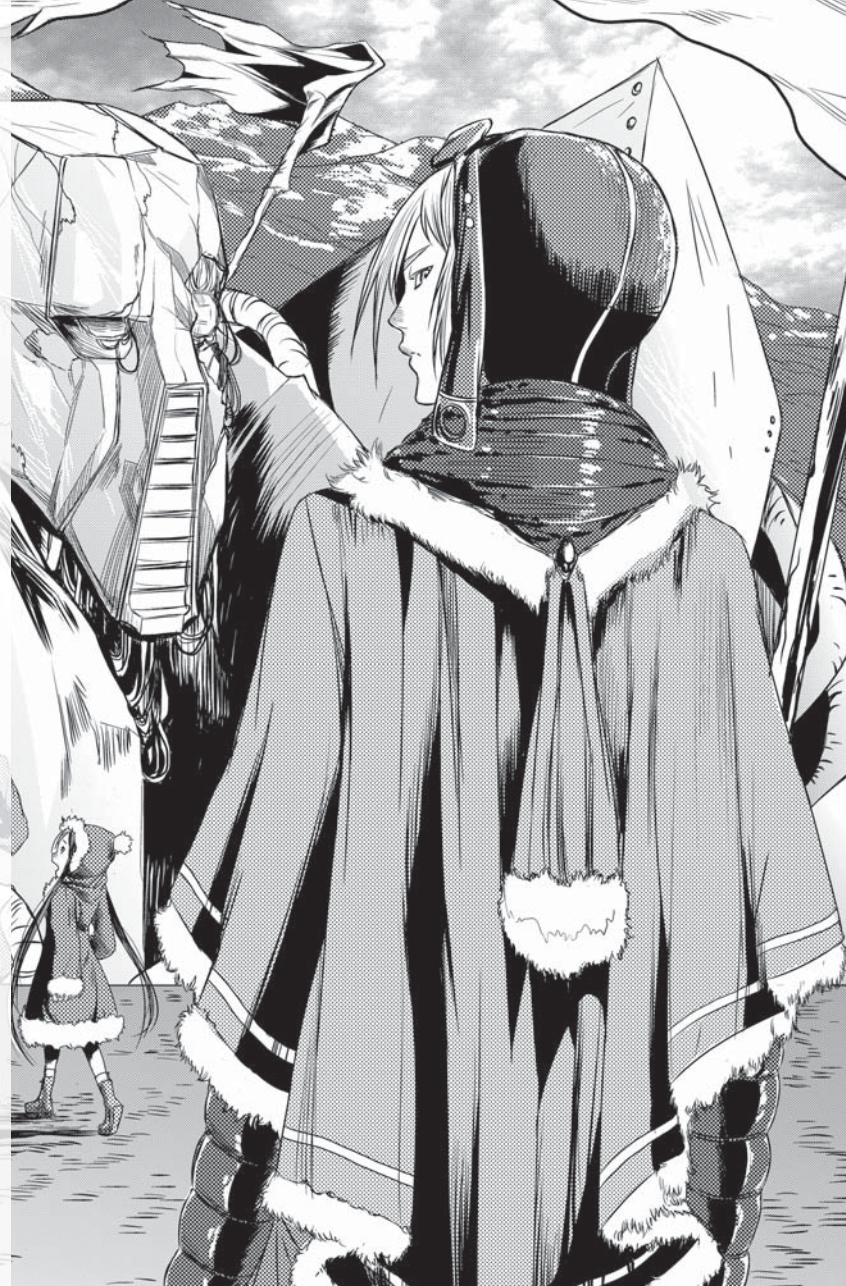
2019 D. C.: primeiros estudos relacionando raios cósmicos à propulsão espacial.

2034-2099 D. C.: catástrofes climáticas e os excessos da guerra causam desordem geral e a morte de um décimo da humanidade, levando ao **Pacto de Desenvolvimento Espacial**. A Terra começa a se tornar inabitável. Marte começa a ser terraformado e povoado pelas primeiras levas de evos.

2111-2142 D. C.: surge o primeiro modelo de propulsão espacial efetivo, o **Motor Dumont**, permitindo a real exploração do sistema solar. Surgem também os primeiros golpes ao Pacto de Desenvolvimento Espacial, como a Guerra de Seis Anos em Marte, a Corrida pelos Asteroides, a disputa pelas luas de Júpiter e a 2ª Guerra Marciana (de 2136 a 2142). Uma série de avanços científicos e aperfeiçoamentos dos propulsores espaciais, cada vez menores e mais potentes, levam ao surgimento dos exoesqueletos gigantes de combate no espaço, com os quais Marte dá fim às ondas de imigrantes invasores que ameaçavam sua terraformação.

2149 D. C.: descoberta do **Motor Cósmico**, permitindo o primeiro salto hiperespacial.

2157 D. C./200 C.E.: data da adoção do **Calendário Estelar**, uma nova contagem, com início em 1957, por setores científicos e grupos laicos pró-colonização espacial.



A Era Espacial

209 C. E.: o primeiro mundo habitável ao alcance dos motores cósmicos é localizado. A China batiza-o de Xin Diqíu e o requisita para ocupação, rompendo tratados espaciais. Outros grupos violam esses tratados partindo para o sistema, antes mesmo do início das discussões.

210 a 235 C. E.: o Pacto de Desenvolvimento Espacial morre em definitivo quando sete novos mundos habitáveis são encontrados na segunda década do novo século. A corrida por planetas se espalha entre governos, empresas privadas e sociedades civis. As viagens espaciais tornam-se mais numerosas e velozes, fazendo com que mais cinco planetas habitáveis sejam encontrados. Começa a expansão da humanidade no espaço. O Calendário Estelar aos poucos se torna padrão geral.

241 a 280 C. E.: 337 mundos localizados no total.

311 C. E.: fim do domínio da humanidade sobre o planeta Terra: as últimas populações humanas são removidas do planeta. Restam poucos pesquisadores, focados na recuperação do ecossistema.

A Era da Dispersão

313 a 421 C. E.: período de estabelecimento. Registro de conflitos internos em cada mundo, surgem as primeiras guerras locais. Registro da primeira guerra planetária, assim como dos primeiros conflitos com renegados de vários planetas. Começam a surgir lapsos historiográficos e há grandes polêmicas sobre quem lutou contra quem. O povo cossaco começa a se tornar presente em vários mundos — embora sua historiografia oral a respeito do período seja confusa.

528 a 746 C. E.: forma-se o primeiro bloco político estelar, reunindo doze mundos em algum ponto hoje ignorado no universo, estruturado em um modelo de autossuficiência econômica planetária. Os povos humanos se tornam cada vez mais frios e distantes entre si. A aglomeração em blocos prolifera-se como forma de combater ondas invasoras e surtos de migração de outros sistemas. A humanidade se fragmenta e se isola — os sistemas fecham suas portas uns aos outros e a chama das exploração se apaga ante uma era de fragmentação e paranoia.

791 C. E.: descoberto o mundo de Altona, primeiro passo do mapeamento daquela que seria batizada, meio século depois, a **Constelação do Sabre**.

O Apagar das Luzes (ou “O Grande Vazio”)

Séculos IX a XIV: há pouca certeza entre os historiadores, mas há registro de uma verdadeira epidemia de guerras interplanetárias, com planetas, luas e até estações espaciais disputando autoridade e controle dentro de cada sistema. Rearranjos de forças e poder são frequentes, alianças duram pouco e contatos externos se tornam cada vez mais raros. Cada sistema alterna entre conflitos longos e períodos de acomodação política.

1403-1467 C. E.: os primeiros blocos de planetas a estabilizar seus sistemas formam uma aliança para atacar em conjunto o problema de nômades, imigrantes ilegais e outros grupos de indesejáveis, também bombardeando os mundos que os exilaram. Populações são arrasadas.

Séculos XVI a XVIII: comércio e contato entre sistemas recomeçam, mas cada sistema planetário cuida de seus próprios interesses. Os registros da localização do mundo de origem da humanidade — a Terra — são esquecidos. Robôs gigantes, após mais de mil anos de presença cotidiana e militar, se tornam tão comuns quanto carros e aviões.

1752 C. E.: inaugurado o Mundo-Universidade de Schulmann — na verdade um asteroide terraformado. Ele se torna o maior centro de pesquisa e estudos da Constelação do Sabre, marcando uma nova era de luz e conhecimento para os povos da região. Alguns historiadores preferem usar a fundação de Schulmann como data final do Grande Vazio em vez da Tomada de Albuquerque em 1797.

Silas Falconeri

O que chamamos de Aliança Imperial surgiu na esteira dos eventos que marcariam o fim do Grande Vazio. A Constelação do Sabre era um conjunto de planetas independentes e sem grandes laços culturais comuns que foi unificado pela figura de Silas Falconeri. Falconeri era um aventureiro de origens familiares modestas, que conseguiu ascensão militar e uniu os dezenove mundos habitados dos nove sistemas solares que compõem a constelação.

1769 C. E.: nasce Silas Falconeri na cidade de Colégio Fortunato, no mundo de Albuquerque.

1779 C. E.: Silas ingressa na Escola Militar.

1784 C. E.: Silas é admitido na Real Escola Militar da capital Leocádia, onde inicia a preparação para o corpo de pilotos hussardos.

1785 C. E.: Silas junta-se à guarda real.

1788 C. E.: após alguns problemas internos, Silas Falconeri é transferido para o regimento de Emerenciana.

1789 a 1791 C. E.: rebeliões populares estouram e dividem o exército. Falconeri toma o partido dos revoltosos e se desliga das tropas oficiais. Dois anos depois, participa da tomada da cidade de Alastor. Retorna a Colégio Fortunato em setembro do mesmo ano, tornando-se líder das forças revoltosas locais.

1792 C. E.: Colégio Fortunato é retomada pelas forças governamentais. Silas Falconeri retorna para resgatar a família. Esse feito torna-o um herói popular. Seis meses depois, participa do cerco à cidade-forte de Alemar; é promovido a general de brigada das tropas revoltosas.

1794 C. E.: Falconeri é preso, mas sua execução é adiada por conta de sua imagem popular — e o medo de criar um mártir.

1796 C. E.: Falconeri é libertado e promovido a general das tropas de libertação.

Fevereiro de 1797 C. E.: Tomada de Albuquerque. O mundo é libertado de seus antigos governantes com a queda da capital Leocádia — marco que muitos historiadores usam para datar o fim do Grande Vazio na Constelação do Sabre. Estabelecido o regime provisório. Diferentes mundos mandam navios e hussardos de apoio com medo do “contágio” das revoltas populares — e da imagem de Falconeri, que se torna mais lendária a cada dia.

Outubro de 1797 C. E.: Falconeri toma o regime de seus companheiros e retalia contra o mundo de Tarso. Começa uma guerra de conquista em escala planetária.

Dezembro de 1797 C. E.: evos de Tarso criam a Brigada da Igualdade, para apoiar a ação de Silas Falconeri e protestar contra o tratamento desumano dado aos evos nesse mundo.

Abril de 1798 C. E.: Tarso é bombardeado e invadido. Três mundos condenam Albuquerque e juntam suas tropas à defesa de Tarso.

Maior de 1798 C. E.: vitória do general rebelde Ribeiro. Entrada das tropas Imperiais em Metropolitana, capital de Tarso, com apoio da Brigada da Igualdade.

Agosto a setembro de 1798 C. E.: sucessão de vitórias militares contra os tarsianos, nas cidades de Redentora, Higilópolis e Augusta.

Janário de 1800 C. E.: capitulação de Tarso, oficialmente anexado a Albuquerque.

Abril de 1800 C. E.: a Paz de Santa Marta é assinada. Os demais planetas da Constelação do Sabre repudiam o tratado. Forte Martim e Annelise permanecem neutros, e um conjunto formado por Bismarck, Montalban e Viskey (aliados de Tarso) ataca Albuquerque.

Dezembro de 1800 C. E.: para surpresa geral, Falconeri leva a guerra aos mundos de seus atacantes, enfraquecendo Bismarck e Montalban.

28 de maio de 1801 C. E.: em uma nova surpresa, Viskey se anexa voluntariamente a Albuquerque, e suas tropas — estacionadas ao lado de Bismarck e Montalban — passam a atacar seus antigos aliados. Este evento seria lembrado como a Noite da Traição.

Junho de 1801 C. E.: Montalban é tomado.

Agosto de 1801 C. E.: Falconeri toma Montalban e entra na sua capital, Alameria.

Outubro de 1801 C. E.: Silas Falconeri desposa Yoli, filha única do ex-Imperador de Viskey, como parte do acordo de adesão. Em sua cerimônia de casamento, ele rasga a carta magna do governo provisório e se declara Imperador, apresentando uma nova constituição redigida de próprio punho — a Falconiana.

13 de fevereiro de 1802 C. E.: anunciadas as anexações de Bismarck e Montalban. Nascimento da Aliança Imperial.

A Guerra do Sabre

Maior de 1802 C. E.: unificação econômica. Nasce a moeda conhecida como Falcão.

Junho de 1802 C. E.: Forte Martim tem sua órbita cercada por tropas Imperiais. Sem ataque ou reação nenhuma, após uma semana, Forte Martim assina sua capitulação e imediata adesão à Aliança. Essa semana é lembrada historicamente como *A Guerra que Nunca Foi*.

9 a 21 de setembro de 1802 C. E.: os demais treze mundos da constelação se reúnem no Congresso de Bechamel e decidem repudiar a Aliança Imperial. Os três mundos mais pobres do grupo (Ottokar, Villaverde e Arkadi) são exceções, anunciando sua adesão voluntária à Aliança. Annelise se mantém neutro.

Outubro de 1802 C. E.: anunciada a gravidez da Imperatriz Yoli Falconeri.

Maior de 1803 C. E.: oficializada a anexação conjunta de Ottokar, Villaverde e Arkadi à Aliança (Tratado de Attakuk).

Julho de 1803 C. E.: nasce o herdeiro imperial Silas Falconeri II, sucessor por primogenitura da Aliança Imperial.

Agosto de 1803 C. E.: os “Nove Mundos do Sabre”, como passaram a ser conhecidos os signatários do tratado de Bechamel, retaliam contra Ottokar, Villaverde e Arkadi. Silas Falconeri apela às massas insatisfeitas desses mundos, apoiando movimentos revoltosos. Com isso, cada um dos nove mundos passa a lutar em duas frentes: dentro e fora de casa.

Janário de 1804 C. E.: anunciada a segunda gravidez de Yoli Falconeri.

Agosto de 1804 C. E.: nasce Lucas Falconeri, segundo filho do casal imperial.

Setembro de 1804 C. E.: forças conjuntas de Forte Martim e Montalban entram em Villaverde para apoiar a defesa do planeta.

19 de outubro de 1805 C. E.: vitória de Ottokar, que expulsa as tropas invasoras com ajuda da Aliança.

21 de outubro de 1805 C. E.: o povo do planeta Uziel — um dos “Nove” — invade a capital, com hussardos de fabricação albuquerqueana. O generalíssimo Presidente Yagur é linchado e os líderes anunciam sua adesão à Aliança Imperial, voltando-se contra seus antigos companheiros da mesma forma que as tropas de Viskey o fizeram.

2 de dezembro de 1805 C. E.: os “Nove” (agora oito) são expulsos de Arkadi.

29 de dezembro de 1805 C. E.: tratado de Alterosa, assinado em Forte Martim, formalizando a adesão de Uziel à Aliança.

30 de março de 1806 C. E.: o mundo de Gessler decide reconhecer a Aliança, desligando-se dos “Nove”. Com isso, seus próprios ex-aliados decidem derrubar o governo do planeta para estabelecer um governante a seu favor. Com sua invasão por navios de Trianon, a opinião pública de Gessler volta-se imediatamente a favor da Aliança.

5 de junho de 1806 C. E.: a Aliança Imperial invade Gessler e seu povo os recebe como companheiros de guerra.

27 de outubro de 1806 C. E.: os “Nove” são expulsos de Villaverde.

21 de novembro de 1806 C. E.: em mais uma surpresa, Annelise sai de sua neutralidade e anuncia sua adesão à Aliança. O acordo pede a não participação ativa em conflito, mas há cessão de bases militares para as tropas imperiais.

Junho de 1807 C. E.: Gessler, ao lado das forças de Falconeri, expulsa as tropas de Trianon. O governante fantoche implementado pelos “Nove” (agora sete) é executado publicamente.

7 de julho de 1807 C. E.: Tratado de Sissi, formalizando a adesão de Annelise ao Império.

Agosto de 1807 C. E.: cai Albach, um dos principais mundos dos “Nove” (agora seis), nas mãos de um conjunto de forças populares e tropas imperiais.

Fevereiro de 1808 C. E.: os seis mundos restantes pedem uma trégua para negociações.

Maiço de 1808 C. E.: o Império respeita a trégua com os “Nove”, mas as frentes populares — devidamente armadas pelos hussardos de Albuquerque — não. Há um levante no mundo de Trianon. O presidente do mundo renuncia e os antigos “Nove” mandam suas tropas para tentar deter os conflitos. No entanto, eles também atingem seus próprios planetas.

Dezembro de 1808 C. E.: a pedido dos líderes revoltosos de Trianon, a Aliança Imperial rompe a trégua e toma o planeta.

Março de 1809 C. E.: anunciada a terceira gravidez da Imperatriz Yoli.

8 de abril de 1809 C. E.: o mundo de Winch rompe com seus aliados e anuncia sua adesão à Aliança Imperial.

22 de abril de 1809 C. E.: o mundo de Alabarda também abandona os “Nove”; seu rei renuncia ao trono e o oferece, pela televisão, ao Imperador Falconeri.

22 de maio de 1809 C. E.: o primeiro-ministro de Altona abandona o cargo e foge quando as forças populares invadem a capital do mundo.

25 de maio de 1809 C. E.: o novo governo provisório de Altona anuncia sua adesão à Aliança Imperial.

Outubro de 1809 C. E.: no dia 24, nasce Lianor Falconeri, a terceira na linha de sucessão, em parto prematuro. Dias depois, a Imperatriz morre por complicações pós-parto.

15 de dezembro de 1809 C. E.: formalizada a anexação de Trianon, Winch, Alabarda e Altona.

12 de abril de 1810 C. E.: os dois mundos restantes, Moretz e Inara, convocam o Império para negociações de paz.

14 de junho de 1810 C. E.: formalizada a rendição e adesão de Moretz e Inara, encerrando todo um ciclo de guerras e fazendo com que toda a Constelação do Sabre seja unificada em um só Império espacial.

Anos de Consolidação

Após a unificação do Império e a morte de sua esposa, Falconeri adotou uma imagem pública menos agressiva e mais paternal — garantindo a simpatia das populações da maior parte dos mundos anexados. O Imperador se revelou um grande negociador: cada mundo tinha uma boa dose de autonomia, e os líderes de movimentos revoltosos acabaram ganhando títulos de nobreza no Império, tornando cada planeta um principado. Todos têm seu príncipe-regente e sua própria família regencial, abaixo apenas do Imperador e sua família imperial. O objetivo disso foi evitar manifestações nacionalistas e aplacar animosidades. O que não impediu que elas acontecessem.

1822 C. E.: revolta militar em Tarso, Albach, Winch, Bismarck e Moretz. Debelada pelas forças governamentais.

Setembro de 1822 C. E. a julho de 1828 C. E.: os mundos revoltosos são governados por juntas governamentais provisórias, sob ordens diretas do Imperador Falconeri.

Janeiro de 1831 C. E.: definido o orçamento do Império para os governos planetários. Mundos cujas regências desviavam dinheiro destinado a obras do governo imperial sofrem retaliações orçamentárias — mas é Tarso quem sofre os maiores impactos da medida.

Abril de 1831 C. E.: a guarda regencial do clã Artusen entra em motim contra a autoridade imperial.

Levantes Separatistas

A Insurreição Tarsiana na verdade não foi uma manifestação nacionalista, embora em Tarso seja lembrada de tal forma. Na verdade, foi uma represália às medidas econômicas do Império contra mundos que formavam uma frente oposicionista. A elite política do planeta, conduzida pelo clã Artusen, imbuíu a população de ufanismo, enquanto tentava atrair a adesão de outros mundos para um desligamento da Aliança que os colocasse no papel de líderes. No entanto, a habilidade política de Silas Falconeri fez com que o resto da constelação passasse a ver o levante como um ultraje aos demais mundos — usando a seu favor a atitude dos próprios tarsianos, afeitos a bairrismos e discursos supremacistas mesmo em tempos de paz.

4 de agosto de 1831 C. E.: ultimato imperial a Tarso — cumprimento das exigências ou retaliação.

18 de agosto de 1831 C. E.: Julius Artusen, príncipe-regente de Tarso, apoiado pelas casas feudais locais, exige um orçamento maior que os demais mundos para terminar a revolta.

1 de setembro de 1831 C. E.: tropas imperiais invadem Tarso. A Marinha Espacial do Império estabelece um bloqueio ao planeta. Artusen considera este um ato de guerra.

12 de outubro de 1831 C. E.: Artusen formalmente declara secessão e Tarso lança satélites com mísseis balísticos ao espaço, contra o mundo capital de Albuquerque.

31 de outubro de 1831 C. E.: apesar das baterias imperiais, três dos mísseis balísticos conseguem entrar no espaço planetário de Albuquerque. Um deles causa vítimas civis.

7 de novembro de 1831 C. E.: o Império cria os Voluntários do Sabre — um corpo de hussardos pertencentes a diferentes planetas, em resposta às mortes de 31 de outubro.

18 de março de 1832 C. E.: dez grupos de hussardos tarsianos invadem a área planetária de Montalban.

13 de abril de 1831 C. E.: forças tarsianas capturam as sete grandes cidades de Montalban em um ataque sincronizado.

14 de abril de 1831 C. E.: ocupação de Montalban pelas forças tarsianas. A herdeira regencial de Montalban, Maria Isabel, é transformada em refém e levada a Tarso, forçando o regente à capitulação — numa tentativa tarsiana de fazer o Império ceder.

Maio a junho de 1831 C. E.: naves montalbanianas sob comando dos tarsianos, trazendo hussardos e lanceiros, invadem o hemisfério sul de Forte Martim.

9 de maio de 1831 C. E.: os Voluntários do Sabre invadem Montalban e Tarso.

25 de maio de 1831 C. E.: uma unidade de Voluntários do Sabre (liderados pelo filho mais jovem de Silas, Lucas Falconeri) resgata a princesa Maria Isabel de Montalban, fazendo com que as tropas desse mundo se juntem ao Império novamente. Unidades montalbanianas que lutavam ao lado dos tarsianos se voltam contra estes.

11 de junho de 1831 C. E.: batalha espacial de Ponto Lagrange 27. A Marinha Estelar tarsiana ataca as forças imperiais, mas é derrotada. Com isso, as tropas tarsianas em Forte Martim e Montalban não podem mais retornar a seu planeta de origem.

5 de agosto de 1831 C. E.: tropas tarsianas capturam Grande Vale, província de Forte Martim.

12 de agosto de 1831 C. E.: batalha de Paso de los Cuervos em Montalban. Últimas tropas tarsianas nesse mundo são vencidas.

13 de agosto de 1831 C. E.: 23 guarnições de Voluntários do Sabre embarcam para um ataque em escala global a Tarso.

17 de agosto de 1831 C. E.: batalhas de Aldacir, Marimba e Chalana Vermelha (Forte Martim). Forças combinadas de Voluntários do Sabre, as tropas do próprio mundo e reforços de Montalban esmagam os últimos focos de presença tarsiana.

14 de setembro de 1831 C. E.: todas as forças imperiais invadem de uma só vez todas as áreas de Tarso. Como posses e propriedades começam a ser destruídas, a elite política do planeta, comandada pelo clã Artusen, articula a rendição.

18 de setembro de 1831 C. E.: pedido de trégua, levantado pelo próprio Julius Artusen em contato direto com o Imperador.

Setembro a novembro de 1832 C. E.: negociações de paz.

6 de janeiro de 1832 C. E.: rendição formal de Tarso, assinada por Julius Artusen. Silas Falconeri não despoja os Artusen de títulos e posses: prefere mantê-los na regência do planeta e cooptá-los, além de negociar casamentos políticos. Somente os militares responsáveis pelas mortes de 31 de outubro são punidos, em uma série de execuções públicas.

11 de janeiro de 1832 C. E.: o príncipe-regente de Montalban renuncia ao trono por sua traição, mas sua renúncia não é aceita pelo Imperador. Sua filha, Maria Isabel, tem a mão entregue ao segundo filho do Imperador, Lucas Falconeri.

31 de março de 1832 C. E.: para surpresa de todos, é anunciado que o herdeiro regencial Silas Falconeri II desposará a filha de Julius Artusen, Leatriz.

2 de abril de 1832 C. E.: um decreto-lei do próprio Imperador faz com que os Voluntários do Sabre deixem de ser uma tropa emergencial e se tornem a tropa padrão do Império, presente em todos os mundos — agora com o nome de **Corpo Imperial da Brigada Ligeira Estelar**. Eles ocuparão Tarso, agora desmilitarizado, por oito anos.

Política de Apaziguamento

Julho de 1832 C. E.: um decreto do Imperador estabelece a construção da Estação Parlamentar.

13 de agosto de 1832 C. E.: casamento do herdeiro regencial Silas e de Leatriz Artusen.

1835 C. E.: primeiros sinais da existência de pessoas com poderes de percepção extrassensorial. Cientistas reagem com ceticismo, mas as pesquisas continuam.

1840 C. E.: fim da desmilitarização de Tarso. As casas reais e demais ramos da nobreza local voltam a ter seus próprios corpos de guarda.

Fevereiro de 1841 C. E.: morre Julius Artusen, aos 77 anos. Henry Philbert Artusen assume o trono regencial de seu mundo.

26 de setembro de 1841 C. E.: morre Lianor Falconeri, filha mais jovem de Silas Falconeri, aos 32 anos de idade. Sua saúde sempre foi extremamente frágil, provavelmente por conta das circunstâncias de seu nascimento. Não se casou e, ao que se saiba, não chegou a deixar herdeiros.

2 de novembro de 1841 C. E.: aparentemente sob o efeito da depressão que se seguiu à morte de sua filha, morre Silas Falconeri, aos 72 anos de idade, gerando imensa comoção popular em todo o Império. Seu filho assume o trono uma semana depois.

O Reinado de Silas Falconeri II

21 de abril a 20 de maio de 1844 C. E.: o “Grande Escândalo”. As práticas extra-conjugais da Imperatriz Leatriz ganham a imprensa — amantes, assassinatos, sadismo e perversão. O Imperador tenta o divórcio para exilá-la dos direitos que protegem a família real — e assim executá-la por traição. Leatriz sofre um derrame cerebral em janeiro de 1845, em sua cela preventiva, e entra em coma. A influência dos Artusen no judiciário faz com que o divórcio não seja legalmente ratificado — mantendo o Imperador impossibilitado de casar novamente e gerando, assim, uma crise sucessória.

Julho a novembro de 1846 C. E.: Montalban é tomado por levantes agrários. A mídia incita a repressão. O Imperador Silas Falconeri II proíbe a Brigada Ligeira Estelar de efetuar massacres, mas à sua revelia o judiciário libera as brigadas reais de casas nobres para fazê-lo. O resultado é devastador. O príncipe-regente e o Imperador tentam punir os nobres de Montalban, mas o judiciário faz com que todas as investigações não deem em nada.

1846 C. E.: após décadas de construção, a Estação Parlamentar finalmente é inaugurada.

1848 C. E.: escrito o Manifesto Libertarista, de autoria desconhecida. Em suma, ele assume que a tecnologia libertou o homem, mas o homem não quis se tornar livre — e, ao aceitar a interferência de governos em seu bolso, valida seu algos. Por isso, ele tem que ser liberto dessa interferência, quer queira, quer não, com a ajuda da tecnologia onipresente. O Manifesto é excepcionalmente bem aceito entre os jovens.

1853 C. E.: Proscritos de origem desconhecida invadem pequenas cidades em Moretz, Altona e Alabarda. Primeiros marcos de um procedimento que viria a se tornar rotina: naves de Proscritos surgem de surpresa, saqueiam e partem para não ser pegas, sem que se saiba realmente qual é sua forma de fuga. As comemorações dos cinquenta anos do Imperador fazem com que esses eventos não sejam realmente notados.

1854 C. E.: um levante em Forte Martim, liderado pelas casas de nobreza do planeta, leva à morte o príncipe-regente Teodósio D'Altoughia e sua esposa Angelina. Os partidários da casa D'Altoughia conseguem salvar suas duas filhas (uma de sete anos de idade, outra de apenas quatro meses). O levante é reprimido pela Brigada Ligeira Estelar, mas não é encerrado — e iria se arrastar por anos a fio.

1857 C. E.: o Imperador decreta publicamente sua intenção de reforma no judiciário, como uma resposta direta à interferência dos Artusen na punição contra os levantes de Forte Martim. Começa um cabo de guerra político, em que a grande imprensa toma partido claro contra o governo.

14 de julho de 1859 C. E.: Silas Falconeri II reúne-se com os setores fiéis a ele na Estação Parlamentar, reunindo finalmente força política para um decreto de reforma do judiciário.

31 de julho de 1859 C. E.: morre Silas Falconeri II em um acidente no seu veículo imperial. Sua esposa, ainda comatosa, só morreria no hospital cerca de dois meses depois.

A Era Regencial

7 de agosto de 1859 C. E.: após o fim do luto oficial, na falta de um herdeiro pronto para assumir o trono (o segundo filho de Silas Falconeri, Lucas, teve que renunciar ao trono imperial para assumir seu papel de regente de Montalban), a Estação Parlamentar legitima o Ministro das Finanças, Junichiro Saruwatari, de Viskey, como primeiro regente do Império. Ele assume no mesmo mês, disposto a dar prosseguimento ao projeto de reforma do judiciário.

1860 C. E.: começam a aparecer levantes populares em Moretz, Altona, Villaverde, Arkadi e Trianon. Pelotões da Brigada Ligeira Estelar são enviados para auxiliar as regências planetárias na

repressão a esses movimentos. Em Trianon, a Brigada desafia as ordens e se une aos revoltosos, sendo brutalmente reprimidos por forças conjuntas das casas de nobreza locais, aliados à guarda regencial do planeta e a mercenários de Gessler.

1º de fevereiro de 1861 C. E.: morre o regente Saruwatari. De acordo com os laudos oficiais, a morte ocorreu por conta de um engasgo com sementes de maçã.

3 de fevereiro de 1861 C. E.: em caráter urgente, a regência do Império é assumida pelo Ministro dos Assuntos de Estado, Diego Pérez-Reverte (de Montalban). A reforma do judiciário é adiada no parlamento.

7 de março de 1861 C. E.: o grande ataque dos Proscritos ao mundo de Ottokar (mais conhecido como “A Grande Infâmia”) expõe a grande verdade — os Proscritos não são meros saqueadores em ataques isolados, e sim a maior ameaça que o Império já enfrentou.

12 de março a 19 de abril de 1861 C. E.: a comoção pública leva o parlamento a lançar provisoriamente um Plano Imperial de Segurança. A Brigada Ligeira Estelar ganha entre suas incumbências a missão de combater os Proscritos, já que estes revelaram não ser criminosos comuns.

Dezembro de 1861 C. E.: as forças revoltosas em Forte Martim finalmente são debeladas graças a um acordo com o governo regencial. A princesa Adelaide, aos quatorze anos, retorna de seu asilo na corte do velho trono, requisita a maioridade e assume seu papel como princesa-regente de Forte Martim. Sua irmã mais nova permanece oculta.

1862 C. E.: os ataques dos Proscritos se tornam frequentes e em escala maior. O conflito assume natureza de guerra. Ao longo do ano, todos os mundos mais distantes são atacados. Cada vez mais, fica claro que o objetivo dos Proscritos é chegar a Albuquerque. Todas as tropas de hussardos e lanceiros têm um inimigo maior a enfrentar.

1863 C. E.: o dia de hoje. Aqui a história começa.



BRIGADA LUISIRA ESTELAR

Nome

Mundo

Pontos

Dinheiro

Vantagens

Desvantagens

50

30 10

Historia

Kits de Personagem

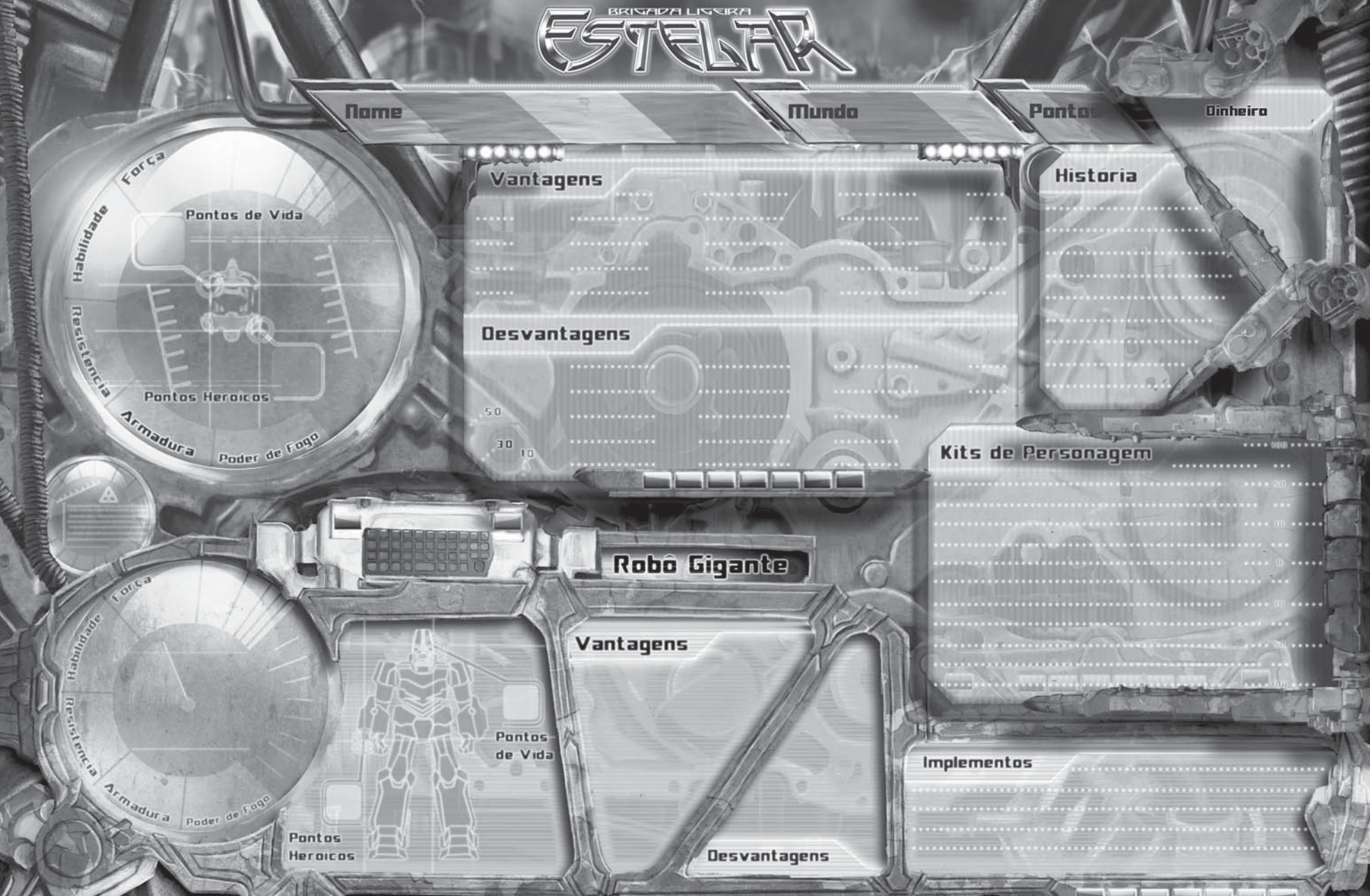
Robô Gigante

Vantagens

Pontos
de Vida

Desvantagens

Implementos



HONRA, DEVER, ESPADAS... E ROBÔS GIGANTES!

A Constelação do Sabre vive dias sombrios.

O trono da Aliança Imperial está vago. Nobres traiçoeiros tecem intrigas para assumir o poder. E das profundezas do espaço surgem os Proscritos, invasores dispostos a profanar tudo que encontram.

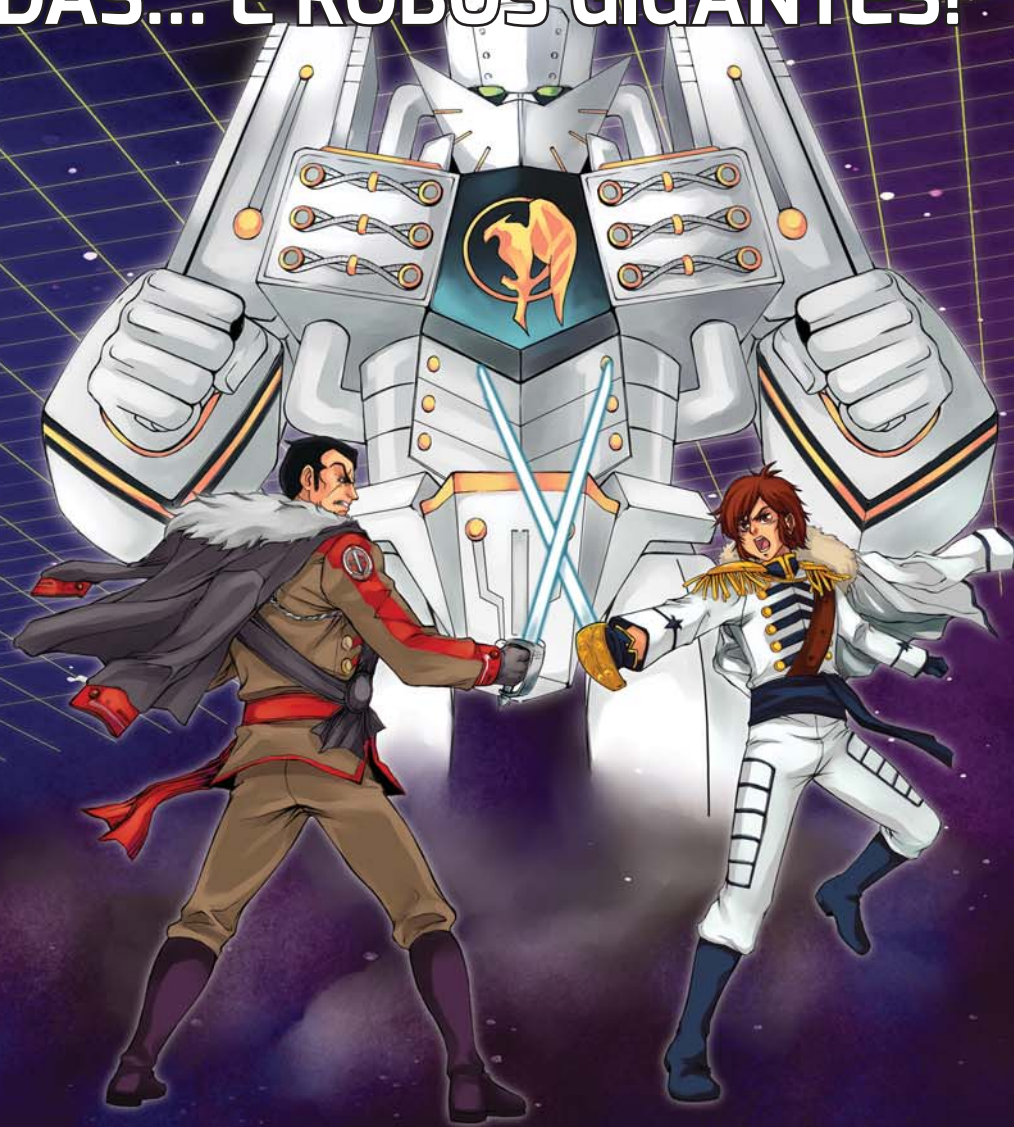
Mas é nos momentos mais sombrios que surgem os maiores heróis. Duelistas, espíões, corsários, hussardos. Todos dispostos a pilotar seus colossos de metal e erguer seus sabres de energia. Todos dispostos a vencer.

Seja bem-vindo às estrelas do Sabre. Seja bem-vindo ao universo da Brigada Ligeira Estelar.

BRIGADA LIGEIRA ESTELAR é o novo cenário de 3D&T, um dos RPGs mais jogados do Brasil. Aqui, você viverá as emoções das grandes sagas espaciais de robôs gigantes, em um império com dezenove planetas repletos de aventura, intriga e ação!

Este livro contém regras para personagens, com novas vantagens e kits, além de manobras de esgrima e modelos de robôs gigantes. Também inclui a descrição da Constelação do Sabre, um cenário completo com mapa e cronologia, e *A Serviço da Princesa-Regente*, uma aventura pronta.

Então o que está esperando? Entre em seu robô gigante e erga seu sabre pelo Império!



14

