

BRIGADA LIGEIRA

ESTELAR



BELONAVE SUPERNOVA VOL. 1

ALEXANDRE LANCASTER





Belonave Supernova Vol. 1

Alexandre Lancaster

Criação Alexandre Lancaster

Edição Guilherme Dei Svaldi

Capa Simone Beatriz

Arte Alexandre Lancaster, Altair Messias, Giovana Basílio, Israel de Oliveira, Leonel Domingos, Roberta Pares, Victor Estivador e Wal Souza.

Direção de Arte e Logotipia Alexandre Lancaster

Projeto Gráfico Tiago H. Ribeiro

Diagramação Rodrigo De Salles

Revisão Fabrícus Viana Maia e Marlon Teske

Editor-Chefe Guilherme Dei Svaldi

BRIGADA LIGEIRA ESTELAR é copyright © 2012-2014 Alexandre Ferreira Soares.
Baseado nas regras de *3D&T Alpha*, desenvolvidas por Marcelo Cassaro.



Rua Sarmiento Leite, 627 • Porto Alegre, RS

CEP 90050-170 • Tel (51) 3226-1426

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

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

Publicado em setembro de 2014

ISBN: 978858365009-6

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação

Bibliotecária Responsável: Denise Selbach Machado CRB-10/720

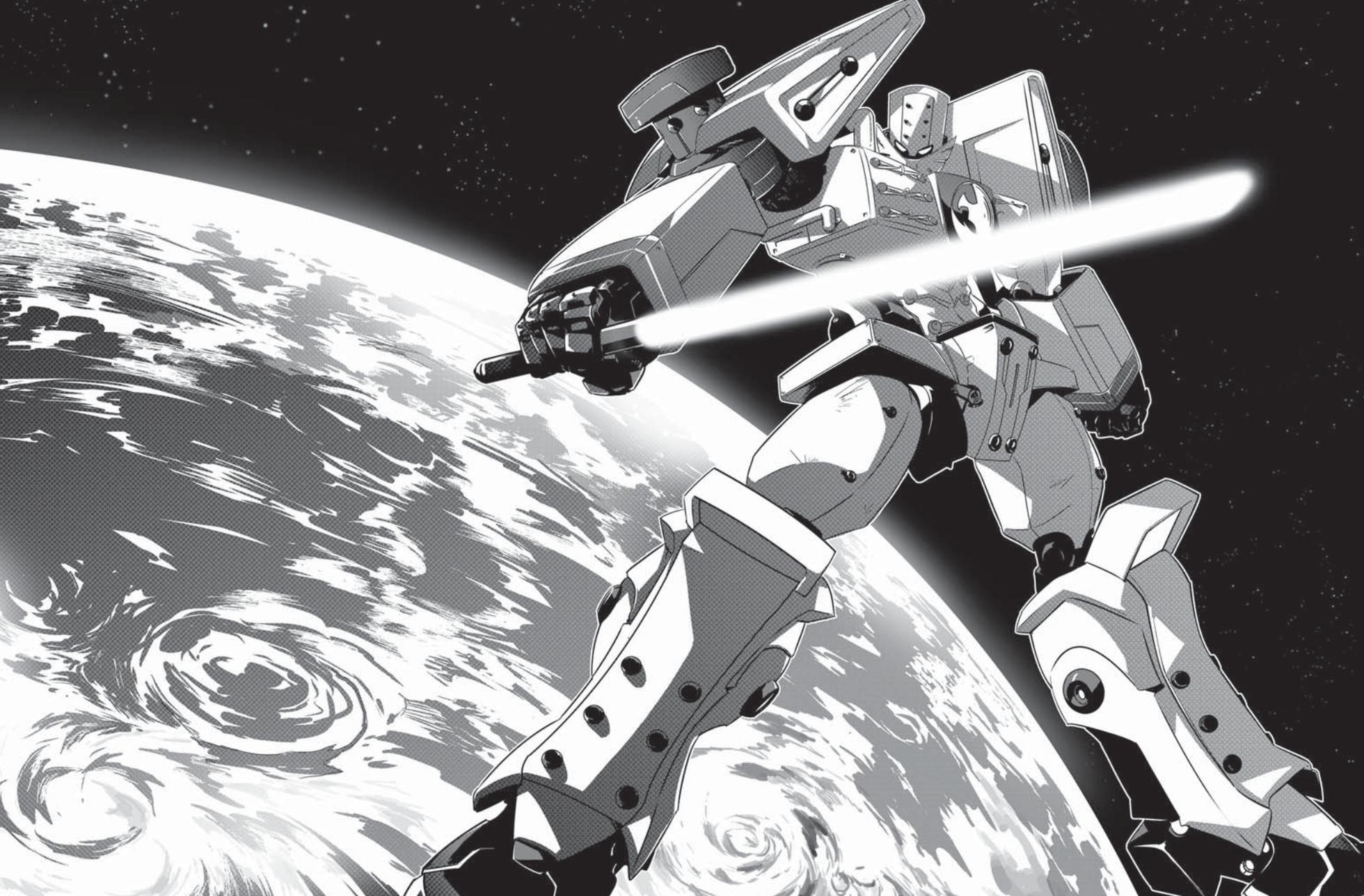
S676b Ferreira Soares, Alexandre
Belonave Supernova / Alexandre Ferreira Soares. Edição de Guilherme Dei Svaldi. Ilustrações de Simone Beatriz [et. al.]. — Porto Alegre: Jambô, 2014. 80p. il.

1. Jogos eletrônicos — RPG. I. Dei Svaldi, Guilherme. II. Título.

CDU 794:681.31



Introdução	5
Episódio 1: A Chave do Enigma	12
Episódio 2: Fuga para as Estrelas	16
Episódio 3: Caçada entre os Asteroides	20
Para o Mestre: Unindo o Grupo	24
Episódio 4: Os Mercenários de Erb Ging	26
Episódio 5: Campo de Batalha	30
Episódio 6: A Fortaleza Escondida	34
Episódio 7: A Belonave Supernova	40
Episódio 8: O Ataque dos Drones.....	44
Para o Mestre: Personalizando sua História	48
Episódio 9: As Tenebrosas Transações	50
Episódio 10: A Farsa dos Duelistas.....	54
Episódio 11: A Humilhação da Espada.....	58
Episódio 12: O Pelotão das Prisioneiras	62
Episódio 13: Onde Mora o Perigo.....	66
Apêndice: Informações para o Mestre	70



Introdução

Cresci com a ficção científica em geral — e a *space opera* em particular. Era um fã, naqueles tempos, da trilogia clássica de *Guerra nas Estrelas* e de desenhos animados japoneses como *Patrulha Estelar*, *Capitão Harlock* e a *Nave Arcádia*, *Macross* (tanto na versão original, rebatizada de *Guerra das Galáxias*, quanto na popular versão de *Robotech*), *Zillion* e *Detonator Orgun*. Naquela era pré-internet, não perdia filmes como *Mercenários das Galáxias* ou *Duna* na televisão.

Enquanto isso, nos meados dos anos 1990, a indústria de anime e mangá no Japão estava tomando outros rumos. A ficção científica — e os robôs gigantes — jamais se foram, mas perderam força após um período de desconstrução gerado pelo hit *Neon Genesis Evangelion*. Franquias clássicas como *Macross* escancararam concessões a um público que não queria saber de naves ou robôs (vide *Macross Frontier* e suas cantoras) e o Japão não produziu mais material exportável do gênero para as televisões abertas do resto do mundo. Aparentemente, as coisas estão aos poucos mudando — temos não apenas um *remake* digno de *Patrulha Estelar* como também obras que revalorizam o aspecto de ficção científica do gênero (como o ótimo *Suisei no Gargantia*), além da diversão pura de um *Majestic Prince*.

Brigada Ligeira Estelar é um tributo pessoal ao gênero que me acompanhou por toda uma vida. Mas algo que eu observei, até mesmo em eventos de RPG, é que muitos dos interessados pelo cenário não tem tanta intimidade com o *tom* do gênero (o conceito é autoexplicativo, mas robôs gigantes são algo maior do que seu conceito). A animação japonesa já não é mais associada em si à ficção científica como antigamente; não é questão de nostalgia, porque a *space opera* e os robôs gigantes jamais a abandonaram realmente. É questão de *referência*. Incluí uma aventura pronta no livro básico do cenário para tentar contornar essa lacuna, mas era possível ir mais longe.

O livro que você tem em mãos reflete esse esforço de colocar o jogador no espírito de uma série do gênero. Não pensem em *Belonave Supernova* como apenas uma campanha de RPG, mas sim como *sua própria série animada* em 26 episódios, com a diferença de que aqui, seus jogadores serão os heróis. Durante várias semanas, vocês estarão em uma saga espacial, enfrentando robôs inimigos no espaço, tentando ganhar o interesse amoroso de uma coadjuvante, trombando com alguns clichês (se um NPC for parecido com um personagem existente, garantimos: *é de propósito*) e encontrando tanto a alegria quanto a tragédia — porque isso também faz parte do gênero.

De resto, divirtam-se. Aproveitem a constelação do Sabre.

Que Livro É Este?

Belonave Supernova é uma campanha pronta para o RPG 3D&T Alpha ambientada em Brigada Ligeira Estelar, um cenário de ficção científica e robôs gigantes.

Para jogá-la, você precisará dos livros *Manual 3D&T Alpha*, que traz as regras de 3D&T, e *Brigada Ligeira Estelar*, que apresenta o cenário. Se você não tiver o *Manual*, pode baixá-lo gratuitamente no site da Jambô, em www.jamboeditora.com.br.

Os dois volumes de *A Constelação do Sabre* são muito recomendados, pois descrevem o cenário em mais detalhes e trazem novas regras para mestres e jogadores. Apesar de muito úteis, entretanto, não são obrigatórios.

Por fim, não é preciso dizer: todo o conteúdo deste livro é exclusivo para o mestre. Se você é jogador, caia fora. Mas, se você é o mestre, leia todo o livro antes de começar a jogar. Isso vai tornar sua vida muito mais fácil. *Belonave Supernova* é feita para um



O Idealista

Um garoto sorridente e bem-intencionado, ou um rebelde difícil e impulsivo, o Idealista não tem muita experiência, mas é otimista e desembainha a espada em nome de boas causas ou contra injustiças e vilania. Seu crescimento costuma se dar através das pauladas que a vida lhe dá, e seus questionamentos morais o corroerão por dentro, mas seus princípios o guiarão. Para esse papel recomendamos Oficiais Hussardos da Brigada Ligeira Estelar (*Brigada Ligeira Estelar*, página 42), Nobres Espadachins (*Brigada Ligeira Estelar*, página 41) e Habitantes dos Mundos (*Brigada Ligeira Estelar*, página 39). Justicheiros Mascarados, também cabem aqui, mas será mais difícil encaixá-los na trama desta campanha.

grupo de quatro a seis jogadores. O ideal é que a campanha seja usada com um grupo novo, mas ela também pode ser usada com um grupo já existente. Personagens novos devem ser criados com cinco pontos. É conveniente que o grupo tenha pelo menos um oficial hussardo — preferencialmente da Brigada — e um membro da nobreza, mas isso não é necessário. Para mais detalhes sobre os personagens, consulte a seção **...E Protagonistas**, na página 8.

A história pode começar em qualquer mundo do Império, mas sugerimos Albuquerque, tanto por sua localização quanto por não oferecer distinção entre potenciais personagens. Outros mundos do Cabo do Sabre mais próximos ao Fio também são boas opções. Se escolher outro mundo que não Albuquerque, lembre-se que as autoridades podem se comportar de forma diferente dependendo do mundo. Se você está dando continuidade a uma campanha existente, assumo que a história começa no mundo em que seus jogadores já estão; nesse caso, pule apresentações e vá direto ao ponto.

Por que Robôs Gigantes?

Porque eles são um ícone pop, ora!

Os robôs gigantes se firmaram na cultura japonesa graças à indústria de brinquedos no pós-guerra. Era complicado fazer bonecos de qualidade para competir com o produto estrangeiro; como robôs essencialmente são geométricos, eles podiam ser melhor acabados. Para garantir o interesse do público, foi feita uma aliança entre empresas de brinquedos e estúdios de animação: um lado fazia desenhos animados com robôs e o outro fazia os robôs em si. Se a maior parte deles eram azuis, vermelhos e amarelos, é porque estas são as cores mais fáceis de se reproduzir em plástico.

Mas o gênero evoluiu nas mãos de nomes talentosos e com uma grande bagagem de vida. Muitos deles eram leitores de ficção científica: uma das maiores influências do clássico *Macross* é *Inherit the Stars* (1977), de James P. Hogan; *Gundam*, marco zero do gênero *Real Robot*, nasceu da influência de *Tropas Estelares* (1959), de Robert A. Heinlein. E muitos autores tinham suas próprias ideias: o diretor Tadao Nagahama criou, nos anos setenta, uma trilogia de séries (*Combattler V*, *Voltes V* e *Daimos*) onde, pela primeira vez no gênero, os personagens evoluíam ao longo da trama ao invés de se limitar a histórias autoconclusivas. A ambição de Nagahama, nas suas próprias palavras, era *contar histórias dramáticas com foco em conflitos humanos e empatia com os personagens por mais que tivéssemos robôs gigantes capazes de feitos extraordinários*.

Leia *bem* essa última frase. Você tem em suas mãos um suplemento de 3D&T, um RPG sobre pessoas (e robôs) capazes de feitos extraordinários, mas a alma de suas sagas vem dos *sentimentos* e *necessidades humanas*: idealismo, ganância, amor, vingança, dever, honra, heroísmo, vilania... É na humanidade que está o coração das grandes histórias de robôs gigantes — e o coração de *Brigada Ligeira Estelar*. Se os pilotos não forem bons personagens, o mais espetacular dos robôs já virá com defeito de fábrica.

Narrando sua História

Você está prestes a mestrear uma campanha de *Brigada Ligeira Estelar*, e a melhor forma de fazê-lo é pensar nela como se fosse uma série animada. Pense como se você fosse o Diretor de Animação, que a partir do roteiro, supervisiona personagens, ações e sequências, e faz os *storyboards* da série, com ênfase em ação e detalhes. Claro que você não vai desenhar o roteiro para os jogadores, mas robôs gigantes são ligados a uma mídia visual e suas histórias são pensadas nesse sentido. Então é interessante pensar dramaticamente nas *cenas* mais importantes, como se o impacto delas conduzissem a sua campanha. As animações japonesas clássicas tinham orçamentos reduzidos de produção; sem recursos para cenas de ação elaboradas, diretores como Osamu Dezaki e Rin Taro preferiam valorizar suas sagas com o uso intenso de uma composição visual de impacto. Juntando a isso o melodrama a um tom acima do normal, alguns desenhos animados setentistas deixaram uma marca fortíssima que muitas séries contemporâneas não conseguem superar. *Emocionar* é a chave.

Uma saída simples é estruturar suas aventuras como se fossem material para a televisão. Livros de roteiro como os de Syd Field (*Manual do roteiro, Os exercícios do roteirista*) são uma boa recomendação, porque oferecem guias de como se estruturar o esqueleto de uma história. Lembre apenas que estamos falando de RPG, não de cinema ou de literatura. Em uma partida, os eventos se escrevem por si: um mestre pode estar planejando uma magnífica campanha épica, mas um grupo de personagens sem noção pode matar casualmente aquele inimigo melodramático que estaria presente em toda a série, até a batalha final. Isso faz parte do trabalho: *os eventos descritos no livro NUNCA acontecerão na mesa como são apresentados aqui*. Os jogadores levarão tudo para outra direção e caberá a você apresentar formas de encaixar isso dentro da trama principal. Lembre-se sempre que ao contrário do que muitos pensam, o diretor de um filme não se limita a transcrever um roteiro; ele o usa como um norte para se guiar. O roteirista cria a história, mas é o diretor quem a conta a seu modo, cortando cenas e adicionando as que forem necessárias para o fluir natural da trama. Aqui não vai ser diferente.

Uma coisa importante: este livro foi pensado como uma série de 26 episódios, mas se o seu grupo está acostumado com sessões de jogo mais longas, é possível encarar dois episódios por vez. Essa abordagem tem vantagens: dois episódios por sessão aceleram a trama e trazem ao grupo mais agilidade e envolvimento com ela — pense em quando você acompanha uma série em DVD.

Coadjuvantes, Tipos...

Ao longo de cada episódio, apresentaremos duas categorias de personagens de apoio: o primeiro deles são os *coadjuvantes*: eles já virão prontos, com um histórico estabelecido pelo roteiro. Personagens como o Comandante Belgrano e Dom Refrega

O Sobrevivente



O contraponto do Idealista. Ele não é necessariamente uma pessoa má intencionada ou egoísta, apenas alguém que já passou por coisas ruins na vida e não tem ilusões. Em compensação, aprendeu com essas experiências e sabe manter a si e a seus companheiros vivos. Militares veteranos são válidos, mas é possível encontramos Sobreviventes jovens, entrando numa guarda ou em um ramo perigoso — talvez criminoso — de trabalho, por necessidade. Oficiais Hussardos de qualquer guarda, Corsários, Nobres, Mercenários, Condottieres, Contrabandistas e Caçadores (Brigada Ligeira Estelar, páginas 43, 40, 36 e 35, respectivamente) são indicados. Evos (Brigada Ligeira Estelar, páginas 34) também já experimentaram muitas vezes o pior da vida. A perícia Sobrevivência e a especialização Intimidação também são muito recomendadas.

O Articulador



O Articulador não é um tolo. Ele sabe onde pisa. Sabe que está em meio a eventos maiores do que ele — e, mesmo que saiba usar um sabre, disparar uma pistola de energia ou pilotar um robô, sua maior arma é sua capacidade de tirar vantagem das oportunidades através de suas habilidades de negociação. Especializações em perícias de Investigação e Manipulação são muito recomendadas. É possível encontrar um Articulador mirando cargos altos em uma carreira militar, mas fora desse ramo são recomendados Condottieres (*Brigada Ligeira Estelar*, página 36), Escolhidos Mentalistas (*Brigada Ligeira Estelar*, página 37), Nobres (*Brigada Ligeira Estelar*, página 40) e Cortesãs (*Brigada Ligeira Estelar*, página 36), especialmente se você quiser ter em jogo algo mais picante do que apenas política. Quanto à nobres espadachins, geralmente eles não são afeitos à intriga, mas alguns podem se tornar Articuladores por mera questão de sobrevivência...

pertencem a esta categoria. A outra categoria são *tipos*, para personagens criados pelo mestre com o objetivo de particularizar a experiência de campanha. Exemplos incluem parentes, amigos ou aliados dos jogadores. Os tipos também podem servir como coringas nos momentos em que o mestre precisar de um coadjuvante que faça a história andar naquele momento.

Um exemplo: imaginemos que os jogadores matem de cara o lugar-tenente do vilão. Várias cenas do jogo ainda o envolvem. O mestre vai trapacear para mantê-lo vivo? Talvez não seja preciso. Deixe os jogadores matarem o NPC e crie outro coadjuvante que o substitua — para dicas de como criá-lo, basta olhar o tipo “Lugar-Tenente”, na página 23. Assim, não é preciso mudar nada na estrutura da trama: o NPC pode até manter a personalidade do anterior, como se tudo permanecesse igual. No entanto, recomendamos que o mestre ouse: no histórico de um dos personagens jogadores, há algum personagem desaparecido na família? Um irmão supostamente morto, por exemplo? Ora, por ser um coadjuvante criado pelo mestre, o novo lugar-tenente pode ter uma ligação mais profunda com os enredos dos jogadores: e se o novo lugar-tenente for o irmão desaparecido desse protagonista?

Da mesma forma que recomendamos que os jogadores trabalhem amizades, inimizades e eventos na vida de seus personagens, seria conveniente que os coadjuvantes pontuais pudessem ter esse mesmo tipo de integração com eles. Por outro lado, eles são utilitários: tipos existem de acordo com necessidades imediatas de roteiro, e pode ser que ele tenha se tornado inútil. Então você pode se livrar deles sem dó nem piedade. É claro, cada grupo terá personagens diferentes e nesse caso os coadjuvantes que integrarão com eles serão diferentes — mas a função *básica* de suas ações no roteiro será a mesma. A cadeia de eventos é o norte do mestre de jogo, e não pode ser comprometida, a menos que a história se torne outra completamente diferente — mas aí é uma decisão sua e esperamos que você e seus jogadores se divirtam com ela.

...E Protagonistas!

Por fim, os *protagonistas*. Estes serão os personagens jogadores, obviamente. Não há como prever que personagens seus jogadores criarão, mas alguns personagens são mais convenientes para esta trama do que outros. Por isso, ao longo desta introdução, apresentamos a primeira lista de tipos, que podem ser usados como inspiração pelos jogadores. Note que tipos são diferentes de *papéis de combate* (página 19 do *Manual 3D&T Alpha*): o *tipo* cataloga padrões de *papéis dramáticos* que se traduzem em perícias, servindo para personalização rápida de personagens — o fato de um personagem pertencer a um tipo não define seu papel de combate. Tipos também podem ser combinados a kits, amentando a personalização de personagem. Se um jogador não quiser jogar com nenhum dos tipos a seguir, tudo bem. Só oferecemos aqui ideias; quem vai criar seu personagem é o *próprio jogador!*

A Organização da Campanha

Este é um guia dos eventos do primeiro volume. Leia-o com atenção antes de começar a jogar — e mantenha-o longe dos jogadores a qualquer custo!

Belonave Supernova é estruturada como se fosse uma *série de animação japonesa*, em uma temporada de 26 episódios — sendo que o primeiro volume (este que vocês tem em mãos) contém os episódios 1 ao 13, e o segundo cobrirá os episódios 14 a 26. Internamente, porém, ela é pensada em **três atos** divididos por **dois interlúdios**.

Este livro conterà o primeiro ato, o primeiro interlúdio e a primeira metade do segundo ato, que encerrará em um momento crucial para a trama (que a levará a seu *ponto de virada* no episódio 14)

Primeiro Ato (Episódios 1 a 8)

A função do primeiro ato é reunir os personagens, torná-los uma equipe, fazer com que eles interajam com os *coadjuvantes principais* da série (que serão introduzidos no quarto capítulo) e envolvê-los com a trama principal. O grande foco deste ato será a corrida em busca da *Belonave Supernova*. Quem irá chegar a ela primeiro, nossos protagonistas ou os vilões da história?

Episódio 1: A Chave do Enigma

Os protagonistas estão em um evento quando são abordados por um senhor de idade que traz uma misteriosa peça mecânica. O senhor está sendo seguido por dois homens mal-intencionados, que tentam pegar a peça. Ao defender o senhor, os heróis se envolvem em uma confusão, que faz com que sejam levados à base local da Brigada Ligeira Estelar. Uma vez lá, todos são obrigados a lutar quando surge uma misteriosa milícia — e seu temido líder.

Episódio 2: Fuga para as Estrelas

Os protagonistas precisam ser levados às autoridades, pois têm um instrumento muito precioso em mãos. Mas quando são levados ao espaçoporto, são atacados pelas forças milicianas. Sua única chance de fuga é voar para o espaço sideral.

Episódio 3: Caçada entre os Asteroides

No espaço, talvez a maior ameaça para os protagonistas sejam... Eles mesmos! Se não se organizarem como um time, os heróis poderão ser destruídos pelas forças de Gur Naiman, lugar-tenente das forças milicianas que estão em seu rastro, antes mesmo de descobrirem como controlar a chave de rota, que parece levá-los para aonde ela quer.

O Forte

Alguns Fortes são frios, obsessivos e letais; outros são brutos, barulhentos e folgados — mas todos são competitivos e orgulhosos, sejam eles hussardos, nobres ou piratas. Ao contrário do Sobrevivente, com seu espírito pragmático, o Forte não se importa em correr riscos desnecessários para se provar. Se acreditar que precisa superar alguém, como um duelista ou um inimigo, o Forte não desistirá. Qualquer carreira onde se tenha uso de armas pode atraí-los. Especializações de Esportes e o poder de kit Empáfia são úteis. Fúria e/ou Megalomania são insanidades bastante possíveis. Intimidação é necessária. No caso de ciborgues, é provável que um trans-ciber adote esse papel à medida que agrega implantes. E se um Forte por acaso nascer na nobreza vai querer mostrar força: seu rôbo gigante vai ser assustador.



O Soldado



Enquanto o Idealista é movido por princípios, o Soldado é parte de uma estrutura movida por obediência e disciplina. Seu foco são Esportes e Resistência. Códigos de Honra são válidos. Talvez Capitania, se o mestre permitir. Ser um soldado é mais uma atitude do que uma profissão: o encontraremos em qualquer tipo de organização militar ou paramilitar, tanto nas Guárdas Regenciais e Imperial quanto em milícias e grupos piratas. Frequentemente, em nome da disciplina, ele acaba batendo de frente com o Forte ou com o Idealista, mas um Soldado não precisa ser uma máquina; é um profissional de carreira, podendo mostrar uma dignidade que se revela justamente nos limites morais de sua obediência.

Episódio 4: Os Mercenários de Erb Ging

Perseguidos pelos milicianos, os protagonistas chegam a um campo de asteroides. Para piorar, são cercados por forças mercenárias que atuam em conjunto com a milícia. É quando surge uma misteriosa nave oculta em meio aos asteroides. Mas quem são os nobres que a comandam? Serão aliados ou inimigos? Será possível que com a sua ajuda, os heróis sobrevivam a seus perseguidores?

Episódio 5: Campo de Batalha

O conflito não pode ser mais evitado. As forças milicianas, aliadas as tropas mercenárias, cercaram a belonave *Estandarte*, e os protagonistas terão que liderar tropas para a batalha contra seus inimigos. No entanto, independentemente do resultado desse combate, os vilões tem um trunfo — e farão uso dele no final.

Episódio 6: A Fortaleza Escondida

A pequena princesa Agniezka, neta de um dos nobres que comandam a *Estandarte*, foi sequestrada e está como refém da milícia. A ordem é entregar a chave de rota se eles quiserem a menina viva. Os heróis precisam invadir a base dos milicianos e resgatar a moça. Mas muita coisa pode acontecer lá dentro...

Episódio 7: A Belonave Supernova

Agora chegou a hora de buscar o alvo de tanta procura: a Belonave Supernova, cujo esconderijo só é conhecido pelas instruções da pequena peça que os protagonistas têm em mãos! No entanto, a coisa piora substancialmente quando os heróis a encontram — pois a milícia também a encontrou, e tem uma arma especial para usar...

Episódio 8: O Ataque dos Drones

...os Robodrones — robôs gigantes controlados pela inteligência artificial de uma nave! Os protagonistas precisam entrar em combate e destruir a fonte dessa inteligência artificial — uma belonave drone — para evitar que a Supernova seja tomada pelo inimigo.

Primeiro Interlúdio (Episódios 9 a 11)

A função deste interlúdio é posicionar os personagens para o segundo ato. O tom da trama fica menos focado em combate com robôs (embora isso não esteja ausente, e o interlúdio culmine em um torneio de robôs) e tende a ser mais interpretativo. Nossos personagens tem uma missão: conseguir um exército, naves e armas para a Belonave Supernova. No entanto, essa missão não será exatamente muito ética. O fim justifica os meios? Eles estão fazendo a coisa certa? Essas questões explodirão na cara dos personagens durante o segundo ato, então é importante que elas sejam plantadas aqui.

Episódio 9: As Tenebrosas Transações

Com a maior belonave da constelação em mãos, os protagonistas devem obter um exército para tripulá-la. Para isso, terão que ir até o planeta Uziel, para onde levarão três maletas de dinheiro e farão acordos com a nobreza local. Casamentos políticos, policiais corruptos, negociatas... E claro, um confronto contra os Proscritos!

Episódio 10: A Farsa dos Duelistas

Para obter soldados, armas e veículos, os heróis precisam fazer um favor à nobreza local: sabotar um torneio ilegal em um cassino orbital. Mas esse torneio faz parte do Círculo da Espada, com a presença suspeita de inúmeras pessoas da alta nobreza. Os heróis conseguirão cumprir sua missão e participar do torneio sem serem desmascarados?

Episódio 11: A Humilhação da Espada

O torneio continua, e chegou a hora da sabotagem! O que nossos protagonistas não sabem é que vários eventos paralelos estão acontecendo ao mesmo tempo — eventos que convergem para um duelo desastoso, que termina em catástrofe. Podem nossos heróis sobreviver quando tudo parece ter se voltado contra eles?

Segundo Ato (Episódios 11 a 17)

Esse arco transformará o papel dos personagens na história. Será focado em uma traição e uma ameaça que se olharmos bem, nossos próprios protagonistas foram os responsáveis por criar. Quando ocorrer o ponto de virada da trama (no episódio 14), eles lidarão com perguntas complexas de se responder ao longo de todo o restante da série...

Episódio 12: O Pelotão das Prisioneiras

De volta à Supernova, nossos personagens assumem seu novo papel: líderes de tropas compostas por... Mulheres. Mas são mulheres criminosas, e um pequeno incidente irrompe entre os protagonistas e algumas das soldadas. É quando, para surpresa geral, algo inesperadamente foge do controle...

Episódio 13: Onde Mora o Perigo

O incidente do episódio anterior leva a crer que há um traidor em meio ao grupo. É quando temos um motim: as mulheres, armadas, se voltaram contra as demais tropas da base, para surpresa geral, e é preciso contar com os aliados entre essas tropas. O líder do levante é revelado, mas pode ser tarde demais...

O Acidental



O Acidental *não* deveria estar onde está, mas, por vias tortas, foi pego no meio da correria. Quando se deu conta, fazia parte de uma missão assustadora, se tornando um dos ombros sob o qual repousa o destino de mundos. Uma candidata a celebridade que por acaso foi parar na nave dos demais protagonistas? Um jovem ladrão barato que rouba cargas e outros veículos? Aquele colegial que fazia parte do time de pilotos de Eisenkrieg em uma escola Bismarkiana? O garoto caipira piloto de Agro? Ou apenas alguém com muito, *muito* azar? Não, não procure especialidades — ele está ali *por* acaso, afinal de contas. Mas é recomendável uma perícia ligada a sua carreira anterior, além de uma desculpa lógica em seu histórico para se pilotar robôs gigantes, caso o jogador queira fazê-lo em campanha.

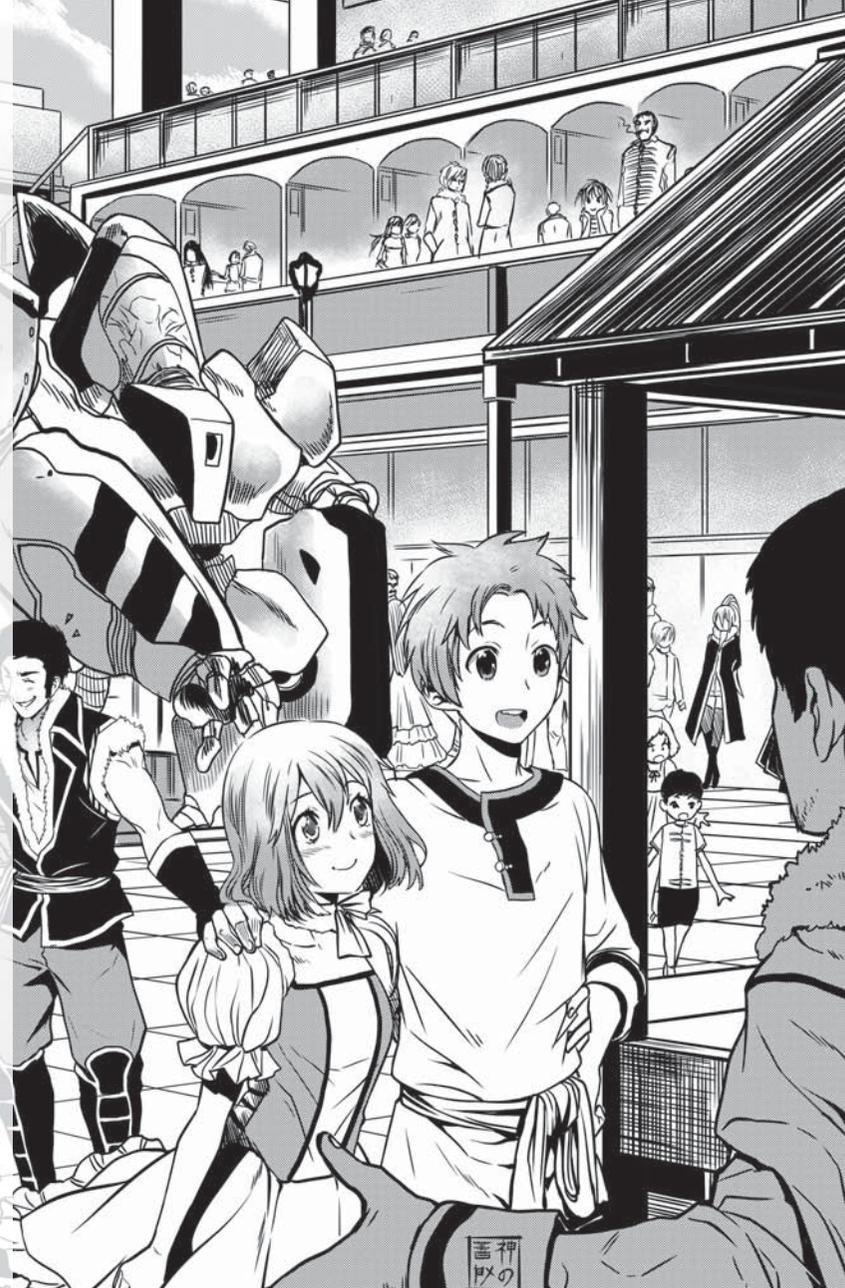
Episódio 1: A Chave do Enigma

Nossa história começa em uma cidade de pequeno porte, com um posto da Brigada Ligeira Estelar com poucos robôs hussardos. A maior parte do efetivo é composta por combatentes de suporte.

De modo geral, quem protege a região são guardas de domínio e a polícia; a base é uma mera parada logística para a Brigada, povoada por graduados com desempenho mínimo aceitável (ou enterrados ali por indisciplina) e oficiais burocráticos. A cidade é pequena, mas abriga um empresariado local e tem um padrão decente de vida. No máximo, a família mais rica da cidade (talvez a própria família nobre do lugar) pode ser dona de uma empresa maior na região. Tudo está tranquilo até agora.

Em todo caso, é fim de semana e há um evento para sacudir a região: a *Exposição Tecnogropecuária*. O robô da polícia mecanizada da cidade está lá para garantir a segurança. Modelos de robôs usados na agropecuária, como Agros e Cargos, estão sendo expostos. Há um palco onde cantores vão se apresentar no fim da tarde. O Senhor de Domínio permitiu que o seu robô fosse exposto ao público. Enfim, temos *muitas* aberturas para a introdução de diferentes personagens aqui. Descreva o ambiente com detalhes, como as pessoas que circulam, as filas para barracas de comida e os robôs com pintura nova sendo expostos. Esta é a hora perfeita para introduzir os personagens. Você pode fazer uma cena para cada um, mas não demore muito, para não entediar quem não estiver jogando. Uma vez que estejam todos introduzidos, é hora de começar a história.

Um senhor de idade, de pele clara, olhos cinzentos, cabelos brancos na altura do ombro e barba por fazer, procura se misturar ao imenso formigueiro humano. Ele parece apreensivo. Aperta incessantemente a camisa para se certificar que algo que está sendo protegido não caia enquanto ele aperta o passo. Ele sabe. Não está seguro. Ele procura com os olhos alguém que possa ajudá-lo naquele momento.



Se ele avistar um hussardo em trajes de passeio, preferencialmente da Brigada Ligeira Estelar, ele correrá em busca de sua ajuda imediatamente. Ele pode passar por outro dos personagens que estiver no caminho, dizendo “tenho que falar com ele” enquanto aponta para o eventual hussardo. Se o jogador que topar com o velhinho estiver acompanhado por uma coadjuvante, ela delicadamente sugere para ele que o acompanhe até o hussardo. Assim que qualquer personagem interagir com o velhinho, ele irá falar.

“Por favor, é urgente! Me leve ao comandante Belgrano! A base dele é nesta cidade! Ele vai acreditar em mim, por favor, me leve para...”

De repente, surgem dois homens mal encarados. Um é um negro de traços talhados e fortes, com sotaque de Ottokar. O outro é esguio e tem a pele clara, com olhos enormes de um azul aquoso. O negro fala.

“Perdoe o meu pai. Ele tem problemas mentais.”

O velho ficará assustado. Se os jogadores responderem (alguém acreditaria mesmo na história dele?), o loiro vai mostrar uma pistola de energia na cintura e dizer: “Melhor ficar quieto. Tem muita gente aqui. Seja um bom menino e não perturbe, certo?” e dar uns tapinhas folgados no ombro do jogador. Obviamente, ele *não deveria* ter feito isso...

Se os jogadores reagirem de qualquer forma, o velhinho correrá e um dos capangas tentará segurá-lo pelo braço. Só que ele pegará a arma do capanga, que a dispara. O velhinho será baleado. Os capangas correrão e a multidão entrará em histeria; se houver um nobre, seus guarda-costas agirão. O robô da polícia se aproxima como pode na multidão. O velhinho fará um último esforço para cumprir sua missão: não escolherá o hussardo para entregar uma peça de metal que ele guardava dentro da roupa, mas o outro personagem jogador, o que o acompanhou no meio da multidão.

“Por favor... leve isso para o Comandante Belgrano... ele saberá o que fazer com isso... não deixe que essa peça caia nas mãos de... de...”

Ele não completa a frase: morre a seguir. Se alguém tentar pegar os capangas, eles deixarão uma coadjuvante em risco (talvez arremessando a namorada de um personagem jogador em um brinquedo perigoso) enquanto fogem para uma barraca que esconde dois robôs amarelos parcialmente enterrados no chão, prontos para um caso de emergência.

O Primeiro Confronto

O objetivo dos capangas é roubar a peça dos personagens e fugir. Para isso, entram em seus robôs (irregulares comuns) e atacam os personagens. Felizmente, os capangas decidiram partir para a ignorância em um lugar cheio de robôs. Não é difícil para os personagens tomarem alguns deles e se defenderem. Os modelos disponíveis no local são agros, captor e cargos; as fichas deles estão nas páginas 55 e 56 de *Brigada Ligeira Estelar*. Caso o policial seja ferido, talvez os jogadores possam usar seu robô. Os capangas podem não estar sozinhos — afinal, havia uma barraca para ocultá-los.

MacGuffin!

O MacGuffin é um dos truques narrativos mais velhos que existem. Em suma, é um elemento que move a história, sem muita (às vezes nenhuma) explicação dentro da trama. Se dois espíões passam um filme inteiro correndo atrás de uma maleta, mas o conteúdo da maleta em si jamais é mostrado, ela é um MacGuffin. O termo foi cunhado pelo diretor Alfred Hitchcock nos anos 1930, embora o uso de “MagGuffins” date de muito antes disso.

Os capangas não são suicidas, e se as coisas estiverem indo mal para eles, tentarão fugir. Quando o combate terminar, seja com a derrota, seja com a fuga dos bandidos, a “cavalaria” chega, e os personagens são cercados por tropas armadas da Brigada. E seus soldados estão com um *péssimo* humor.

Capangas

Capanga Negro (5N): F2 (corte), H1, R2, A0, PdF0; 10 PVs, 10 PHs.

Capanga Loiro (5N): F0, H2, R1, A0, PdF2 (fogo); 5 PVs, 5 PHs.

Irregular Comum (7S): F2 (corte), H0, R2, A1, PdF1 (perfuração); 10 PVs, 10 PHs; Mecha; Aceleração, Ataque Especial (Força), Sentidos Especiais (infravisão, radar, visão aguçada) e Voo; Apenas a Frio, Assombrado (falhas mecânicas constantes) e Bateria.

O Pivô do Conflito

Corte de cena. Um veículo militar leva os personagens até o quartel da Brigada; lá serão encaminhados para o gabinete do Comandante Belgrano.

Comandante Felipe Belgrano (21N): F3 (corte), H4, R3, A1, PdF2 (perfuração); 15 PVs, 25 PHs.

Felipe Belgrano é um veterano que lutou pela Aliança Imperial durante a revolta de 1822 e a Insurreição Tarsiana. Para sua ficha e histórico completos, consulte o **Apêndice**.

Belgrano olha para os personagens jogadores, pega a peça que o velhinho trazia, olha para ela e diz: “*Vocês não imaginam o favor que estou fazendo a vocês*”. Então, se vira para os soldados e diz: “*Prendam-nos*”. Se houver um oficial ou nobre entre os personagens, Belgrano olhará para eles e dirá: “*Inclusive esses oficiais/nobres!*” Se os jogadores reclamarem, Belgrano não responde, e se retira enquanto os soldados os levam para a cela. Se amigos ou uma namorada peitarem os militares, serão presos também (o gancho para levar algum coadjuvante saga adentro caso o mestre queira).

Os personagens vão se ver em um cubículo cinzento com grades na janela e um vigia (F0, H1, R1, A0, PdF1; 5 PVs, 5 PHs). Aproveite esse instante e ponha os personagens para

A Namoradinha



Perceptiva, curiosa e com uma tendência a estar sempre onde não deveria, a Namoradinha é pouco funcional como personagem jogador, sendo mais adequada como coadjuvante. As habilidades sociais que a caracterizam são representadas pelas especializações furtividade, de Investigação, mais lãbia e sedução, de Manipulação (ela pede com tanto jeitinho...). Seu atributo principal é Armadura — não que ela use um tipo de armadura, mas possui a capacidade inata de sempre escapar por um triz de tiros e explosões. A maioria delas ainda é estudante, mas se o planeta o permitir, oficiais de apoio (enfermeiras e operadoras) são válidas. O calzinhinho muitas vezes não é oficial realmente; é comum, embora não obrigatório, que ela seja “só” uma amiga de infância. Mas não é bom que ambos se declarem no Episódio 1 ou que já estejam juntos no começo da série; nesses casos, ela pode não sobreviver ao Episódio 2..

conversar: é um grande momento de *caracterização* em potencial, aonde veremos quem eles são, quais são suas primeiras impressões a respeito dos demais e que dinâmica eles criam uns com os outros. Estimule-os para que criem *química* entre si. Se há um momento no capítulo para isso, é *este*.

Claro, se houver personagens militares, o lógico seria que eles fossem separados para levar uma bronca do comandante em seu gabinete. Mas se eles não estiverem na cadeia com os demais, não farão parte desse laço. *Quando for melhor para a história, sacrifique um pouco a lógica!*

Em todo caso, esse momento forçado de paz não vai durar muito.

De repente, vocês ouvem o barulho de uma explosão.

Antes que vocês mesmo possam ver qualquer coisa, suas narinas ardem com o cheiro acre de algo sendo calcinado. Uma ensurdecadora saraivada de disparos começa a pipocar, estocando seus ouvidos com o barulho. Vocês tem que falar aos berros para se fazer ouvir.

Deixe-os falar um pouco antes que eles se deparem com a cena.

É quando vocês enxergam, pela janela da cadeia, uma imagem aterrorizante. Vocês não podem ver tudo. Vocês nem sabem o que está acontecendo. Mas veem o pé amarelo de um robô irregular esmagando o concreto do chão do quartel a cada passo. É um ataque. E vocês estão presos em um lugar fechado. É quando o vigia puxa as chaves e começa a abrir a porta. “Podem fugir. Eu encaro qualquer punição, mas não vou deixar vocês aqui sem chances em uma hora dessas”.

“Não é necessário, soldado” — diz uma voz tonitruante que se sobrepõe ao barulho do ambiente ao ponto de que todos o ouçam muito bem.

É o próprio Comandante Belgrano, de volta.

“Venham comigo se quiserem sair dessa com vida.”

O comandante leva os personagens pelos corredores da base até uma saída traseira — dois portões fechados de madeira. Se houver alguma pergunta a ser feita para ele, é agora; se for em relação a tal peça, ele não irá responder. Em todo caso, não há muito o que fazer e ele sabe disso. Ele olha para o soldado ao lado (ou para o jogador com um hussardo imperial) e diz:

— *Levem-nos para o Hangar. Devolvam a ele seus robôs.*

— *Como?*

— *Isso mesmo que você ouviu. Eles trouxeram a bagunça para cá, eles que a arrumaram. E vocês... Espero que tenham ideia da embulhada em que se meteram. Ela é das grandes. E essa pecinha continua comigo. Se vocês ainda quiserem saber o que é ela, é bom voltarem vivos. Mas se algum de vocês aproveitar pra fugir, eu juro que não vou des-cansar até fazer algum infeliz comer capim pela raiz, tui claro?*

Se todo mundo ficar parado, ele vai gritar algo como “E então, o que vocês estão esperando? VÃO LOGO!”. Se um dos jogadores for um oficial da Brigada, pode levar os demais para um dos hangares onde seus veículos estão — além dos robôs confiscados. Todos correrão pelo caminho sob ataque; esta é uma cidade pequena, com uma guarnição com poucos robôs, e só resta a todos esperar a chegada de ajuda.

É uma boa fazer os jogadores correrem em meio ao tiroteio: peça para cada um rolar um dado — eles só serão pegos em meio a uma explosão ou coisa parecida caso rolem um 6. Neste caso faça um ataque contra o personagem (FA=2d), correspondendo a um escombros arremessado em pleno ar ou algo assim — nesse estágio “indefeso”, é bom que eles possam contar um pouco com a sorte. O fundamental é que todos cheguem ao hangar, recuperem os robôs que tinham em mãos — e os que forem da Brigada Ligeira Estelar podem subir em seus hussardos (veja *Brigada Ligeira Estelar*, página 58, para a ficha do Hussardo Imperial) para entrar em ação com suas máquinas! Haverá dois milicianos para cada membro do grupo, mais o líder deles, o Capitão Navarone. Dois dos milicianos serão aqueles que mataram o velhinho no início da aventura, a menos que eles tenham sido mortos naquele combate.

O que se segue agora é o combate conclusivo do episódio.

Capitão Navarone (9N): F1 (corte), H2, R2, A1, PdF1 (fogo); 10 PVs, 10 PHs; kit Mercenário (mira perfeita); Tiro Múltiplo.

Bogatir Modificado (13S): F3 (esmagamento), H0, R2, A4, PdF1 (perfuração); 10 PVs, 10 PHs; Mecha; Aceleração, Ataque Especial (PdF; paralisante; um dos canhões produz uma descarga elétrica na máquina inimiga, paralisando-a e queimando seus sensores); Sentidos Especiais (infravisão, radar, visão aguçada) e Voo. Apenas a Frio, Bateria e Munição Limitada.

Navarone é um mercenário que foi contratado para servir como tenente da milícia paramilitar a serviço de seu misterioso líder. Ele já falhou antes e sabe que, se falhar de novo, seu líder o fará de exemplo. Seu robô é um bogatir tomado de um cossaco em combate e pesadamente modificado.

Milicianos (8N): F1 (corte), H1, R1, A1, PdF1 (fogo); 5 PVs, 5 PHs. Kit Miliciano (flanquear); Patrono (líder); Crime.

Patamar (8S): F1 (esmagamento), H0, R2, A1, PdF1 (perfuração); 20 PVs, 6 PHs; Mecha; Aceleração, Ataque Especial (Força), Pontos de Vida Extras e Voo; Bateria, Munição Limitada. *Blindagem:* H+4 para iniciativa e esquivas, cumulativo com Aceleração (para um bônus total de H+5).

Se as coisas ficaram feias para os jogadores, oficiais da Brigada podem entrar em ação com seus robôs para ajudá-los. Os personagens em melhores condições poderão se reerguer e eventualmente usar PH para se recuperarem ou fazer reparos imediatos. Mas se os jogadores venceram seus atacantes, há duas possibilidades: uma é que Navarone tenha

Corta!

(Ou: “Por que não posso agir agora?”)

Às vezes, quando queremos encerrar uma história com um *cliffhanger* (um gancho tenso para o próximo episódio), um jogador percebe uma oportunidade e, assim que você diz “Continua no próximo episódio!”, pergunta com voz enjoada: “Posso fazer uma última ação antes do final?”. A menos que você esteja emendando os episódios (e mesmo assim, em algum ponto você vai ter que parar), não tenha dúvidas: diga “NÃO!”.

Há um bom motivo para isso: clima. A ideia por trás de encerrar com um corte súbito é deixar os jogadores tensos e com expectativa para a próxima sessão. Séries de robôs gigantes tendem a ser novelescas, com reviravoltas e ganchos para o episódio seguinte. Os produtores querem manipular as emoções dos espectadores e, em nome da fidelidade ao clima de uma história do gênero, você deve fazer o mesmo. Permitir uma ação antes do final do episódio significa esvaziar o impacto da cena final, aquela que precisa ficar na mente dos jogadores assim que tudo termina.

É claro, se o grupo quiser *muito* continuar jogando e vocês tiverem tempo de sobra, você pode emendar um episódio.

morrido em combate. Caso ele esteja vivo em seu robô (se não tiver, substitua-no por algum outro soldado qualquer), ele vai se acovardar e tentar falar com todos os personagens, pelas linhas de comunicação.

“Escutem... Posso explicar tudo, apenas me protejam! Eu não posso voltar após ter falhado! Eu expus a operação! Ele vai me matar!”

Se os personagens perguntarem “ele quem”, Navarone *quase* dirá um nome... Mas de repente, seu robô explodirá do nada e vocês ouvirão um horrível grito de agonia enquanto assistem seus últimos segundos na tela. E então todos os robôs dos jogadores terão uma nova linha de comunicação aberta, trazendo uma risada macabra. Peça para que eles façam testes de resistência ao ouvi-la: essa risada é uma forma de intimidação, trazendo uma *aura de terror*, e os que falharem sofrerão uma penalidade de -1 em sua FD.

Um irregular de pintura amarela e negra surge no seu campo de visão. Ele não é um irregular qualquer; é um modelo digno de um nobre duelista ou de um condottiere acos-tumado a destroçar seus inimigos. Vocês o olham e tem a íntima certeza: talvez vocês já estejam mortos...

Após esta descrição, respire fundo, ruidosamente. Então, feche o livro para quebrar o silêncio e diga a frase mágica: “**CONTINUA NO PRÓXIMO EPISÓDIO!**”.

Episódio 2: Fuga para as Estrelas

O capítulo anterior terminou com os jogadores frente a frente com um inimigo de verdade — e provavelmente avariados devido a luta contra os capangas. Para o início deste capítulo, você tem duas opções: a primeira, mais realista, é retomar tudo no ponto em que estava. A segunda, mais heroica, é restaurar os PV e PH dos personagens. Seja qual for sua escolha, procure mantê-la ao longo da campanha, por questões de coerência.

Em todo caso, é importante recolocar os personagens no espírito em que foram deixados no final do episódio anterior. E para isso, você começará este episódio lendo para seus jogadores a sinopse do episódio anterior (e sim, você fará isso no início de *cada* episódio).

No Último Episódio...

Nossos heróis receberam de um homem misterioso um estranho objeto, que os levou a ser perseguidos por bandidos. Após serem levados ao Coronel Belgrano, a base da Brigada Ligeira Estelar foi atacada por um grupo de invasores — e o pior deles acabou de aparecer...

Agora é hora de ler em voz alta: “Episódio Dois: Fuga para as Estrelas” e começar de vez a sessão. Repita este “ritual” no início de cada episódio (apenas trocando a recapitulação e o nome do episódio, obviamente). Isso ajudará sua campanha a simular um seriado.

O Inimigo Misterioso

Importante: quem tiver falhado no teste de intimidação do final do episódio anterior continuará sob o efeito da falha (-1 em FD), e prosseguirá assim até o final do combate.



O robô de pintura amarela e negra se posiciona impávido à frente de vocês, como se fosse uma estátua que celebra a vitória de um combate que já aconteceu há muito. Uma tela se abre nas linhas de comunicação de seus cockpits.

A imagem que aparece é um homem que esconde boa parte de seu rosto com um par de lentes estranhamente grandes ocultando seus olhos. Ele começa a falar: “Podem me tratar por Dom Refrega. Conhecemos a reputação da Brigada, mas vocês sabem que essa é apenas uma base de trânsito. Nós viemos com o elemento surpresa e estamos em vantagem. Vocês não tem como vencer. Sei que a essa altura vocês já chamaram reforços, mas até que eles cheguem, posso reduzir vocês a cadáveres e escombros...”

Aqui, faça uma pausa dramática antes de voltar a falar.

“Mas sou um homem prático. Isso é desnecessário. Apenas entreguem a peça e iremos embora. O Comandante Belgrano deve saber do que eu estou falando, não?”

Agora a decisão é dos personagens jogadores — se eles enfrentarão seu oponente ou tentarão negociar. Refrega é aberto à conversa, mas com uma desconfiança calculada — afinal, está numa base da Brigada, e hussardos tradicionalmente são esquentados... As chances de algo dar errado são grandes!

Refrega não está sozinho. Ele conta com 1d–2 milicianos para cada personagem com um robô (mesmas estatísticas do episódio anterior; veja a página 15), e se os personagens tentarem atacá-lo em grupo, os milicianos irão ajudá-lo. Entretanto, Refrega é orgulhoso. Se algum dos personagens decidir encarar-lo diretamente, ele o desafiará para um duelo.

Não deixe esse combate chegar até o fim. Quando a Brigada estiver chegando, Refrega fugirá. Mas ele deixará claro que esse duelo não acabou, e que os dois ainda irão concluir essa luta, dizendo: *“Fique mais rápido, mais forte, melhor!”*. Então, para surpresa de todos, os robôs abrem portinholas das suas ombreiras, disparando foguetes para todo lado — e transformando a base em chamas!

Dom Refrega

Dom Refrega é um inimigo que oculta sua identidade através de uma máscara com lentes de cores diferentes, uma enegrecida e outra avermelhada. Suas intenções são desconhecidas, mas ele comanda uma milícia que o serve por um misto de respeito e medo — eles sabem o que acontece com quem falha com Refrega. Para sua ficha e histórico completos, consulte o **Apêndice**.

Dom Refrega (34N): F3 (corte), H5, R4, A4, PdF2 (fogo); 20 PVs, 35 PHs.

Hussardo da Nobreza Modificado (20S): F4 (fogo), H0, R4, A4, PdF2 (perfuração); 20 PVs, 20 PHs; Mecha; Aceleração, Ataque Especial (Força; perigoso), Implemento (Desvio de Disparos; veja o *Manual 3D&T Alpha*, página 92), Sentidos Especiais (infravisão, radar, visão aguçada) e Vôo. Bateria e Munição Limitada.

Introduzindo Novos Personagens

Após a viagem, os personagens chegam ao espaçoporto — um local ideal para incluir um jogador que faltou na primeira sessão. Para isso, use o gancho do “personagem acidental” ou, se o novo personagem possuir uma nave (um contrabandista, um nobre de passagem, um aventureiro por exemplo), a nave militar será avariada e o grupo terá que correr para outro transporte; a nave mais próxima será a do novo personagem.

O Recuo Estratégico

Refrega e seus homens aproveitam para fugir. Se os jogadores estiverem pensando em segui-los, dê a eles motivos para *não* fazer isso. Eventuais namoradas ou amigos que estavam com os personagens na exposição podem ter vindo até o quartel, para convencer os guardas a tirá-los da cadeia, e ter sido pegos no meio do fogo cruzado. No fim do combate, podem estar feridos, precisando de cuidados, ou mesmo soterrados sob escombros, precisando de resgate. Outra opção é fazer a Brigada, recém chegada, querer interrogar os personagens. Nessa hipótese, o Comandante Belgrano dirá a todos: *“Tudo bem. Esses jovens estão limpos. Vocês, venham comigo. Eu não deveria ter prometido contar nada a vocês — mas cumpro minhas promessas. Temos muito a falar”*.

É possível que os personagens jogadores *não queiram* conversar, caso tenham amigos sendo tratados, mas Belgrano vai ser duro: *“Vocês não querem saber a verdade? Não vou contá-la duas vezes!”*.

O Segredo Oculto

Chegou a hora dos personagens jogadores descobrirem por que estão envolvidos nessa história. Parte da base está destruída, mas o Comandante encontra uma pequena sala de pé, com algo muito precioso para todos — a cafeteira. Uma vez que prepare uma xícara para ele, Belgrano começa a falar.

Lutei nas frentes de Inigo e Alatríste. Devo ter feito algo direito, porque fui condecorado e promovido à medida que os oficiais mais graduados caíam. Não era fácil. Tínhamos problemas de manutenção, era comum atacarmos robôs tarsianos de modo suicida para usarmos os braços e pernas deles como quebra-galho até que viesse apoio técnico de Albuquerque ou Viskey. Disputávamos a tapa quem vasculharia o cockpit do robô inimigo capturado porque era comum encontrar um pacote de biscoito perdido no meio de tudo... Foi assim que achamos isso”. Ele puxa a pequena peça de metal e prossegue: “Esta chave de rota aqui nos salvou”.

Um Pouco de Romance

Muita gente critica quando namoradas de protagonistas só existem para morrer e servir como elemento motivacional para que eles iniciem sua jornada. Mas isso tem motivo: casais apaixonados podem ser *muito chatos*, à medida que distraem o foco da trama e da ação. No geral, é melhor que os personagens estejam tentando *conquistar* seu romance ao longo da campanha do que já o tenham desde o início.

Mas um casal que não se acertou pode funcionar! Romance concretizado pode ser chato, mas a *tensão* entre os dois *antes que tudo se concretize* pode ser divertida! Não é preciso chegar ao extremo da comédia romântica, onde as duas partes do casal se detestam e trocam farpas um contra o outro o tempo todo. Um personagem que se insinue para uma moça comportada, que se faz de ofendida, mas no fundo gosta disso, por exemplo, é válido.

Se você quiser ter um romance já concretizado na campanha, uma maneira de torná-lo interessante é adicionar complicações. Digamos que um personagem plebeu se envolva com uma jovem nobre prometida. Parabéns, esse personagem agora é um alvo para seus pais (que temem um desprestígio da sua filha como mercadoria política) e para os prometidos que não querem perder os ganhos do casamento — nem subir ao altar sob o ridículo dos traidores.

Romance é parte das histórias de robôs gigantes, então não tenha medo dele; mas sempre que a coisa estiver prestes a deslançar, *algo* deve acontecer para atrapalhar (como na desvantagem Assombrado). Deixe que alguém assuma seus sentimentos apenas antes da *última batalha* da campanha. O beijo fica pra volta... Se o personagem voltar.

Pare um pouco para que os jogadores possam fazer perguntas e também para que você não fique falando sozinho. Mas não deixe de retomar a meada após essa pequena pausa.

“Foi achado por acaso. Parece que foi construído na época do Grande Vazio. Estava oculto em um asteroide fajuto no meio do Quadrângulo Negro. Um misto de belonave e estação espacial. Reformaram e batizaram de Belonave Supernova. Eu estive no efetivo que migrou para o local, até por ter achado essa peça. A Supernova serviu de base para Lucas Falconeri resgatar a Princesa del Mar. Rapaz... Ele era um homem apaixonado. Estava disposto a varrer Tarso com fogo até virar um deserto estéril se acontecesse algo com ela. E bem...”. Ele respira um pouco antes de concluir: “com a Supernova, ele podia fazer isso. Tanto que depois da guerra, os dois chegaram a discutir se não era o caso de destruir aquela coisa. Ela não foi feita para... Humanos. Era poder demais para as mãos de um só. O preço a ser pago seria alto demais para valer a pena...”.

“Quando os Proscritos invadiram Ottokar, perguntei-me se eles iriam reativar a estação. Mas já estou velho para essas coisas grandes... Vim para um lugar pequeno por

Chave de Rota

Uma *chave de rota* é uma peça que, inserida em uma nave, estabelece uma rota de navegação. É usada para viagens sigilosas, mas também são usualmente empregadas em viagens de rotina — para que um navegador não tenha que programar os mesmos dados sempre e sempre.

causa disso. Sou viúvo, já criei meus filhos. Só que, pelo visto, ainda tenho algumas pontas soltas a acertar”.

Se alguém perguntar por que ele está contando tudo isso, ele dirá: *“Porque agora o problema também é seu. Terei que relatar tudo o que aconteceu na exposição e na base. Vocês vão para a capital prestar depoimento.”* Se houver um oficial hussardo da Brigada Ligeira Estelar entre os jogadores, ele o designará como responsável para acompanhá-los até a capital. Se houver um nobre, Belgrano será respeitoso e avisará seus familiares, mas ele ainda terá que prestar depoimento. Se não houver um hussardo imperial entre os jogadores, um coadjuvante os escoltará. Caso haja amigos dos jogadores na base, Belgrano os certificará de sua segurança. Uma nave de transporte menor os levará ao espaçoporto mais próximo (os personagens voarão por rota orbital).

O voo da nave de transporte é tranquilo. Seus robôs estão na parte de carga do veículo. Os jogadores podem ter mais uma cena de caracterização enquanto tudo parece correr de forma normal, mas desta vez não é interessante que ela seja muito longa. Se houver coadjuvantes no grupo — como um namorado ou amigos a tiracolo —, é bom que eles participem, porque essa sequência pode muito bem definir a caracterização dos jogadores na história.

Fogo Cruzado

Um oficial da Brigada Ligeira Estelar os recepciona e diz que a nave está à sua espera. Como esse é um espaçoporto civil, vocês irão em uma espaçonave de carga, para não despertar a atenção de gente comum. Dezenas de naves de todos os tipos chegam ou partem para outros mundos; é normal que militares os usem como escala para voos orbitais. Fiquem tranquilos.

Quando os personagens estiverem na pista, caminhando em direção a sua nave de carga, um robô à vista em um container aberto de outra nave — provavelmente aberta para vistoria — irá se mover. Ao mesmo tempo, pessoas que andavam em direção às escadarias de embarque puxam pistolas de energia e disparam contra os personagens!

Esses atacantes são milicianos disfarçados (1d–1 para cada jogador) tentando mirar na sua cabeça — e um robô irregular convencional correndo para a nave com um sabre a frio, embora provavelmente tenha um módulo de energia para recobri-lo se for preciso. O piloto é um miliciano normal (veja página 15).

Um jogador esperto pode perceber que os milicianos não miram na cabeça à toa: não querem atingir acidentalmente a peça, caso ela esteja oculta entre os trajes de um dos personagens. Isso soa incoerente em retrospectiva, já que os milicianos devastaram a base e poderiam ter destruído o local onde a peça estava. Um jogador que perceba esse detalhe pode utilizá-lo como uma forma de desestabilizar a confiança de um miliciano fiel a seu líder (um sucesso num teste de Manipulação reduziria a FA dos milicianos em -1, já que eles não teriam mais certezas sobre a capacidade do líder pelo qual estão lutando). Em todo caso, os milicianos querem evitar que os personagens saiam do planeta, a qualquer custo.

Essa é a hora do mestre tomar algumas decisões. Seus personagens irão *mesmo* permanecer ao lado de amigos e namoradas nessa fuga?

Se um personagem *não* tiver a desvantagem Protegido Indefeso, talvez seja o caso de que um disparo atinja e mate seu/sua namorado(a) *antes dele/a* entrar na nave, dando a ele razões para odiar seus inimigos. Nesse caso, é conveniente que o NPC tenha se declarado ao personagem jogador em algum ponto *antes* do ataque — no espaçoporto, por exemplo. Prepare essa cena com a devida perspectiva dramática — é um casal apaixonado, sem ideia do que pode acontecer com eles. E como gente armada com robôs gigantes está envolvida, é válido pensar que algo pode dar muito errado e que é melhor se declarar de uma vez. Uma morte dramática seria a deixa ideal para que um dos jogadores corra até seu robô gigante e enfrente o miliciano com o irregular.

Ou talvez seja o caso dela *não* se declarar até o fim da série e permanecer viva até lá. Veja o quadro “**Um Pouco de Romance**”, na página 18.

Nave Cargueira Militar (15S): F3 (esmagamento), H0, R4, A3, PdF2 (fogo); 20 PVs, 20 PHs; Mecha; Aceleração, Hiperespaço* e Voo; Munição Limitada.

*Vantagem descrita no suplemento online *Naves espaciais*, disponível gratuitamente em www.jamboeditora.com.br/extras/downloads.

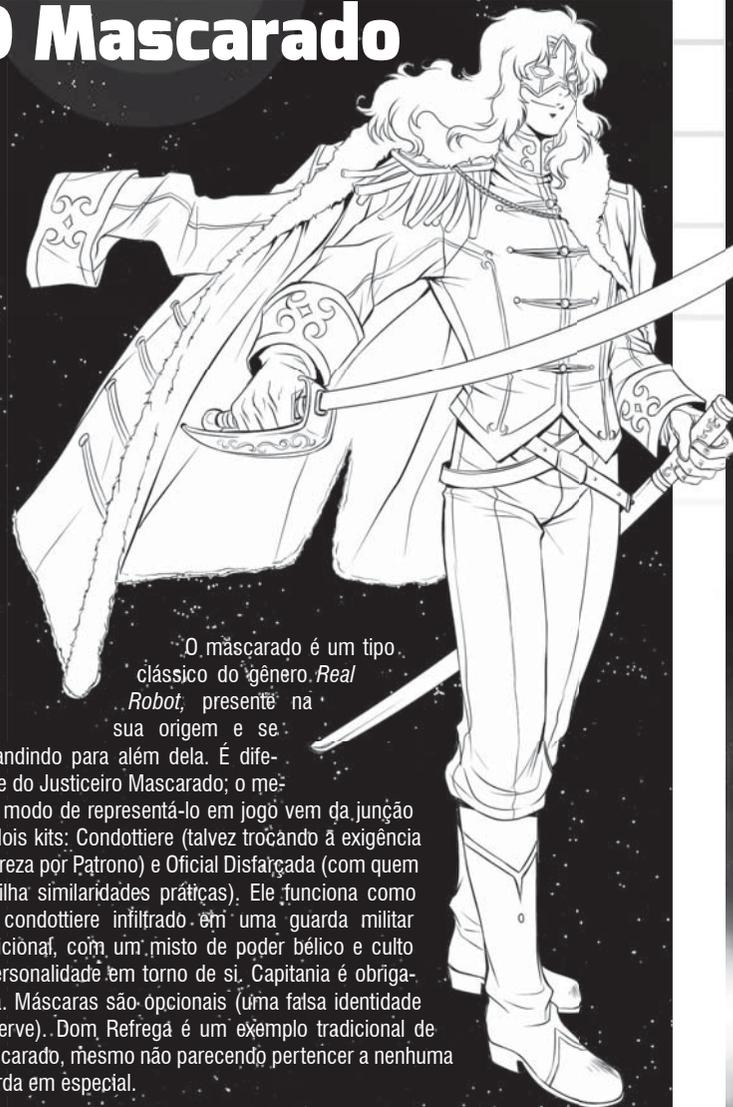
Terminada a luta, naves menores começam a surgir no céu, disparando contra o veículo de fuga do grupo.

Dentro da nave, o piloto diz: “*Não posso sair daqui sem uma chave de rota! A minha foi destruída!*”, diz, balançando os restos do aparelho esmagado que tem em mãos. Caso perguntem algo sobre como programar uma nova rota, o piloto dirá “*sob fogo cruzado? Antes que eu programe uma nova rota, estaremos em pedaços! É um salto orbital, não um voo normal! Preciso de uma nova rota urgente!*”.

Se alguém puxar a peça caçada pelos homens de Dom Refrega, o piloto diz: “*precisamos dessa chave aqui e agora*”, e *um dos personagens jogadores* (isso é importante, mas não deixe os jogadores perceberem isso) deve tomá-la e enfiá-la com força em meio aos controles da nave, em meio ao desespero e correria. Quando acontecer isso, a nave se vedará imediatamente — e *disparará a toda para o espaço sideral!*

Nesse momento, feche o livro na frente dos jogadores. Pode repetir a frase que todo mundo está esperando: “**CONTINUA NO PRÓXIMO EPISÓDIO!**”.

O Mascarado



O mascarado é um tipo clássico do gênero *Real Robot*, presente na sua origem e se expandindo para além dela. É diferente do Justiceiro Mascarado; o melhor modo de representá-lo em jogo vem da junção de dois kits: Condottiere (talvez trocando a exigência Nobreza por Patrono) e Oficial Disfarçada (com quem partilha similaridades práticas). Ele funciona como um condottiere infiltrado em uma guarda militar tradicional, com um misto de poder bélico e culto à personalidade em torno de si. Capitania é obrigatória. Máscaras são opcionais (uma falsa identidade já serve). Dom Refrega é um exemplo tradicional de Mascarado, mesmo não parecendo pertencer a nenhuma guarda em especial.

Episódio 3: Caçada entre os Asteroides

Nos dois primeiros episódios, os personagens apenas reagiram aos eventos, aprisionados em situações impostas a eles. Chegou a hora de fazê-los tomar as rédeas — afinal, os eventos da saga serão causados pelas ações dos personagens! Mais do que oferecer situações contra as quais os jogadores devem reagir, vamos estimular as interpretações deles.

No Último Episódio...

Nossos heróis descobriram que carregam consigo a chave de um poderoso artefato militar: a Belonave Supernova, que pode cair nas garras do cruel Dom Refrega — um homem disposto a tudo para cravar suas garras nela. Para proteger suas vidas, nossos bravos pilotos acabam de ser arremessados em uma jornada para o espaço...

Em Meio ao Nada

Quem leu o capítulo anterior percebeu que tudo acabou na correria, um tanto rápido demais — e isso foi intencional, para dar a sensação que tudo se atropelou em meio a tanta confusão. O próprio piloto (caso seja um Coadjuvante) está assustado. Os dados fluem em seu terminal, números atrás de números. A nave viaja sozinha e já saiu da órbita do planeta. Aproveite para que os jogadores e coadjuvantes (caso eles tenham vindo) ponham para fora tudo o que os incomoda e apontem culpados entre si.

Não vamos oferecer uma rota de eventos: este episódio será mais baseado em interpretação do que em rolagens de dados (embora elas sejam bem-vindas em situações sociais, caso alguém tente pacificar os ânimos ou impor respeito). O que deixaremos aqui



-Altair-Messias-

são informações e elementos que podem ser gerenciados nessa situação. Ou seja: nada de um mapa de eventos aqui, caro mestre de jogo — é hora de você arregaçar suas mangas!

A menos que tenham fugido para uma nave vizinha, os personagens estão em um cargueiro militar de porte médio, para viagens curtas. Ele até tem motor de salto hiperespacial, mas a função disso é a viagem para rotas breves no mesmo sistema solar — algo que se levar um dia, é muito. Não há conforto ou acomodações para viajantes: o máximo que existe nesse sentido são alguns beliches, usados pela tripulação em eventualidades.

Uma nave militar de carga é composta pela tripulação a seguir.

- **Oficial Comandante:** o piloto responsável pela operação e segurança da aeronave. É a autoridade máxima dentro da nave.
- **Copiloto:** auxilia o comandante na operação da aeronave.
- **Navegador:** responsável pela navegação da aeronave quando a rota e o equipamento o exigirem.
- **Auxiliar de Bordo:** auxilia o comandante no cumprimento das normas relativas à segurança da nave e sua carga.
- **Mecânico:** auxilia o comandante na operação e controle de sistemas diversos conforme os manuais técnicos da aeronave.
- **Operador:** oficial de bordo encarregado das comunicações.
- **Operador de Equipamentos Especiais:** caso seja necessária a inclusão de um implemento na nave, haverá um oficial desses monitorando seu uso.

Embora esses oficiais pertençam à Brigada, nenhum deles é um hussardo: seus trajes, apesar de manter os padrões de cores e insígnias, são menos vistosos do que os pilotos de robôs tradicionais. Se houver um oficial hussardo entre os jogadores, se explica a ausência de um para a defesa da nave: assume-se que o personagem jogador (ou o coadjuvante que os escoltaria) cumpriria tal papel durante a jornada. Caso não haja outros personagens além dos criados pelos jogadores, as coisas ficarão mais fáceis com a tripulação apesar dos atritos iniciais.

Se os personagens jogadores trouxeram coadjuvantes a tiracolo, estes reclamam, discutem e serão os mais difíceis de lidar. Nesse caso, o oficial comandante irá se impor. Dependendo de sua personalidade, ele pode ser polido mas firme ou irritadiço e severo. Tudo depende do que você, mestre, achar adequado para lidar com o grupo de personagens que tem em mãos.

Os tripulantes da nave de carga se tornarão coadjuvantes da série (no caso do grupo não estar na nave de um personagem jogador que entrou no episódio dois, durante a cena do espaçoporto). Afinal, os personagens precisarão lidar com funções práticas ao longo da campanha, como a necessidade de um mecânico ou de alguém que entenda de comunicações.

Seria conveniente oferecer coadjuvantes prontos, como fizemos com **Dom Refrega** ou o **Capitão Navarone**. Mas se fizermos isso aqui, com estes personagens de apoio, podemos estar perdendo a chance perfeita para uma campanha mais personalizada. Em um primeiro momento não é realmente preciso pensar nas fichas deles, mas seria bom que, ao longo da

campanha, o capitão e os demais tripulantes fossem melhor definidos. É o preço para se desenvolver uma campanha onde todos estejam envolvidos e sintam que é a *sua* história, não uma saga genérica. Eles podem ser construídos a partir dos kits para personagens militares em diferentes postos e funções presentes no livro *Brigada Ligeira Estelar* e nos suplementos *A Constelação do Sabre Vols. 1 e 2*. Além disso, alguns personagens podem ser construídos a partir de tipos presentes neste livro — como o **Perito** (página 68), por exemplo. Como são tipos dramáticos, nada impede que um tipo pensado para vilões, como o **Lugar-Tenente** (página 23), encontre uma variação menos antipática entre os personagens, como um segundo em comando muito zeloso, por exemplo. Essa postura também pode se aplicar aos próprios vilões, caso o mestre queira uma campanha menos maniqueísta.

Por padrão, os tripulantes devem ser construídos um nível abaixo dos personagens jogadores. Isso quer dizer que eles seriam construídos com 4 pontos em campanhas Aventurescas, com 5 pontos em campanhas Heroicas e assim por diante. A exceção é o Oficial Comandante, que deve ser do mesmo nível do grupo.

Território Desconhecido

É a hora das discussões pararem. Deixe os personagens começarem a perder a linha — todos estão tensos e esse é um momento de ouro para o drama — e então surpreenda a todos quando a nave entrar em salto hiperespacial automaticamente, cortando o festival de acusações mútuas.

De repente, vocês sentem algo estranho em seus estômagos: a nave entrou em modo de salto hiperespacial. O tempo passa e, quanto maior o tempo, maior é a distância e a incerteza sobre onde todos estão sendo levados. De repente, a nave para. O Comandante está tenso. Ele olha para o navegador, que antecipa sua pergunta: *“Estou examinando nossa rota pregressa! Não encontro nenhum satélite de comunicação. Podemos estar até mesmo no fio do Sabre — foi tudo muito rápido!”*.

“Tudo isso?”

“Viajamos em velocidade máxima. O motor cósmico aguenta, mas esta é uma nave de carga para viagens espaciais de curta distância. Não temos estrutura para um salto desses. Podemos estar superaquecidos... Não duvido que a I.A. da Chave de Rota tenha feito os cálculos de parada e estejamos em uma pausa de resfriamento. Quando estivermos prontos, a nave vai se direcionar para uma nova rota de salto...”

“Você tem como parar com isso?”

“O senhor não vai crer no que digo, mas essa chave de rota parece ter vontade própria...”

Um barulho seco se faz ouvir: a nave foi submetida a mudanças intensas de temperatura com a partida repentina, e o barulho é fruto do resfriamento rápido de seu exterior. Coadjuvantes trazidos para a nave reagirão passionalmente; se nenhum jogador aquietá-los (teste da perícia Intimidação), o comandante soltará uma feroz ordem de silêncio que o fará. Surpreenda os jogadores quando a nave entrar em salto hiperespacial automaticamente,

Um Pouco de Astronavegação

Asteroides e outros corpos (como satélites ou mesmo lixo) são problemas comuns em viagens espaciais. Quando uma nave viaja sem saltos hiperespaciais, o problema não chega a ser grave: sensores avisam de quaisquer corpos estranhos nas redondezas e cabe ao piloto decidir o melhor a se fazer: contorná-lo ou esperar sua passagem (caso ele seja grande demais para ser contornado sem riscos).

Quando se trata de saltos hiperespaciais, a coisa complica um pouco. Durante o salto, a nave simplesmente não para. Isso quer dizer que todos os cálculos precisam ser feitos previamente. Quando há um corpo celeste ameaçador dentro de uma rota de salto, usualmente isso é previsto em voos planejados; em toda a constelação há satélites e observatórios que os monitoram para a segurança de voos comerciais e militares. Por outro lado, saltos hiperespaciais não planejados sempre envolvem riscos, por mais que haja um cálculo veloz de rota. Qualquer erro, por menor que seja, pode ser perigoso — ou *letal*.

cortando qualquer cena. Novamente, mais tempo, talvez mais até do que antes. Não há como se traçar a rota que a nave segue — é preciso esperar que o salto *pare*.

Isso acabada acontece: do nada, as janelas mostram que eles estão nas proximidades de um campo de asteroides. Não é muito difícil entender porque a nave parou: asteroides têm rotas aleatórias, e só a boa e velha direção manual pode dar conta do recado.

O comandante da nave pergunta ao navegador: “Paramos?”

“Aparentemente sim. A chave parou de interferir no motor cósmico.”

“Pode calcular qual foi nossa rota?”

“Devo levar alguns minutos, mas talvez estejamos fora dos limites do Império. Não tanto a ponto de estar em território não mapeado, mas fora mesmo assim, senhor.”

O comandante coça a cabeça e se volta para todos. “Resta saber o que vamos fazer com vocês. Esta não é uma nave de passageiros! Se comportem ou os porei a ferros, fui claro?”

É quando os radares apontam três naves em movimento. Todas amarelas — a cor dos robôs de Dom Refrega. Elas parecem estar em patrulha. Se o capitão da nave for um personagem jogador, pode discutir com o resto do grupo: atacar as naves ou se esconder?

Há bons motivos para ambas as decisões. Por um lado, os milicianos parecem ser poucos, e possuem apenas três dakkars, fáceis de lidar, e os personagens possuem robôs de combate. Por outro lado, a nave dos personagens, embora tenha recursos de defesa, *não é uma belonave*, mas sim uma nave de carga. Ela *não* aguentaria a investida de uma nave inimiga caso a milícia tenha uma a disposição. Se o comandante for um personagem jogador, a decisão final cabe a ele. Se for um NPC, irá acatar a decisão da maioria do grupo.

Se os personagens resolverem atacar, reforços inimigos chegarão — robôs milicianos liderados por um dos lugares-tenentes de Dom Refrega, Gur Naiman (veja abaixo).

Se os personagens decidirem se esconder, exija testes de Habilidade do piloto. Será um jogo de gato e rato; dê aos jogadores a ilusão de que eles estão conseguindo se esconder dos milicianos atrás dos asteroides, e que talvez consigam escapar. Entretanto, sempre que eles pararem, os inimigos se aproximarão. Antes que a perseguição se torne entediante, os milicianos emboscam a nave do grupo.

A verdade é que não importa o quanto os personagens se escondam: a milícia de Refrega *já sabe que eles estão ali*. A milícia estava procurando a Belonave Supernova dentro do cinturão de asteroides — alguns dos asteroides são grandes o bastante para ocultar a nave. Como nenhum rastreio espectrográfico localizou em qual dos asteroides a Supernova está escondida, a milícia resolveu esperar pela nave do grupo, para então roubar a chave de rota e usá-la para ter a posição exata da belonave. O que os milicianos não sabem (e nem os jogadores precisam saber) é que a Supernova *não* está aqui. O cinturão de asteroides é apenas um ponto de ajuste de curso.

Assim, de qualquer maneira, os personagens deverão enfrentar uma tropa composta de robôs milicianos (1d para cada jogador; as fichas serão as mesmas do Episódio 1). Além dos milicianos, há um robô irregular amarelo e vermelho comandado por um dos lugares-tenentes de Dom Refrega, Gur Naiman. Naiman sabe que Refrega precisa da peça inteira, então não pode se dar ao luxo de explodir a nave dos personagens, nem deixará que os milicianos façam isso. Naiman não está disposto a ser razoável e na sua irritação, pode cometer algum ato impensado. Os dados do personagem podem ser lidos logo abaixo.

Gur Naiman (13N): F2 (corte), H3, R2, A1, PdF1 (fogo); 10 PVs, 10 PHs; Vantagem Regional: Mundo Hostil; Kit: Habitante dos Mundos (maestria em esgrima [desarmar, estocada, um contra todos]). Capitania e Patrono (Dom Refrega).

Irregular Modificado (11S): F3 (energia), H0, R2, A2, PdF1 (perfuração); 10 PVs, 10 PHs; Mecha; Ataque Especial (Força), Sentidos Especiais (infravisão, radar, visão aguçada) e Vôo; Bateria.

Nascido em Moretz, Gur Naiman tem um misto de gratidão e inveja de Dom Refrega — cuja verdadeira identidade ele conhece. Quer tomar seu lugar, mas também quer provar sua superioridade a todos — talvez por um complexo de inferioridade. Está longe de ser o mais honrado dos adversários.

Enfrentando a Ameaça

E agora? os personagens jogadores *entregarão a peça, ou estão dispostos a lutar?* Para complicar, faça o comandante da nave perguntar o que *realmente está acontecendo*. Faça com que eles revelem aquilo que o Comandante Belgrano lhes revelou. Depois disso, o comandante da nave considera que sua obrigação moral é lutar; se uma arma dessas existe e virou a maré na época da insurreição, imagine o que ela não faria em mãos erradas!

Se os jogadores chegarem à mesma conclusão, terão apoio dos coadjuvantes (caso eles estejam na nave) ou não? Uma dica: namoradinhas podem ser excelentes pontes entre protagonistas e grupos quando veem o seu... *ahem*, amigo de sempre mostrando atitude.

Em todo caso, a história desse ato é a luta contra Naiman e suas forças. Os personagens estão em desvantagem numérica e tem um inimigo especial a enfrentar. Geralmente, em um anime do gênero, o duelo pertenceria ao robô do protagonista. Mas isto é um RPG e as coisas não funcionam da mesma forma: seus jogadores são *todos* protagonistas. Assim, é no mínimo justo que o responsável por enfrentar Gur Naiman *não seja* o mesmo personagem que enfrentou Dom Refrega no episódio anterior. Arranje a saída dos robôs de forma que outro jogador saia primeiro e ganhe a atenção de Naiman. Os demais deverão enfrentar 1d milicianos cada um, como descrito acima. Mas, para dificultar um pouco as coisas, faça com que um miliciano de cada jogador tenha um bônus de F+1 e A+1 (representando um miliciano mais experiente). Isso garantirá que as coisas já estejam um pouco menos fáceis, mas os jogadores iniciantes ainda assim possam eliminar os seus oponentes.

Enfim Vocês Venceram... Ou não?

Quando o duelo entre Gur Naiman e o personagem jogador estiver quase acabado, para qualquer um dos lados, interrompa o combate e descreva:

Uma voz trovejante invade suas linhas de comunicação. "Naiman, você se esqueceu que nossa missão é levar a chave de rota, e não enfrentar robôs inimigos?"

Uma nave verde oliva com faixas amarelas surge. É um cruzador auxiliar; dele, saem robôs gigantes de várias cores e modelos, carregando fuzis de energia.

"Ponha-se no seu devido lugar, Ging!"

"Estamos a serviço de seu superior, Naiman, não de você. Não somos... Máquinas que cumprem ordens cegamente. Não somos mais substituíveis do que nosso ofício nos faz. Podemos tomar decisões em prol do melhor resultado. E no meu entender profissional, você está prejudicando este trabalho. Se for preciso, caso eu tenha que escolher entre o você e a missão, escolherei a missão. Fui claro?"

Gur Naiman rosna de raiva. O dono da voz, do outro lado, se mostra impassível. O sotaque é claro para todos: é de Gessler, lar dos mais eficientes mercenários da constelação.

Quando vocês se dão conta, há um círculo de robôs, todos erguendo rifles de energia em sua direção. "Quanto a vocês, cavalheiros, peço que se rendam e entreguem a chave de rota. Caso contrário, só nos restará disparar contra os senhores."

Não deixe os jogadores realizarem nenhuma ação. Em vez disso, feche o livro na frente dos jogadores lentamente, com a devida gravidade que o momento exige... Então, fale a frase já esperada: **"CONTINUA NO PRÓXIMO EPISÓDIO!"**.

O Lugar-Tenente



Um "chefe de fase" por definição, o lugar-tenente costuma ser um adversário recorrente enquanto o Grande Chefe (o inimigo final da campanha) fica à distância. Uns são ambiciosos e esfaqueariam o chefe para tomar seu lugar; outros pecam por zelo em excesso. Quando o sexo do lugar-tenente é o oposto ao do Grande Chefe, é normal que haja sentimentos por trás desse zelo e que essa história acabe *muito mal*. Em todo caso, quando o Grande Chefe é maior do que a vida, é o Lugar-Tenente quem faz o trabalho sujo em seu nome. Se os protagonistas o matarem, não há problema: outro Lugar-Tenente irá ocupar seu lugar e tudo continuará a mesma coisa. De resto, a regra é que só haja um oponente superior aos Lugares-Tenentes: o Grande Chefe (usualmente, o Mascarado). Ver Gerais (página 139 do *Manual 3D&T Alpha*) a título de referência.

Para o Mestre: Unindo o Grupo

A seguir está o primeiro de uma série de textos de apoio, para ajudá-lo a entender melhor a estrutura da campanha. Neste primeiro texto, vamos falar não da reunião, que é simples, mas da *integração* de personagens.

Conhecendo os Protagonistas

Os capítulos apresentados até agora foram de estruturação da história. A função deles é apresentar os personagens (e talvez alguns coadjuvantes puxados no afã dos eventos) e unir o grupo. O truque para causar esta união — jogar todo mundo dentro de uma nave — é um clichê recorrente do gênero, presente praticamente desde seu início. Isso é para as histórias de robôs gigantes algo tão tradicional quanto o velho na taverna o é para as campanhas de fantasia. Mas, se ele continua a ser usado à exaustão, é porque funciona.

A abordagem “jogue todo mundo dentro da nave” tem a vantagem de reunir com facilidade personagens diferentes, independentemente de seu histórico, mas tende a fazer com que eles sejam menos focados. Voltando ao comparativo do mundo de fantasia: se o famigerado velho da taverna precisa resgatar um item mágico de um templo amaldiçoado, ele procura aventureiros dispostos a alugar suas armas em troca de parte do tesouro. As intenções são bem declaradas e o grupo se une em torno do mesmo objetivo, tendo a permanecer unido pelo menos até o fim da missão. Além disso, aventureiros de fantasia geralmente deixaram seus laços em alguma aldeia ou castelo em seu passado, de modo que seu passado é pouco importante. Mas este não é o caso aqui.

Esta também é uma fase particularmente crucial. Teremos um grupo de estranhos entre si, frequentemente querendo estabelecer o próprio espaço enquanto tudo desmorona a seu redor — e as coisas talvez não funcionem de forma tão imediata na mesa de jogo sem a ajuda do mestre.

Recomendamos logo no capítulo de introdução que você lesse todo este livro antes de começar a narrar sua campanha. Estamos contando com isso aqui.

Criando Laços

Repare que o primeiro capítulo já traz uma cena que parece apenas um momento pontual: aquele em que os personagens estão em uma cela. Por mais tensa que seja a situação — os personagens estão presos, afinal — eles vão ficar sem fazer nada e, por isso, podem revelar as primeiras arestas. Os coadjuvantes que estiverem com eles nessas circunstâncias, caso existam, podem ser focos de interação.

É claro que essa interação nem sempre precisa ser amigável: imagine que um dos protagonistas seja um incorrigível mulherengo e outro protagonista tenha trazido acidentalmente aquela “namoradinha” de infância cuja situação permanece eternamente mal resolvida (o famoso: “estão juntos mas não estão

juntos”). O mestre poderia chamar a atenção da moçoila para o personagem e como diz uma frase comum entre escritores, “com ‘o gato se sentou no capacho’, não temos nada; com ‘o gato se sentou no capacho do cão’, temos uma história”.

Os outros personagens jogadores podem aproveitar a situação para mostrar suas características: um personagem que se encaixe no tipo do “soldado” pode querer pôr ordem ali dentro; um nobre arrogante pode achar que a qualquer momento pode ser retirado dali, de modo que não precisa se envolver nessa algazarra, etc. É uma roupa suja de diferenças, mas se o grupo for maduro para lidar com isso, a sequência poderá ser divertida!

Paradoxalmente, o caos de uma cena como essas pode ser necessário para que o grupo se una no futuro e até mesmo construa laços de amizade. Coadjuvantes podem ser bem usados nesse sentido. Imagine que um dos coadjuvantes seja uma candidata a celebridade que iria tocar em um palco pequeno na feira tecnagropecuária onde nossa aventura começou. Se o caos começasse, ela poderia pôr ordem no lugar... Cantando! Basta ver o kit Celebridade Galáctica, do suplemento *A Constelação do Sabre Vol. 1*; além das demais, ela poderia incluir entre seu repertório a inclusão do implemento Paz de Marah (veja *Manual 3d&T Alpha*, página 106), pacificando os ânimos. Isso não fará todo mundo virar amigo de infância em três tempos, mas os acalmará e talvez os ponha para conversar.

Cenas desse tipo não precisam ser necessariamente beligerantes. Pouca gente se dá conta de uma pequena sequência no *Guerra nas Estrelas* original de 1977, durante a viagem dos personagens: o jovem herói treina com o sabre de luz enquanto o contrabandista que o leva em sua jornada assiste ao treino, ironizando os resultados... Uma cena que não é nada de mais e poderia ser facilmente descartada do corte final do filme sem afetar a história, certo? Na verdade, não. Essa cena “invisível” é mais fundamental em termos estruturais do que se pensa: é a única vez antes dos personagens entrarem em ação que temos uma interação casual entre eles. Sem ela, ficaria difícil de engolir a virada do final — na qual o herói e o anti-herói criam laços de camaradagem, fortes o suficiente para que este último retorne de surpresa no último combate, ajudando o herói a cumprir sua missão.

Unidos pela Necessidade

O fato do grupo eventualmente se entender — ou pelo menos se tolerar — não quer dizer que eles se unirão da noite para o dia. Cabe às circunstâncias fazer com que todos aprendam na prática a trabalhar uns com os outros. O segundo episódio de *Belonave Supernova* é um capítulo de transição, onde os personagens são jogados para o espaço. É o momento para avaliarmos os pontos fracos e fortes de cada um dos personagens.

Um bom comparativo seria o usado para a avaliação de um grupo de filhotes de cachorro: o futuro dono de um deles se aproxima de uma ninhada e joga um molho de chaves no chão. Como chaves são barulhentas, tilintam e refletem a luz por serem de metal, os cãeszinho têm sua atenção atraída; aqueles que decidirem explorar a novidade, se aproximar e ver o que é aquilo, provavelmente terão mais iniciativa e serão melhores cães de guarda; por outro lado, aqueles que forem mais tímidos, observando as reações dos demais antes

de olhar mais de perto, não se prestarão para esse papel, mas têm tudo para ser um cão de companhia mais tranquilo e adequado para um lar sossegado.

Comparativamente falando, a sequência do espaçoporto é uma enorme chave atirada em meio aos personagens.

Essá será a hora do mestre prestar atenção no comportamento dos jogadores. Quais deles tendem a partir para a iniciativa, e quais tendem a ser mais reativos? O que move cada um na hora do sufoco — partir para a ação ou proteger os inocentes? Algum personagem decide ficar à margem da ação, ou se afastar dela em nome de alguma solução genial que o fará surgir na hora certa? Isso tudo é importante por uma razão simples: em uma campanha de RPG, você não tem um personagem protagonista e vários coadjuvantes, mas sim vários protagonistas — mais especificamente, todos os personagens jogadores! Isso quer dizer que você tem que dar a todos um destaque igual, e movê-los para a ação de uma forma que ninguém saia insatisfeito no final das contas.

Um personagem mais ligado à interpretação, por exemplo, pode funcionar melhor condicionando a ação a um fator narrativo — e para isso, os personagens coadjuvantes são fundamentais. Por outro lado, personagens com tendência a dar ordens podem se tornar incômodos em longo prazo, caso queiram mandar nos demais protagonistas e não haja realmente um comum acordo entre os jogadores. Isso tudo pode ser usado como base para trabalhar as teias de relacionamentos entre personagens durante uma campanha.

Coadjuvantes dos Coadjuvantes

Personagens diferentes gerarão cadeias de eventos diferentes — e como nós dissemos logo no capítulo de introdução, dificilmente os rúmos apresentados neste livro ocorrerão na forma com que foram descritos. O próximo capítulo finalmente colocará os personagens no fio da trama, ao introduzir novos coadjuvantes. É bom que haja alguma unidade entre eles nesse momento, e é para isso que serve o terceiro capítulo, em que nossos protagonistas agirão não apenas para sobreviver, mas para proteger pessoas cujas vidas dependem de suas ações.

Embora eles possam ter lutado lado a lado nos dois primeiros episódios, nenhuma dessas circunstâncias pode ser considerada um combate de verdade, em nome de um objetivo concreto; foram mais resistências improvisadas para que cada um salvasse sua própria pele. Aqui, não; eles sabem que há algo em jogo (a vida de todos), e isso claramente é usado no capítulo para integrar também os coadjuvantes aos personagens principais como um todo.

Isso vai ser muito importante posteriormente: quando a poeira da agitação baixar. Esses coadjuvantes passarão a ter integração constante, mesmo que sejam originários de núcleos ligados a personagens diferentes — pense no irmãozinho de uma Soldado e um amigo do Acidental; se houver algum tipo de atrito entre esses dois protagonistas, os coadjuvantes — já bem integrados — poderiam ser catalisadores de uma conciliação, por exemplo.

É comum em animes de robôs gigantes que esses personagens coadjuvantes acabem se juntando às hostes de apoio em combate. Assim, o relacionamento extrapola a amizade e de alguma forma eles acabam se unindo ao senso de camaradagem que agrega diferentes soldados. É claro que apesar de tudo, todos são indivíduos e sua natureza vai mudar. Nem todo mundo que parece legal é realmente uma boa pessoa — e muitas vezes eles se valem dessas circunstâncias para tentar ganhar algum tipo de posição sobre os outros. Caso descobertos cedo, eles podem ser devidamente afastados do grupo, mas ele também pode envenenar o espírito de outras pessoas e gerar uma imensa divisão. Obviamente, se uma nave explodir e esse personagem morrer com uma viga de aço enterrada em suas tripas, ele não deveria ser digno de pena. Se o grupo de coadjuvantes for dividido, os protagonistas terão problemas — e parte da função do mestre é criar problemas para os protagonistas resolverem. Por outro lado, se os protagonistas forem divididos, o mestre poderá estar lidando com mais problemas para sua campanha do que seria recomendável para o andamento dela. Em suma: cautela não faz mal a ninguém.

Mas tudo depende de como o mestre queira lidar com isso. Lembrem-se sempre dessa regra: quando você compra um livro de RPG, ele é seu para que você faça com ele o que bem quiser. Coadjuvantes são, antes de mais nada, um instrumento narrativo: se uma história fosse uma casa, os protagonistas seriam seus moradores e os coadjuvantes... Seriam apenas a mobília. Participarem de vez em quando, tudo bem — pode até ser divertido; mas se eles roubarem a cena de um protagonista, é porque você está fazendo algo muito errado.

Menor, mas Melhor

O exemplo citado acima, de um coadjuvante que afeta a unidade de um grupo, é perigoso porque pode abalar justamente a união que você teve tanto trabalho para construir. O ideal é deixar que os coadjuvantes se dividam e manter o grupo de protagonistas integrado. Não caia na tentação de dividir os protagonistas e levá-los a entrar em conflito para ver o circo pegar fogo! Isso pode gerar tensões na mesa e dissolver o próprio grupo de jogo! Mais do que espírito de porco, é um abuso da prerrogativa do mestre, que só estragará a diversão dos envolvidos dessa forma.

Por outro lado, isso pode fazer com que o lado atingido se una mais, ao perceber que não pode confiar nas pessoas ao redor. Essa pode ser uma forma interessante de se fazer o filtro dos coadjuvantes: se logo no começo identificarmos quem pode ser útil e quem é peso morto, uma divisão dessas pode ser usada posteriormente como desculpa para que os personagens menos interessantes do grupo vão embora. Ficarão menos coadjuvantes no elenco — mais fáceis de serem gerenciados — mas também teremos personagens que os jogadores sentirão que podem confiar.

Agora é a hora de voltarmos à nossa história — e agora que estão todos aqui, juntos, é chegado o momento de mostrar que sim, existe uma trama sendo contada.

Episódio 4: Os Mercenários de Erb Ging

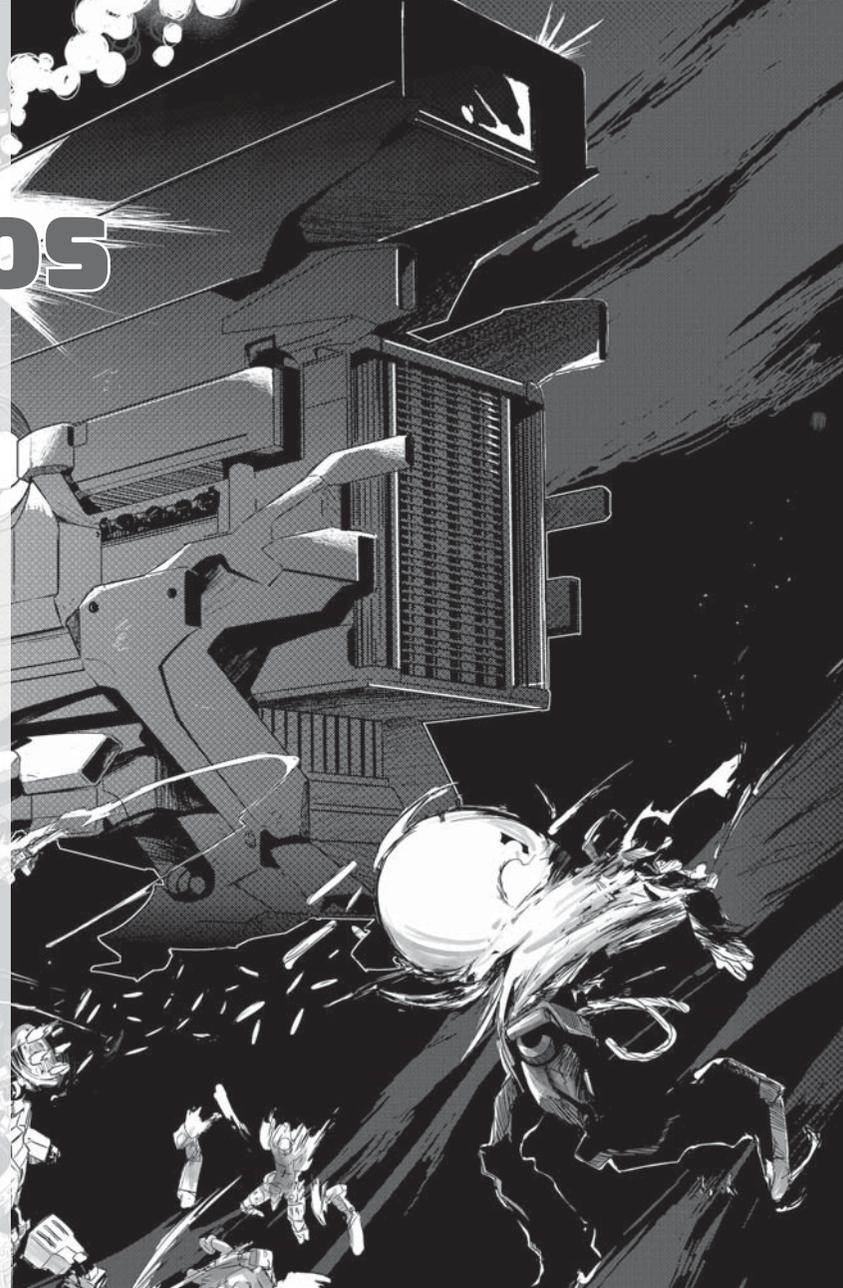
Se os jogadores estão achando que o episódio anterior não foi tão empolgante assim, não se preocupe: ele foi importante para dar rumo aos personagens e estabelecer funções que ficarão mais claras durante o desenrolar da campanha. Já neste capítulo introduziremos os três coadjuvantes mais importantes para a trama dessa história. Preste atenção neles: seus atos terão muita importância daqui para frente — até o fim da série —, mesmo quando eles não aparecerem. De qualquer forma, é hora de começar o episódio, lendo para os jogadores a famigerada sinopse do capítulo anterior...

No Último Episódio

Nossos heróis iniciaram sua jornada para o espaço e chegaram a um misterioso campo de asteroides. Perseguidos por naves da milícia de Dom Refrega, foram levados a uma armadilha perpetrada por Gur Naiman, lugar-tenente do líder miliciano. Após uma difícil batalha, nossos valentes guerreiros foram cercados por um pelotão inteiro de mercenários do planeta Gessler, a serviço de Dom Refrega...

Os Homens de Ging

Como vimos no último episódio, nossos protagonistas estão cercados por mercenários liderados por um homem chamado Erb Ging. Especificamente, há $1d+2$ mercenários por jogador, além do próprio Ging. Os homens de Erb Ging *não* são fracotes como os milicianos; são construídos com o kit Mercenário (veja *Brigada Ligeira Estelar*, página 40), estando acima de meros capangas. O próprio Ging é um oponente ainda mais perigoso, construído com mais pontos.



Soldados Mercenários de Erb Ging (9N): F1 (corte), H2, R2, A1, PdF2 (fogo); 10 PVs, 10 PHs; Vantagem Regional: Tudo tem um Preço; Kit: Mercenário (chuva de disparos); Tiro Múltiplo; Código de Honra dos Mercenários de Gessler.

Irregular Mercenário (11S): F2 (corte), H0, R2, A2, PdF1 (perfuração); 10 PVs, 10 PHs; Mecha; Aceleração, Ataque Especial (Força), Sentidos Especiais (infravisão, radar, visão aguçada) e Vôo; Bateria.

Erb Ging (16N): F2 (corte), H4, R3, A2, PdF2 (fogo); 15 PVs, 15 PHs; Vantagem Regional: Tudo tem um Preço; Kit: Mercenário (aumento de dano, chuva de disparos e mira perfeita); Tiro Múltiplo; Código de Honra dos Mercenários de Gessler.

Irregular Mercenário Modificado (14S): F3 (corte), H0, R3, A3, PdF1 (perfuração); 15 PVs, 15 PHs; Mecha; Aceleração, Ataque Especial (Força), Sentidos Especiais (infravisão, radar, visão aguçada) e Vôo; Bateria.

Já na faixa dos quarenta anos, Ging é o profissional que se espera de um mercenário de Gessler. Evita conflitos inúteis, zela por seus homens, mas sabe que baixas são parte desse trabalho e encara isso com dignidade. Já perdeu um filho em combate e, embora jamais toque nesse assunto, isso o fez ponderar todos os riscos que seus homens correm.

Vocês estão cercados. Os robôs mercenários aparecem em todo tipo de robô possível, a maioria irregulares. Erb Ging está em um robô maior do que os demais, mas não muito; são acessórios e revestimentos em sua carroceria que dão essa impressão. Ele fala: "Repetindo: só queremos a Chave de Rota. É a ordem que nos foi dada. Podemos abordar sua nave e tomar tudo o que vocês tem, mas esse não é o melhor para nenhum dos lados. Seus robôs podem voltar às suas naves; não é de nosso interesse atacar. Discutam entre si o quanto quiserem. Vocês tem uma hora."

Se o comandante de nave não for um personagem jogador, sua ordem é *"Retornem imediatamente à nave!"*.

É interessante que os coadjuvantes estejam *mais ou menos* divididos — afinal se eles voltarem ao estado de rejeição e acusação do episódio anterior, teremos passado por tudo aquilo em vão. Um dos elementos mais importantes para esta aventura é o *crescimento dos protagonistas*, e a certeza de que, ao final da jornada, eles não serão mais os mesmos. Se alguma evolução que se mostre nos coadjuvantes depender em algum grau dos protagonistas, ela tem que ser preservada.

Em todo caso, é hora de planejar uma fuga. O ideal é que os jogadores planejem por si mesmos uma saída — lembrem-se, a ideia aqui é permitir que eles tomem a iniciativa e virem a mesa. Temos algumas sugestões: usar robôs para dar cobertura enquanto a nave manobra para fazer um salto hiperespacial, enganar os mercenários entregando a chave errada, aproveitar o cerco para fazer com que os mercenários se atinjam com fogo amigo... Todas essas saídas beiram o suicida, mas é isso ou entregar a chave para o inimigo.

Em todo caso, é preciso tentar *algo*. Estimule os jogadores para isso. Eles não sabem, mas a cavalaria está para chegar.

Código de Honra dos Mercenários de Gessler (-1 ponto)

Você sempre cumprirá sua missão, sem recuar. Você não é um criminoso, é um soldado: se manterá sempre digno. Aqueles dentre os seus que agirem de forma indigna serão punidos. Acima de tudo, você é um profissional, mas nunca aceitará um trabalho contra seu mundo de origem.

A Frota Desconhecida

Quando o primeiro dos jogadores estiver à beira da destruição nas mãos de seus oponentes, será a hora de agir (ei, queremos manter a tensão!):

Vocês estão em meio ao fogo cruzado.

A perspectiva não é boa. Vocês estão sozinhos e esses homens são bem mais capacitados do que vocês. Um braço de robô gigante, a uma longa distância, ergue algo. É uma bazuca. E vocês estão ocupados demais para se desvencilhar e sair da rota de seu tiro.

Subitamente, o braço que empunha a bazuca é atingido por um tiro e explode, sua fiação flutuando em meio a gravidade zero. Então, uma chuva de tiros de energia começa a devorar a horda de mercenários, fazendo com que eles reajam furiosamente. Uma belonave branca flutua em meio aos asteroides. E não parece querer matar vocês.

Se os personagens jogadores se renderam ao invés de fugir ou lutar, faça com que a nave surja na hora certa para que os mercenários pensem que sua rendição foi apenas uma tática de retardo para garantir que essas forças chegassem. Assim, de uma forma ou outra, a luta continua. Adicione mais mercenários caso o número de oponentes já tenha sido bem diminuído. É quando uma voz invade suas linhas de comunicação: *"Voltem a sua nave!"* Caso haja alguma pergunta do tipo "quem são vocês?", eles reagirão: *"confiem em nós! Eles são mercenários de Gessler! Vocês não têm muita escolha!"*.

Se algum jogador decidir não confiar e continuar lutando, não insista e deixe o combate seguir. A nave recebe uma comunicação: *"Se você quer salvar sua tripulação, ajuste para 10 horas e siga em frente!"*. Se o comandante da nave não for um personagem jogador, seguirá esse comando, abrindo a porta para que os personagens possam voltar e se dirigindo para a posição ordenada. Se isso não for o suficiente para estimular os personagens a voltar para a nave, continue — eles precisam deixar de contar com a mão protetora do mestre e tomar suas próprias decisões, afinal de contas.

Quando a nave estiver em linha reta, vários asteroides se revelam como ilusões óticas, criadas por um sistema de camuflagem que refletia o ambiente ao redor. Por trás desse sistema de camuflagem, surge uma belonave enorme, maior do que a dos mercenários, e protegida por um escudo magnético que repele os asteroides. Quando os personagens

perceberem isso, a nave deles estará prestes a entrar no hangar da belonave. Se algum personagem ficou fora da nave, terá que abrir caminho entre os mercenários para chegar até o hangar — a porta do hangar está se abrindo para a nave do grupo, mas logo irá se fechar. Assim, quaisquer personagens teimosos que tenham ficado lutando terão que correr! Isso exige um teste de pilotagem médio, ou sobreviver a 1d-2 ataques corpo-a-corpo dos robôs mercenários.

Assim que os personagens entrarem, a belonave levanta seus escudos e voa em grande velocidade, afastando os asteroides pelo caminho e desaparecendo do alcance dos mercenários. Apesar da presença de alguns guardas convencionais, o que temos em sua maioria são técnicos e um médico que pergunta se há algum ferido na tripulação.

É quando entram no ambiente três nobres de meia idade, dois homens e uma mulher. Eles se dirigem ao comandante da nave em primeiro lugar. A mulher é a primeira a falar: “Você é o comandante (insira o nome do personagem), não?”.

O comandante deve estranhar tudo isso. A nobre dirá diretamente, para dissipar dúvidas: “Fomos alertados pelo comandante Belgrano”.

Caso haja uma compreensível reação cética a essas palavras, a mulher prosseguirá: “Ele não queria se envolver, mas nos alertou dos fatos. Belgrano é um homem leal ao Império acima de tudo.” Um dos dois nobres dirá:

“Léonie! Como você pode...”

“Não temos tempo, Fuas. Eles têm a peça. E se conheço Belgrano, ele deve ter contado apenas o que eles precisavam saber. Deixem-nos repousar agora, mas mais tarde teremos que explicar o que está em jogo. Ou preferem que essa peça caia nas mãos de Dom Refrega e seus homens?”.

O Segredo da Chave

Temos uma bem-vinda pausa para os personagens. Eles podem tomar banho, comer e dormir um pouco. Há quartos com beliches de três andares sobrando, disponíveis para serem usados pelos personagens. É possível ver que a tripulação é heterogênea: os nobres trouxeram efetivo de suas próprias guardas, mais operativos independentes. O comandante de nave tem direito a uma suíte onde pode ficar sozinho, se quiser. Apesar dessa hospitalidade, há guardas na nave, e os personagens não podem, compreensivelmente, circular livremente por ela. Após algumas horas de repouso, é o momento de fazer as apresentações. Os personagens são levados ao principal gabinete da belonave. Lá, a nobre diz:

“Em primeiro lugar, peço perdão por não termos nos apresentado antes. Eu sou a Grão-Princesa-mãe Léonie Franziska Gamayun Oldenburgo Ronstadt Strousberg de Liszt”. Após uma pequena pausa para respirar, ela prossegue. “À minha esquerda, está o Príncipe Esdras de Maria Elizarte Mangalarga Calatrava, de Montalbán. Ele cedeu esta belonave e

parte de seu efetivo para essa missão. E por fim, Conde com Grandeza Fuas Augusto Le Orme Ribeiros D’Albornoz e Ribas, de Forte Martim. Além de ter cedido parte de seu efetivo, ele abriu os bolsos para que nos armássemos para o inimigo que vamos enfrentar.

Se alguém perguntar “que inimigo”, o Príncipe Esdras responderá: “Não temos uma ideia clara ainda. Não localizamos o beneficiário das ações de Dom Refrega. Mesmo assim, sabemos que eles estão atrás da Belonave Supernova. Eles têm uma agenda política própria, que não conseguimos levantar, mas que precisa de efetivo militar”. Se alguém confrontá-los com perguntas do tipo “e vocês não tem?”, o Príncipe Esdras se manifestará.

“Somos partidários do Império. Sempre fomos. Acreditamos que Lucas Falconeri deveria estar sentado no trono de seu pai desde que seu irmão morreu sem herdeiros, e acreditamos que se isso não acontecer logo, o Império irá se fragmentar e as guerras recomeçarão, como foi no tempo do Grande Vazio. A autoridade precisa de legitimidade para ser reconhecida pela população. Mas as leis do Império...”

“Esdras, não é hora de discurso...” diz discretamente o Conde Fuas.

“As leis foram conspurcadas pelos homens do judiciário. Sabemos a quem eles servem e sabemos que eles temem a Brigada porque ela é um mecanismo para blindar o Império contra golpistas, mas eles pretendem limpar o caminho de...”.

“Esdras!” diz Fuas, severamente. Esdras recupera a compostura. O Conde Fuas toma a palavra: “Enfim, apesar da empolgação, Esdras está falando a verdade. O Império precisa de apoio militar além da Brigada e a última coisa que precisamos é que um inimigo do Império tenha em suas mãos uma arma capaz de virar os rumos de uma guerra”.

Nesse ponto, os personagens provavelmente vão perguntar o que os nobres querem deles.

“Que se juntem a nós. Mas não queremos que acreditem em tudo o que falamos. Entendam, poderíamos ter aproveitado seu repouso para tomar a chave à força. Ela é extremamente importante para nós. Mas não o fizemos. Já pararam para pensar o porquê disso?”

É quando um sinal começa a apitar na mesa. O Conde Fuas é o primeiro a atender. A voz dos operadores é tensa: “Conde Rib... digo, Conde D’Albornoz e Ribas, o Capitão pede para que os senhores se recolham a seus aposentos para sua própria segurança. Estamos detectando uma armada de oponentes vindo em nossa direção.”

“Quem são eles?”, pergunta o Conde, sem rodeios.

“Mercenários de Gessler, senhor.”

Nos Calcanhares

O que aconteceu foi simples: para se afastar, a belonave teve que afastar os asteroides com seu escudo magnético, para abrir caminho. Ao vascular os asteroides, os radares dos mercenários de Gessler conseguiram detectar um espaço vazio no campo — o espaço pelo

qual a belonave passou. Assim, embora a belonave em si estivesse oculta pelo seu sistema de camuflagem, o caminho pelo qual ela passou pôde ser rastreado. A belonave poderia emitir uma aura de partículas para impedir o funcionamento dos radares, mas por causa dos asteroides, sua posição seria exposta de qualquer maneira!

A belonave já está fora do campo, mas não conseguiu se afastar muito. Isso dificultou as buscas por radar, já que eles poderiam estar em qualquer ponto. Infelizmente, os gesslerianos são eficientes. A posição superficial da belonave já foi detectada pelos mercenários, e agora os homens de Ging, além dos milicianos chefiados por Naiman, estão atrás dela.

Ging acoplou uma armadura de extensão a seu robô, tornando-o maior — antes, ele tinha cerca de doze metros; agora, tem dezoito. Esta extensão tem dois braços grandes e fortes, deixando os braços normais livres para atirar. Em suma: agora Erb Ging é um oponente muito mais poderoso! As informações sobre o robô com a extensão estão abaixo. Caso o robô tenha sofrido qualquer dano durante o combate anterior, terá sido reparado.

Irregular Mercenário Modificado Estendido (21S): F4 (corte), H0, R6, A5, PdF2 (perfuração); 30 PVs, 30 PHs; Mecha; Aceleração, Ataque Especial (Força), Sentidos Especiais (infravisão, radar, visão aguçada) e Vão; Bateria.

Os outros inimigos — milicianos, mercenários e seus respectivos robôs — são os mesmos do combate anterior, com as mesmas estatísticas.

Os personagens têm apenas quarenta minutos até que os inimigos cheguem. Todos os personagens estão na ponte de comando, observando tudo isso. Ao lado deles, estão o Príncipe Esdras, O Conde Fuas e a Grão-Princesa Léonie, que com a elegância de uma dama, solta o verbo.

“O que posso oferecer é que nossos técnicos reparem seus robôs como puderem, para que estejam prontos para os inimigos. Eles querem a chave de rota — inteira. Assim, não vão atacar com tudo, mas nos esmagar até que a entreguemos. A questão é, somos poucos. Afinal, não podíamos deixar nossos domínios em nossos mundos desguarnecidos. Mas não somos apenas nós ou nossos planos que estão em risco, e sim toda a constelação. Então eu pergunto: nem que seja apenas por esse momento, vocês estão conosco?”

Se necessário, lembre os jogadores que, se os três nobres estiverem dizendo a verdade, são pessoas respeitadas por Belgrano. Um hussardo imperial deve levar isso em conta antes de tomar alguma decisão precipitada.

Assim que os jogadores tiverem tomado sua decisão, encerre a sessão. Se algum deles tiver fechado com uma frase de efeito antes do **“CONTINUA NO PRÓXIMO EPISÓDIO”**, dê um pontinho a mais de experiência para ele. Saber ser dramático em uma série de robôs gigantes vale ouro.

O Contendedor



É normal encontrar esse tipo de adversário em uma jornada. Ele é um inimigo, mas não exatamente um vilão; é alguém digno (normalmente um veterano) que em outras circunstâncias poderia até mesmo ser um aliado. Infelizmente, quis o destino que ele estivesse do lado oposto em uma guerra. O Contendedor geralmente cultiva códigos de honra, notadamente o Código do Combate e o Código da Honestidade. Seu papel mais recorrente em uma série é o de Capitão de Belonave, mas é o kit Comandante (mais o kit militar de campo que corresponde a sua função) quem melhor o traduz. Nem pense na possibilidade dele mudar de lado — acima de tudo ele é *hoirrado*. Se o Contendedor for derrotado, irá preferir reconhecer a vitória de seus adversários, saudando-os com uma continência nas telas de suas linhas de comunicação, antes de explodir com sua nave.

Episódio 5: Campo de Batalha

Este episódio é sobre uma batalha espacial em larga escala. Assim, antes de jogar, leia com atenção as regras para unidades militares apresentadas no fim do capítulo — elas serão usadas aqui.

No Último Episódio

Uma luta contra mercenários de Gessler levou nossos heróis a buscar refúgio na belonave de três desconhecidos. Os três explicaram que eram nobres partidários de Lucas Falconeri. Entretanto, no meio das explicações políticas, o alarme da belonave soou: os milicianos e os mercenários estavam de volta. E, desta vez, preparados para uma batalha total...

Preparando o Confronto

Os milicianos de Naiman e os mercenários de Ging estão vindo... E os personagens têm menos de uma hora para se preparar. A seguir apresentamos as estatísticas das forças aliadas e, depois, das forças inimigas.

Forças Aliadas

A *Estandarte* — a belonave dos três nobres — é uma nave de combate típica para um nobre de hierarquia um pouco acima da média. É capaz de carregar 2.000 tripulantes, 300 robôs gigantes e cinco naves de reconhecimento. Entretanto, está operando com uma fração de sua capacidade. Seus pilotos foram pinçados entre ex-militares, aventureiros e eventuais oficiais mais fiéis das guardas pessoais desses nobres.



Apesar da *Estandarte* ser uma nave de boa qualidade, ela não é muito superior a um cruzador auxiliar típico. As características básicas são quase as mesmas, apenas com uma fuselagem mais resistente e canhões mais potentes (em termos de regras, maior Resistência e Poder de Fogo). Além disso, ela possui escudos de defesa e um sistema de camuflagem (em termos de regras, as vantagens Deflexão e Invisibilidade).

Belonave Estandarte (20K): F2 (esmagamento), H0, R4, A2, PdF3 (fogo); 20 PVs, 20 PHs; Mecha; Aceleração, Ataque Especial (PdF; poderoso), Aura de Partículas, Deflexão, Hiperespaço, Invisibilidade, Sentidos Especiais (infravisão, radar e visão aguçada) e Voo; Baixar Escudos e Munição Limitada.

O comandante da *Estandarte* é o Capitão Tenerife, um ex-pirata espacial que, após perder sua belonave em um confronto contra os Proscritos, acabou sendo contratado pelo Príncipe Esdras para ser o capitão da *Estandarte*.

Se o comandante da nave de carga na qual os personagens chegaram até aqui for um NPC, é melhor que o Capitão Tenerife acabe morrendo e seja substituído por este NPC. Caso contrário, o melhor é deixá-lo vivo. Não recomendamos que um jogador assuma o posto de capitão da *Estandarte*, pois o lugar de capitão de uma belonave é dentro dela, e isso pode deixá-lo amarrado em termos de movimentação na história. Claro, se um jogador realmente quiser isso e você achar que isso não irá atrapalhar o jogo, fique à vontade. Como sempre, *a palavra final é do mestre*.

Capitão Tenerife (14N): F1 (corte), H3, R2, A0, PdF1 (fogo); 10 PVs, 10 PHs. Kit: Cor-sário (bala nas costas). Aliado Gigante, Arena (espaço), Capitania, Carta de Corso, Patrono (os Três Nobres), Técnicas de Luta (bloqueio, estocada).

Além da própria *Estandarte*, os personagens contam com um total de quatro unidades de hussardos, cada uma com cerca de dez robôs. Note que as unidades estão em escala Kiodai — robôs gigantes normalmente pertencem à escala Sugoí, mas como estão organizados em unidades militares, sua escala aumenta em uma categoria. Veja as regras completas para unidades no fim do episódio.

Unidade de Hussardos da Estandarte x4: F1 (fogo), H2, R2, A2, PdF1 (perfuração); 10 PVs, 10 PHs; Mecha; Aceleração, Ataque Especial (Força), Sentidos Especiais (infravisão, radar, visão aguçada) e Voo; Bateria.

Forças Inimigas

As forças de Naiman e Ging, juntas, não têm um efetivo muito maior do que o da *Estandarte*, pois a milícia de Refrega não está toda no espaço. Até porque, se ele tivesse tantos homens assim, não apelaria para mercenários. Ao todo, o inimigo tem quatro unidades de milicianos (uma delas liderada por Gur Naiman) e três unidades de mercenários (uma delas liderada por Erb Ging), cada uma com cerca de dez robôs. Novamente, todas as unidades estão em escala Kiodai.

Unidade de Milicianos x3: F1 (esmagamento), H0, R2, A1, PdF1 (perfuração); 20 PVs, 6 PHs; Mecha; Aceleração, Ataque Especial (Força), Pontos de Vida Extras e Voo; Bateria e Munição Limitada. *Blindagem:* H+4 para iniciativa e esquivas, cumulativo com Aceleração (para um bônus total de H+5).

Unidade de Milicianos Liderados por Gur Naiman: F1 (esmagamento), H3, R2, A1, PdF1 (perfuração); 20 PVs, 6 PHs; Mecha; Aceleração, Ataque Especial (Força), Pontos de Vida Extras e Voo; Bateria e Munição Limitada. *Blindagem:* H+4 para iniciativa e esquivas, cumulativo com Aceleração (para um bônus total de H+5).

Unidade de Mercenários x2: F2 (corte), H0, R2, A2, PdF1 (perfuração); 10 PVs, 10 PHs; Mecha; Aceleração, Ataque Especial (Força), Sentidos Especiais (infravisão, radar, visão aguçada) e Voo; Bateria.

Unidade de Mercenários Liderados por Erb Ging: F2 (corte), H4, R2, A2, PdF1 (perfuração); 10 PVs, 10 PHs; Mecha; Aceleração, Ataque Especial (Força), Sentidos Especiais (infravisão, radar, visão aguçada) e Voo; Bateria.

Combate!

A batalha será entre a *Estandarte* e quatro unidades de hussardos contra quatro unidades de milicianos e três unidades de mercenários. O ideal é que cada personagem lidere uma unidade de hussardos, fazendo as jogadas por ela e anotando seus PV e PH. Assim, todos os jogadores ficarão envolvidos no combate. Talvez um personagem possa liderar a própria *Estandarte*; apenas lembre-se de que o lugar de um capitão é na ponte de comando de sua belonave. Se nenhum personagem liderar a *Estandarte*, deixe que os jogadores se revezem para rolar os dados pelo capitão da belonave (seja ele Tenerife ou outro NPC).

Dê alguns minutos para os jogadores anotarem as estatísticas das suas unidades e estabelecerem uma estratégia. Então, diga que os inimigos estão chegando.

Robôs milicianos e mercenários chegam por todos os lados. Eles estão dispersos, para evitar uma possível aura de partículas que anularia seus rádios, radares e ataques teleguiados. Mas há pelo menos quatro batalhões de milicianos, além de três batalhões de mercenários. Todos estão cercando a Estandarte. Uma voz grave se levanta, de forma calma, mas ameaçadora:

“Meu nome é Erb Ging, e sou o comandante das tropas que os cercam. Vocês com certeza já ouviram falar dos mercenários de Gessler. Se eu der a ordem, meus homens varrerão vocês da face do universo. Mas tudo o que quero é a sua chave de rota. Se vocês a entregarem, garantirei que partam em segurança”. Neste instante, Erb Ging move seu robô, e vocês têm a impressão de que ele se vira para encarar Gur Naiman, o líder dos milicianos.

“Entretanto, se vocês não nos derem escolha, tomarei a chave à força. É meu último aviso. Se em menos de cinco minutos não tiver um sinal de sua rendição, ordenarei o ataque. Câmbio e desligo”.

Combate em Grande Escala e Unidades Militares

3D&T é um sistema voltado para ação veloz e *Brigada Ligeira Estelar*, como cenário, abraça essa premissa. No entanto, *Brigada* também é um cenário épico, com grandes batalhas éspaciais. Para simular tais batalhas sem perder a agilidade de *3D&T*, usamos as regras de *unidades militares*.

Uma unidade militar é um grupo de soldados (ou robôs, naves, etc.) com estatísticas iguais e que agem em conjunto. Imagine um combate entre duas guardas regenciais, cada uma com dezenas de hussardos e lanceiros. Em vez de controlar os pontos de vida de *cada* hussardo e lanceiro — o que seria um pesadelo —, o mestre pode juntar todos os hussardos em uma unidade e todos os lanceiros em outra unidade. Assim, em vez de dezenas de combatentes, o mestre teria que controlar apenas dois.

Uma unidade possui as características das tropas que a compõem, mas possui uma escala um passo maior. Ou seja, uma unidade de soldados (normalmente escala Ningen) teria escala Sugoï; uma unidade de robôs (normalmente escala Sugoï) teria escala Kiodai, e uma unidade de belonaves (normalmente escala Kiodai) teria escala Kami. Assim, um único soldado não teria muitas chances contra um batalhão inteiro, mas um único robô poderia enfrentar esse mesmo batalhão de igual para igual. Não é importante saber o número exato de membros em uma unidade; use o número que for coerente para a história.

Comandando uma Unidade

Embora possa funcionar de maneira independente, uma unidade também pode possuir um líder. Uma unidade com um líder pode usar a Habilidade do líder no lugar da sua própria. Além disso, o líder de uma unidade pode fazer uma das seguintes ações por turno, antes da ação de sua unidade.

Lutar em Conjunto: você ataca ao lado de seus subordinados. Faça um teste de Força ou PdF, conforme o tipo de ataque que sua unidade for fazer. Se você for bem-sucedido, sua unidade recebe +1d em sua FA este turno.

Formação Defensiva: você protege seus subordinados. Faça um teste de Armadura. Se você for bem-sucedido, sua unidade recebe +1d em sua FD este turno.

Inspiração: você inspira seus subordinados para que eles realizem façanhas incríveis. Faça um teste de Habilidade. Se você for bem-sucedido, sua unidade recebe um modificador de Ataque Especial à sua escolha (como perigoso, poderoso, etc.) durante este turno.

(continua na página ao lado)

Obviamente, os personagens não vão se render. Sendo assim, um combate irá começar. Conduza-o como um combate normal, apenas lembre-se de que, embora em termos de regra existam poucos combatentes (apenas cinco de cada lado), em termos de narrativa são dezenas. Quando uma unidade sofrer dano, por exemplo, descreva como vários robôs são destruídos, suas fuselagens chamuscadas voando pelo espaço.

Eventos Dramáticos

Quando estiver conduzindo o combate, lembre-se que apenas rolar dados e anotar dano pode ser chato. Se a cena estiver muito burocrática, com os jogadores simplesmente destruindo inimigos sem nome, coloque *personagens* de verdade na ação. Faça com que sejam insultados por Gur Naiman, recebam uma mensagem de apoio da Grão-Princesa Léonie ou sejam intimidados por Erb Ging. Basta lembrar-se dos animes de robôs gigantes, onde dois oponentes gritam uns contra os outros, com *closes* nos rostos dos personagens, que não param de falar enquanto duelam com seus robôs em pleno espaço! Isso pode não ser muito realista, mas com certeza é divertido.

Além disso, entre as rodadas da batalha, você pode inserir alguns eventos especiais, que podem dar uma chance para os personagens agirem individualmente, não apenas como líderes de seus esquadrões. A seguir estão três sugestões de eventos.

Explosão na Ponte de Comando

Um robô (hussardo, miliciano ou mercenário — tanto faz) é destruído e projetado em direção à *Estandarte*, batendo na torre de comando da belonave e causando uma explosão e muitas baixas. Se você quiser se livrar de Tenerife, esta é uma boa hora para matá-lo. De qualquer maneira, a tripulação da *Estandarte* fica desorganizada, e a Habilidade da belonave fica reduzida a 0, deixando-a em uma situação vulnerável. Os personagens podem manobrar suas unidades para proteger a *Estandarte*, ou talvez um deles possa assumir a liderança da belonave. Se nenhum personagem fizer isso, assuma que um oficial com H2 o faz em 1d turnos.

Mina de Pulso

Um mercenário, sob cobertura de outros 1d mercenários, se destaca de sua unidade e dispara em direção à *Estandarte*. Ele carrega uma mina de pulso, que pretende prender na fuselagem da belonave. Quando isso acontecer, haverá uma inversão do campo eletromagnético da *Estandarte* por 1d horas; todos os sistemas internos da nave, incluindo o suporte de vida e os escudos, serão desligados. O oxigênio da nave dura horas, então esse não é um problema imediato, mas a nave ficará às escuras e em gravidade zero, deixando todos os tripulantes flutuando. Em termos de regras, a nave sofre uma penalidade de H-3 (podendo inclusive ficar com uma H negativa) durante o combate.

O ideal é impedir que a mina seja instalada, mas é possível destruí-la após a instalação; caso isso aconteça, sua destruição interromperá o pulso e restabelecerá o campo original.

Para impedir que a mina seja instalada basta destruir o robô que está voando para instalá-la. Já destruí-la após a instalação exige um teste de Máquinas.

Robôs Bomba

Quando um robô é danificado e está prestes a explodir, seu piloto pode ejetar e pedir resgate pelo rádio (rezando para não ser pego pelo fogo cruzado até que esse resgate chegue). Às vezes, entretanto, o piloto é mortalmente ferido, ou fica preso nas ferragens do robô, e vai morrer de qualquer jeito. Nesses casos, por que não levar alguns inimigos junto?

Sempre que uma unidade liderada por um personagem causar dano em uma unidade inimiga, role 1d. Se o resultado for 6, um piloto inimigo terá ficado nessa situação, e tentará explodir para levar o personagem ou alguns de seus comandados junto. Em termos de regras, considere isso como um ataque surpresa do implemento Explosão (veja o *Manual 3D&T Alpha*, página 94), sendo que o moribundo irá usar *todos* os PH que tiver à disposição para aumentar o dano, de acordo com as regras do implemento.

Fim da Batalha

Em algum momento, a batalha tem que acabar. Eis algumas possibilidades.

Vitória. Houve sacrifícios, mas o lado dos jogadores se livrou das forças de seus atacantes, que recuaram antes que fossem exterminadas. Erb Ging provavelmente lutou até o fim — ele jamais recuará. Já Gur Naiman é pragmático e, se assumir as tropas, irá ordenar uma retirada.

Mesmo em caso de vitória, é possível que um personagem jogador tenha morrido. Isso pode ser bom para a história — um pouco de drama pode aprofundar as relações entre os personagens e os NPCs, principalmente se houver coadjuvantes atrelados ao personagem morto. Além disso, deixará todos os combates futuros mais tensos, pois cada jogador ficará com receio de ser o próximo.

Derrota. Talvez fosse possível derrotar os milicianos por si só, mas os mercenários de Gessler desequilibraram o jogo. Os personagens tiveram perdas graves, e tiveram que fugir (talvez via hipersalto). Se um personagem jogador tiver ficado para trás, a confiança que os jogadores possam ter para com os três nobres e a tripulação da *Estandarte* pode ficar seriamente abalada.

Independentemente de terem vencido ou perdido, um dia se passará, com os personagens se recuperando da batalha. No dia seguinte, o grupo será chamado para a sala de comando. Lá estará o Capitão Tenerife (ou o comandante da nave de carga, se o Capitão Tenerife tiver morrido) e os três nobres. O capitão irá falar com os personagens.

“Recebemos hoje esta transmissão. Acho que todos devemos ver”. Para surpresa geral, quem aparece na tela é o próprio Dom Refrega, usando uma máscara que oculta seu rosto. Ele sorri ao falar.

“Olá a todos. Soube da batalha que tiveram com as forças a meu serviço. Foi uma iniciativa deles, pela qual eu lamento. Sou pragmático, e não gosto de perder tempo com batalhas desnecessárias. Ambos tivemos perdas evitáveis. Espero que vocês ao menos tenham conservado a chave de rota; se vocês estão dispostos a morrer por ela é porque sabem do tesouro que ela esconde. Não é... Vossa Alteza Léonie Franziska Strousberg, Grão-Princesa Mãe de Liszt, Annelise?”

A Grão-Princesa fica em silêncio. Dom Refrega prossegue: “Sei que você não está sozinha. E sei quais são suas inclinações políticas. Você é uma mulher ativa — teve um filho cedo, que educou bem, ainda mais levando em conta quem foi seu falecido marido. Seu filho já cresceu, assumiu seu posto e luta todos os dias para superar a mancha deixada em sua família. E vem fazendo um bom trabalho, admito. Infelizmente...”

Nesse momento, Dom Refrega se afasta da tela, e todos veem uma garotinha de sete ou oito anos amarrada e amordaçada em uma cadeira, para o choque de Léonie.

“... ele deveria dar mais atenção à sua própria filha”.

CONTINUA NO PRÓXIMO EPISÓDIO!

(continuação da página ao lado)

Manobra Tática: você manobra seus subordinados para que eles obtenham uma vantagem como terreno elevado, cobertura, etc. Faça um teste de Habilidade. Se você for bem-sucedido, sua unidade recebe os benefícios da vantagem Arena (H+2), durante este turno. Para cada vez além da primeira que você fizer esta ação no mesmo combate, você sofre uma penalidade cumulativa de -1 no teste de Habilidade.

Reagrupar: você motiva seus subordinados, fazendo com que se esforcem além de seus limites. Faça um teste de Resistência. Se você for bem-sucedido, sua unidade recupera 1d PV. Para cada vez além da primeira que você fizer esta ação, você sofre uma penalidade cumulativa de -1 no teste de Resistência.

Em princípio, qualquer personagem jogador pode ser líder de uma unidade, mas o mestre pode exigir alguns requisitos, tanto em termos de regras quanto em termos de história. Em termos de regras, talvez o personagem precise ter uma perícia ou vantagem específica (como estratégia, uma especialização de Ciência, ou Capitania). Em termos de história, simplesmente siga o bom-senso: um batalhão de hussardos não teria problemas em se subordinar a um oficial hussardo, mas dificilmente seguiria as ordens de um jornalista... Mas, como sempre, a diversão deve vir em primeiro lugar. É melhor torcer as regras ou a história do que deixar um jogador de fora da cena.

Episódio 6: A Fortaleza Escondida

Neste capítulo, os heróis se envolvem em uma missão de resgate, devendo invadir uma base, salvar uma refém e sair. Ao contrário da maior parte dos episódios até aqui, este exige mais das capacidades dos jogadores *fora* dos robôs gigantes. Para piorar, os personagens ainda estarão sob os efeitos da batalha contra os milicianos e os mercenários, e dependerão mais do que nunca de si mesmos. Por fim, neste episódio fica claro porque recomendamos que haja pelo menos um oficial da Brigada Ligeira Estelar entre os personagens jogadores.

Este capítulo também exige que o mestre se prepare um pouco mais antes do jogo, inclusive criando alguns oponentes.

No Último Episódio...

Nossos heróis enfrentaram as forças combinadas da milícia de Dom Refrega com os mercenários de Gessler, em um combate que custou muitas vidas. Tranquilizados pela vitória, estavam seguindo seu curso — até Dom Refrega enviar uma mensagem: ele havia tomado como refém a neta da Grão-Princesa Léonie, patrona da missão!

O texto acima assume que os personagens foram vitoriosos na última batalha. Caso eles tenham sido derrotados, substitua o trecho “tranquilizados pela vitória” por “abalados pela derrota”.

A Ameaça de Dom Refrega

Vocês estão no gabinete, ainda assistindo a mensagem de Dom Refrega, que tomou a pequena neta da Grão-Princesa. Ela está presa, com os antebraços amarrados aos braços



da cadeira. Enquanto ele fala, de costas para ela, a menina abre e fecha continuamente as mãos. Refrega continua, no vídeo pré-gravado:

“Princesa Agniezka Franziska Gamayun Strousberg. Oito anos incompletos. Sua neta e até agora filha única do atual Grão-Príncipe de Liszt, ligando duas linhagens que estão abaixo apenas dos Príncipe-Regente de seus respectivos mundos, com ligações indiretas a dois tronos regenciais em Arkadi e Annelise. Uma moeda política ambulante e uma pequena dama irretocável, a propósito: desde que ela chegou aqui, jamais se desviou um centímetro que fosse de sua etiqueta. Um mimo. Se Lucas Falconeri subir ao trono graças a seus esforços, não duvido que a pontuação dela como candidata a esposa do seu herdeiro suba um bocado — ele tem uns sete ou oito anos agora, não? Há conveniência política, aumentaria o peso dos Strousberg com os Oldenburgo, faria dos Gamayun um clã vocal para defender os interesses imperiais na Ponta do Sabre e seria um pagamento político à altura. Seria um arranjo engenhoso. E pouco conveniente para mim”.

Léonie assiste tudo. Sua expressão é impassível, mas é possível sentir que, por dentro, ela está prestes a explodir de raiva.

“Antes que perguntem: infiltrei um impostor perfeito em seu palácio por meses. Não substituí um nobre, e sim o guarda-costas da Princesa. Ele era bom, mas guardas-costas só se mantém atentos enquanto zelam por seus protegidos. Na intimidade, baixam a guarda; não pensam que eles mesmos possam ser um alvo. Como falei, a batalha foi desnecessária: assim que vocês obtiveram a chave de rota, acionei meu trunfo e... ta-daaaaaa! Eis nossa pequena donzela”.

Um detalhe pequeno que o mestre deve levar em conta: Refrega, de alguma forma, conseguiu identificar um dos patronos da *Estandarte*, mas não o fez com o Príncipe Esdras e o Conde Fuas; caso contrário, também teria se voltado contra seus familiares. Peça aos jogadores um teste de H-1; em caso de sucesso, eles percebem que Agniezka não está apenas mexendo as mãos por causa da circulação. Ela está repetindo continuamente padrões de números. Caso um personagem possua linguagem de sinais (uma especialização de Idiomas) ele percebe isso automaticamente, sem necessidade de testes. De qualquer maneira, Refrega prossegue:

“Mesmo que você não esteja preocupada com o bem-estar da própria neta, ela politicamente ainda é preciosa. Então eu peço para que gentilmente entreguem a chave nas coordenadas que deixei para vocês no final desta mensagem. Não nos contatem: sabemos quando vocês chegarem ao local. Vocês ainda terão alguns dias para debater se a vida dela vale a pena ou não, mas não se demorem. Ela está sendo alimentada, bem tratada e protegida, mas se não tivermos resposta em breve, ela não será mais alimentada, bem tratada, e muito menos protegida. Fui claro?”. Dom Refrega então sorri, diz “Arrivederci!” e a imagem se encerra. Em seu lugar, surgem coordenadas na tela escura.

Espere para ver a reação dos jogadores. A Grão-Princesa Mãe, com toda a sua compostura, fala:

“Estou me abstendo de qualquer decisão aqui”.

Caso alguém a conteste, ela dirá:

“Um jovem pode entrar na Brigada Ligeira Estelar e dar sua vida pelo bem-estar de seu povo. É uma escolha dele. O nobre não tem essa escolha. É comum que a maioria dos nobres ache que sua condição é um privilégio. Eu digo que é um dever. Nesta hora, temos que tomar nossas decisões em nome do bem maior.”

É natural que alguém se indigne ao ouvir isso. Ela vai se mostrar impassível ao ouvir poucas e boas caso alguém rosne com ela — mas qualquer um que não falhe em um teste simples de habilidade vai perceber o óbvio: por dentro, ela está dilacerada, mas há uma dignidade maior por trás de suas ações — por mais dolorosas que sejam. Deixem que falem o quanto quiser. Ela não irá piscar um olho ou mexer um músculo. Se alguém quiser calar a boca de um dos personagens que estejam indignados, ela apenas dirá “tudo bem, deixe-o falar.” Ao terminar de ouvir todas as acusações que se fizeram contra ela, e mantendo a seriedade que se exige nesses momentos, ela irá dizer, com a serenidade de uma rainha:

“Devemos estar dispostos a aceitar o sacrifício de nossa felicidade e até de nossa vida se for o caso. A nobre em mim diz para não entregarmos a chave de rota em hipótese alguma. Se fizermos isso, o preço a ser pago pelo povo do Sabre será muito alto. Mas ela é minha neta. Sabendo que eu posso não ter coragem para fazer o que é necessário, prefiro desde já entregar o destino dela à vossa decisão, Príncipe Esdras e Conde Fuas. Não os odiarei e continuarei em nossa missão pelo Sabre até o final se preciso for. Tem a minha palavra como a Grão-Princesa Mãe de Liszt. A nobre deve vir acima da mulher”.

Obviamente, esperamos que os personagens se voluntariem para resgatar a menina — eles são heróis, afinal de contas. Se houver um oficial da Brigada Ligeira Estelar no grupo e for necessário, lembre-o de que ele não poderia deixar um inocente preso, ainda mais uma garotinha — vai contra seu próprio código de honra.

Missão de Resgate

Assim que estiver definido que os personagens farão uma missão de resgate, é hora dos preparativos. Se o grupo tiver sido vitorioso na batalha espacial, estará com todos seus PV e PH restaurados. Caso contrário, você pode aplicar algumas penalidades nos personagens — eles simplesmente não tiveram tempo para descanso e reparos.

De resto o mestre precisa estar ciente dos seguintes fatos.

A Princesa Agniezka ouviu as coordenadas do local enquanto estava aprisionada pelo falso guarda-costas. Ela não é detentora de memória brilhante ou coisa do tipo, mas se esforçou ao máximo para lembrar os números — em termos de jogo, gastou um Ponto de Experiência, como se sua vida dependesse disso (e de fato depende).

Como a menina repetiu intermitentemente as coordenadas com os dedos durante o soliloquio de Dom Refrega, crie uma cena na qual os técnicos investigam possíveis localizações (porque, matematicamente, é possível que qualquer algarismo seja o primeiro das

coordenadas). A localização leva de volta ao velho campo de asteroides, em um asteroide pouco interessante para mineração. Ele chegou a ser escavado para servir de base de piratas espaciais, mas como está fora dos limites do Império e as rotas comerciais entre diferentes sistemas estelares praticamente se fecharam durante o Grande Vazio, o local se tornou inútil e foi abandonado... Até a chegada de Dom Refrega e sua milícia.

Quem efetuará a missão de resgate é a nave de carga, grande o suficiente para carregar robôs, mas discreta o suficiente para se aproximar da base. Ela terá um sistema de camuflagem plantado pelos técnicos da *Estandarte*, mas esta será uma operação feita às pressas. Por isso, a cada turno, é preciso jogar 1d; um resultado “1” significa que, por um instante, a camuflagem fraquejou e a nave apareceu por alguns segundos nos sensores inimigos, chamando a atenção deles...

Os personagens, para entrar na base discretamente, se valerão do *Sistema Matsumoto* (veja o quadro na página 38). Um dos personagens carregará consigo um cinturão de reserva para levar a princesa caso todos tenham que ir para o espaço exterior. Se ele for danificado (o que é uma grande possibilidade), nossos protagonistas podem ter que arrumar trajes de gravidade zero ou uma nave para sair da base...

Caso a *Estandarte* tenha sido derrotada no combate do capítulo anterior e algum dos personagens jogadores tenha sido feito prisioneiro, crie uma trama paralela na qual ele arma um levante das pessoas aprisionadas na cadeia. Quando o resto do grupo chegar à base, eles poderão se reunir.

O cativeiro da princesa é uma base militar; se os personagens forem descobertos, as sirenes tocarão e guardas surgirão de todos os cantos. Por isso, apresentamos um mapa superficial da base na próxima página. Ela tem muitos compartimentos, mas você não precisa povoar todos.

A Base dos Milicianos

A base possui dois andares e duas entradas, uma em cada andar. A entrada do andar inferior é uma grande comporta para robôs gigantes, e está lacrada pelo lado de fora. Assim, os personagens só podem entrar pelo entrada do andar superior, que é uma escotilha para pessoas.

O andar superior está mapeado na página 37. É possível passar do andar superior para o andar inferior através do elevador na área 4. O andar inferior possui um grande hangar, onde ficam os dormitórios dos milicianos e dos mercenários, os depósitos de mantimentos e armamentos e os robôs.

A batalha espacial do episódio anterior liquidou boa parte do efetivo da base, então ela estará relativamente vazia. Assim, não será impossível para os personagens invadirem o local sem serem percebidos. Mesmo assim, exija alguns testes de furtividade, especialmente se os heróis quiserem se esgueirar por qualquer sala adjacente há uma sala ocupada. Em caso de falha, os personagens serão atacados por 1d milicianos ou mercenários.

1. Entrada

A entrada principal da base é uma escotilha com dois metros de diâmetro. Ela está trancada, mas pode ser aberta com um teste de H+1 (para personagens com arrombamento) ou de H-3 (para personagens sem a perícia). Em último caso, a escotilha pode ser explodida com um teste de Força ou Poder de Fogo, mas isso chamará a atenção dos milicianos na área 2.

Uma vez dentro, há duas passagens, para a esquerda e para a direita.

2. Sala de Vigilância

Uma sala com monitores e uma equipe de 1d+1 milicianos. Os vigias estão cansados e não estão prestando muita atenção nas câmeras de segurança. Os milicianos não perceberão os personagens se eles abrirem a escotilha com Habilidade, mas perceberão se abrirem com Força ou PdF, e chamarão reforços (veja a área 4).

3. Dormitório dos Oficiais

Uma sala com camas e caixotes metálicos com objetos pessoais. Aqui haverá 1d oficiais milicianos. Eles estão descansando, com a guarda baixa, e podem ser surpreendidos pelos personagens. Se não forem, chamarão reforços e atacarão.

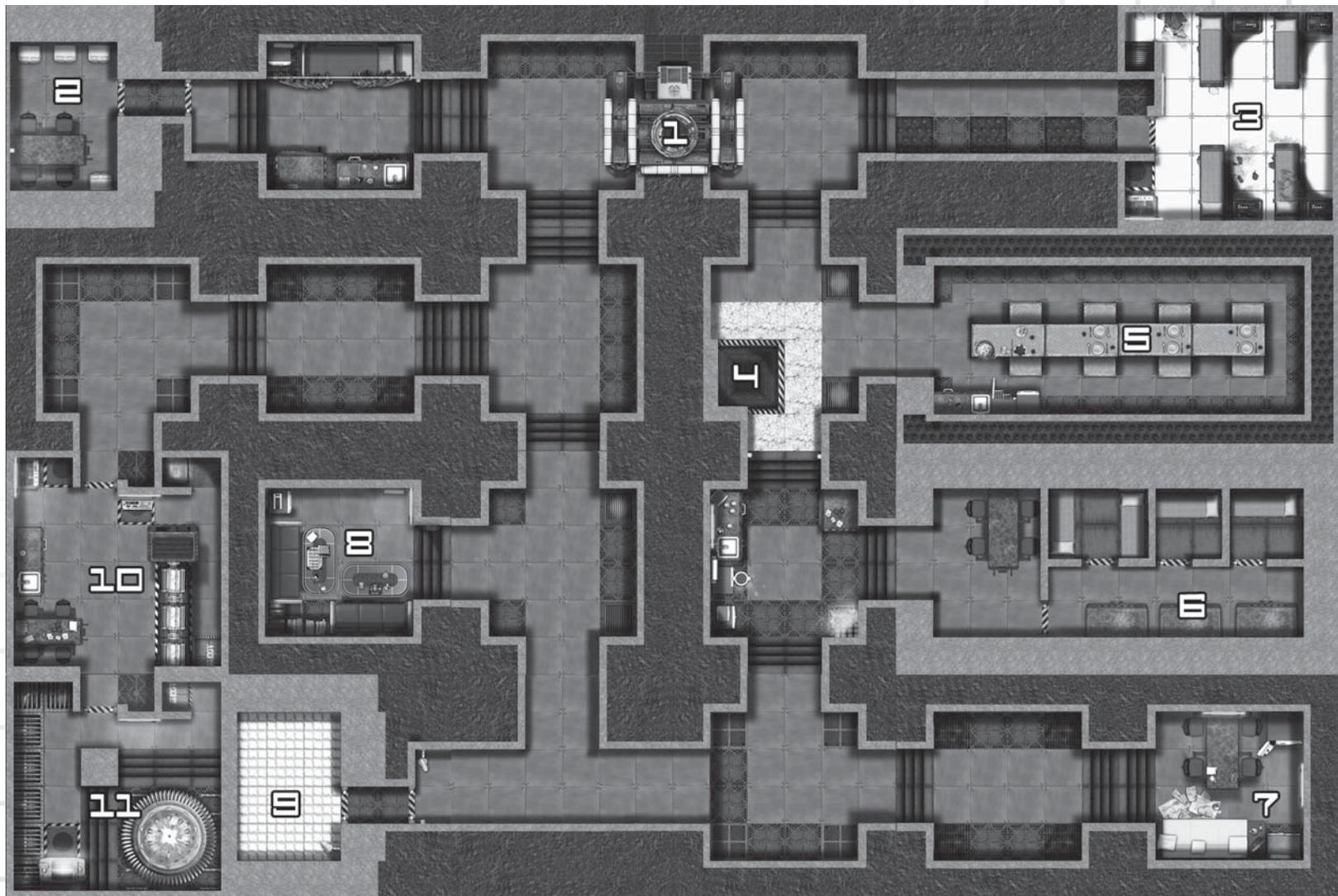
4. Elevador

No canto desta sala há uma plataforma móvel, grande o suficiente para dez pessoas, que leva para o andar inferior. A plataforma é acionada por um painel de controle na parede. É daqui que 2d milicianos ou 1d mercenários (à escolha do mestre) surgirão sempre que os inimigos chamarem reforços ou os personagens chamarem atenção de qualquer forma. Um teste de Crime ou Máquinas pode sabotar a plataforma, impedindo que reforços inimigos surjam por um tempo.

5. Refeitório

Um grande refeitório e cozinha, com espaço para um pelotão inteiro. Aqui haverá 2d milicianos fazendo uma refeição. Eles estão desarmados, mas tentarão escapar para chamar reforços. Os personagens podem evitar que eles alertem o resto da base, talvez prendendo-os nos armários do fim da sala...

Lembre-se que em uma cozinha, facas e garfos podem ser usados como pequenas armas de defesa imediata. Não é a mesma coisa que usar facas afiadas (de modo geral facas de cozinha tem pontas redondas), mas isso pode ser usado para garantir tempo aos milicianos antes de escaparem.



★
Episódio 6:
A Fortaleza Escondida

O Sistema Matsumoto

O Sistema Matsumoto de Proteção Ambiental é um recurso usado em serviços breves, nos ambientes sem atmosfera — um cinturão que cria um campo iônico ao redor do usuário. Dentro desse campo, ele está protegido de todas as radiações que vierem do espaço.

Além disso, o campo gera partículas atômicas que são quebradas para gerarem a composição do ar dentro de sua área de alcance. Em suma, o usuário do Sistema Matsumoto pode caminhar e respirar em planetas sem atmosfera, ou do lado de fora de uma nave espacial, sem nenhuma outra proteção.

Entretanto, o Sistema Matsumoto *não* é um campo de força; ele não protege seu usuário de projéteis ou rajadas. Objetos físicos (como os fungos microscópicos de Moretz) irão penetrar no campo de qualquer jeito. Além disso, o campo tem brilho interno e torna quem estiver dentro dele visível, mesmo no escuro.

Por fim, a bateria dele não dura muito, então economizar energia é uma atitude sábia...

6. Dormitório dos Comandantes

Esta área possui os aposentos dos comandantes da base: Dom Refrega, Gur Naiman e Erb Ging (se ele estiver vivo). Nenhum deles está aqui — Dom Refrega e Gur Naiman estão conversando na área 8, e Erb Ging estará treinando com seus homens no andar inferior. Há 1d oficiais mercenários de guarda, entretanto — e esses estão *sempre* armados e atentos.

7. Enfermaria

Uma simples enfermaria. Se o mestre estiver se sentindo generoso, pode haver 1d remédios aqui, cada um capaz de recuperar 1d PV com uma ação.

8. Escritório de Dom Refrega

Este é o gabinete de Refrega. Quando os personagens passarem por aqui, ele estará repreendendo Naiman pelas perdas em uma batalha inútil. Refrega, que está em outro local (eles não saberão disso caso apenas escutem a conversa), fala através de videoconferência e também menciona que a Supernova não será o primeiro artefato de guerra do passado em suas mãos. Naiman, tenso, diz que o que Refrega tem em mãos é uma temeridade e que “pode se voltar contra todos nós”. Mas não é bom permanecer tempo demais escutando — dentro da sala, além do próprio Naiman, há 1d oficiais mercenários de guarda. Além disso, se os personagens atacaram aqui, reforços chegarão de todos os lados, e esta será uma batalha que os heróis não conseguirão vencer.

9. Sala da Prisioneira

A Princesa Agniezka está em uma sala aberta e vazia, com apenas uma cadeira. Longe de seu mundo, ela só confiará plenamente em um hussardo imperial. Se este for um novato jovem e simpático, ela ficará claramente encantada por ele à primeira vista, gerando muitas piadas dos colegas para cima do coitado...

Sem um mísero oficial no grupo, Agniezka vai ser arisca, desconfiando que eles possam ser uma facção dos milicianos, descontentes por algum motivo, que podem fazer mal a ela. Se a princesa não for convencida de nenhuma forma, pode fugir dos jogadores na primeira escaramuça!

10. Sala das Máquinas

Esta sala escura e barulhenta possui os sistemas de suporte de vida e refrigeração do ar. É possível destruir essas máquinas com um teste de F ou PdF, mas isso chama a atenção de milicianos ou mercenários. Destruir as máquinas deixará a base inteira em alvoroço, e pode ser uma boa distração para a fuga, mas é bom que os personagens só façam isso se já tiverem resgatado Agniezka.

11. Sala de Comando

Esta sala possui os computadores que gerenciam as máquinas da área 10. É possível sabotar os computadores para desligar o suporte de vida depois de certo tempo, o que é um plano mais elaborado do que simplesmente destruir as máquinas. Isso exige um teste de Ciências ou Máquinas.

Outras Áreas

Todas as áreas sem número são corredores ou salas vazias. Se você quiser, pode rolar 1d cada vez que os personagens entrarem em uma área dessas.

1. **A sala está vazia.**
2. **A sala tem 1d–2 tecnodróides.** Robozinhos de manutenção. São inofensivos, mas avisarão a todos da presença de intrusos. Um tiro de energia basta para resolver o problema.
3. **1d milicianos.** Não é seu turno; sua guarda está baixa. Evite que eles alertem a todos; prendam-nos nos armários do corredor!
4. **1d mercenários.** Não é seu turno mas sua guarda *nunca* está baixa!
5. **1d+2 milicianos armados.** Preparem-se para o combate!
6. **O Duelista!** Surge um oponente miliciano perigoso que vai enfrentar um personagem jogador em um duelo de sabres! Crie seus chefes de fase — e recomendamos que

ao menos um deles seja uma mulher. Não caia na tentação de usar Refrega ou Naiman para o papel do Duelista. Deixe Naiman (guarde Refrega para o próximo episódio) para perto do final da sessão, quando todos estiverem perto de escapar — e não deixe o duelo com ele ser concluído a tempo, porque a cavalaria vai chegar nesse exato instante!

Estatísticas dos Inimigos

A seguir estão as estatísticas dos inimigos que os personagens podem enfrentar na base.

Miliciano (8N): F1 (corte), H1, R1, A1, PdF1 (fogo); 5 PVs, 5 PHs. Kit: Miliciano (flanquear); Patrono; Crime.

Oficial Miliciano (10N): F1 (corte), H2, R2, A1, PdF 1 (fogo); 10 PVs, 10 PHs. Kit: Miliciano (flanquear); Patrono; Crime.

Mercenário (9N): F1 (corte), H2, R2, A1, PdF2 (fogo); 10 PVs, 10 PHs; Vantagem Regional: Tudo tem um Preço (FA+1 sempre que for pago para entrar em combate); Kit: Mercenário (chuva de disparos); Tiro Múltiplo; Código de Honra dos Mercenários de Gessler.

Oficial Mercenário (12N): F1 (corte), H2, R2, A3, PdF3 (fogo); 10 PVs, 10 PHs; Vantagem Regional: Tudo tem um Preço (FA+1 sempre que for pago para entrar em combate); Kit: Mercenário (chuva de disparos); Tiro Múltiplo; Código de Honra dos Mercenários de Gessler.

Saindo em Grande Estilo!

A nave de carga atacará a base, com um oficial hussardo da *Estandarte*, em um robô, dando cobertura para que todos entrem com a Princesa. A ordem para os jogadores será entrar nos robôs, ajudando a cobrir a nave na fuga. Não será difícil. Quando forcarem os inimigos (1d mercenários e milicianos de sempre) a recuarem, os personagens jogadores devem embarcar para que a nave dê um salto.

Ao chegar à belonave *Estandarte*, a Grão-Princesa receberá sua netinha com um abraço. O Príncipe Esdras está menos efusivo:

“Não temos mais tempo. As tropas inimigas estão vindo!”

E estão. Primeiro uma das telas na parede da base mostra vários pontos amarelos e luminosos em um fundo escuro. Um zoom marcado em linhas vermelhas brilhantes acompanhados por um curto apitar se aproxima. São naves. E não são poucas. O grande trunfo deles para conseguir o que queriam foi atingido. Agora eles não tem mais nada a perder. Irão para cima da Estandarte com todas as suas forças.

“Chegou a hora de usar isso” — diz Esdras, segurando a chave de rota. Ele está certo — e vocês tem uma sensação de que, enfim, o alvo está perto de ser alcançado. É chegada o momento.

CONTINUA NO PRÓXIMO EPISÓDIO!

A Garotinha



Porque os roteiristas enfiam garotinhas adoráveis em séries repletas de robôs gigantes e explosões? Pode não parecer, mas isso não é de graça: ela suaviza e ilumina o que poderia se tornar árido e sombrio. De certa forma, ajuda os personagens a se comportarem, e em situações de crise os motiva, nem que seja para garantir a segurança de uma criança. Idade e aparência contam mais do que classe social em termos de simpatia. Aparência inofensiva é de praxe. Furtividade (de Sobrevivência) e corrida (de Esportes) são boas pedidas, enquanto que Aparência Deslumbrante lhes dará uma aparência angelical, não sensual. Lâbia (de Manipulação) é para meninas mais “espertas”. E coloque pontos em Armadura (representando sua esquiva ou sorte); porque elas tendem a ser escorregadias...

Episódio 7: A Belonave Supernova

Este é um episódio especial — nele, os heróis finalmente chegam à *Belonave Supernova*, e percebem a real natureza de sua busca. O começo deste capítulo é mais lento, mas o final oferece uma chance para que todos os jogadores brilhem em combate.

No Último Episódio...

A pequena Princesa Agniezka, neta de um dos patronos da missão, foi sequestrada por Dom Refrega. Isso forçou nossos heróis a empreender uma arriscada missão de resgate, no covil da milícia! Após muitos confrontos, os personagens conseguiram escapar — mas com o que resta das forças combinadas de milicianos e mercenários atrás deles. É hora de finalmente acionar a chave de rota...

Salto de Fé

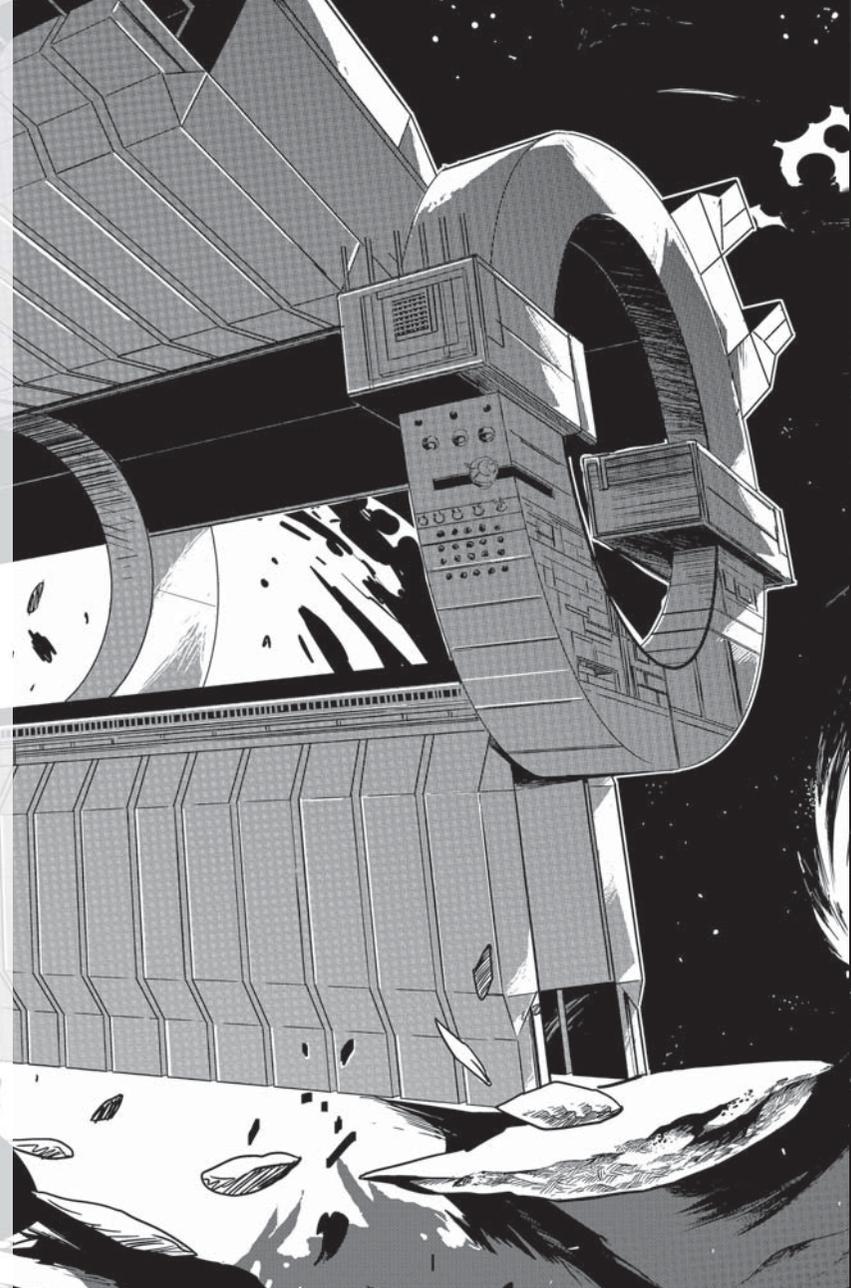
Este episódio começa com os personagens na ponte de comando — todos eles, entre protagonistas e coadjuvantes. Agora é a hora.

Desde que isso tudo começou, vocês mal respiraram, apenas reagiram. Mas, graças a vocês, um miliciano não tomou posse de uma arma letal e uma garotinha está viva. Agora, o final de tudo parece se aproximar...

Fuas indaga ao Imediato: “Houve tempo para os reparos. Estão prontos?”

“O bastante para um salto hiperespacial”.

“Então dê o aviso. Temos que partir antes que nossos inimigos cheguem”.



Um dos jogadores pode perguntar “e se eles nos seguirem de novo?”. Nesse caso, a resposta do Conde Fuas é simples: *“Eles vão nos seguir de novo. A linha de um salto hiperespacial é sempre reta. Se eles seguirem o rastro de calor, vão poder calcular o ângulo e traçar uma rota até que deem de encontro com algo — provavelmente, a Supernova”.*

Esdras interrompe seu colega: “Mas agora teremos uma estação de combate em mãos. E, no fim, venceremos!”. Nisso, Fuas enterra a chave de rota no painel de controle... Mas nada acontece.

Crie um pouco de suspense aqui. Mas antes que qualquer personagem possa fazer qualquer coisa, continue descrevendo.

Subitamente, as luzes da ponte de comando se apagam. Então, acendem de novo, mas desta vez iluminando o compartimento com uma luz vermelha. A tela fica negra e começa a ser coberta por um grid esverdeado com pontos vermelhos. Faz sentido: quando vocês colocaram a chave de rota no painel de comando da nave de carga, ela atualizou informações astronômicas para corrigir eventuais mudanças de posição; a nave parou para evitar a sobrecarga dos motores de salto e se preparou para um novo salto, partindo de outra posição. Esta não é uma mera chave de rota. É uma mini-inteligência artificial com a missão de levar seu portador para a Supernova.

As luzes do espaço em hipersalto invadem suas retinas nas telas da ponte de comando. De repente, vocês param. Vocês não têm ideia de quanto tempo se passou, mas agora estão em outro ponto, desconhecido. À frente, vocês veem um asteroide muito maior do que a fortaleza de Dom Refrega. Muito maior — e isso é assustador.

“Onde estamos?”, pergunta um tripulante.

“Dê-me alguns minutos para analisar a rota que cruzamos...”, responde outro.

Dê um tempo entre os jogadores para que eles falem e interajam um pouco enquanto o operador levanta a rota percorrida. Ao final da busca, ele dirá que todos estão em um ponto difuso fora do Império, próximo à fronteira... só que no fio *oposto* do Sabre. Tudo poderia ter dado errado: passaram pelo meio de caminho entre Alabarda e Montalbán no processo — uma área instável, cheia de obstáculos. O asteroide originalmente estava em território imperial, mas seguiu sua própria rota; a chave levou isso em conta.

A ordem é que os robôs da nave façam uma varredura sobre a superfície: eles precisam entrar na base e acioná-la antes que os inimigos surjam em seus calcanhares. Peça alguns testes de rastreio (especialização de Sobrevivência). Quando um personagem for bem-sucedido, diga que ele encontrou um ponto vazio no sonar.

Se o personagem perguntar à ponte de comando o que fazer, a resposta é que basta escavar o solo disparando com sua arma de energia. Logo, o chão sob seus pés vai começar a ruir e flutuar pelo espaço. Debaixo do buraco escavado, se revela a porta aberta de um hangar. A parte interna está fechada, vedando a estação, mas há uma porta menor ao fundo. O hangar é gigantesco — dúzias de belonaves como a *Estandarte* poderiam pousar ali — e os personagens podem querer entrar para verificar, mas a verdade é que o hangar está deserto.

Por fim, a *Estandarte* se aproxima para pousar, os robôs do lado de fora, escoltando-a. Quando ela pousa, um texto na tela de seu painel de comando surge em letras vermelhas piscantes: “REMOVAM A CHAVE DO PAINEL. LEVEM-NA PARA A SUPERNOVA.” Os personagens são escolhidos para descer, usando trajes espaciais, e levar a chave.

Na porta menor, no fundo do hangar, há uma fechadura onde cabe justamente a chave de rota. Quando ela é enfiada, a porta externa do hangar se fecha e as luzes do ambiente todos se acendem. O ambiente é inundado de ar. Trate a cena com a dramaticidade necessária! Os personagens alcançaram seu objetivo: *chegaram à Belonave Supernova.*

A Mensagem do Imperador

É hora de explorar a belonave, cujos corredores são amplos o bastante para comportar robôs. Ela permanece muito limpa: no espaço, não há bactérias (a não ser as trazidas pelo homem para corroer o ambiente). Além do mais, dá para ouvir o barulho interno: ela foi despressurizada, esperando o momento em que alguém a reencontrasse. Nesse momento, todos os compartimentos são primeiro preenchidos com ar para depois abrirem suas portas de segurança. Ou seja, em questão de minutos a *Supernova* está se tornando habitável novamente.

Não é difícil encontrar o caminho. Apesar de suas dimensões serem gigantescas, a Supernova ainda é uma belonave, e por isso mesmo é só seguir uma rota intuitiva nos corredores. Vocês não demoram a achar a ponte de comando — que é imensa. Seria preciso dezenas de operadores para dar conta de tudo o que tem aqui. A tela de vídeo é enorme como uma tela de cinema. No centro, fica a poltrona do capitão.

Se algum dos personagens jogadores se sentarem na poltrona (convenhamos: a chance de isso acontecer é grande), uma imagem irá aparecer na tela.

É o próprio Imperador Silas Falconeri. Ele era um sexagenário na época, mas parecia ter quinze anos a menos. Ele está calmo e transmite uma força muito grande no olhar. Todos os que conheciam o imperador apenas pelos livros de história finalmente entendem o fascínio que ele tanto despertava. Calmamente, Falconeri diz:

“Saudações. Eu sou Silas Falconeri, imperador da Constelação do Sabre”.

“Se você estiver vendo isso, é provável que eu esteja morto ou que tenha falhado em esconder essa belonave. Por pouco, não ordenei seu fim. Mas nenhum homem conhece o futuro... Presumi que o uso da belonave talvez fosse necessário uma vez mais. Por isso, a mantive escondida até que este momento chegasse”.

“Esta belonave data do Grande Vazio. A encontramos e a atualizamos, mas duvido que nossa tecnologia atual pudesse criar algo assim. Mais do que uma belonave, ela é uma estação espacial de guerra. Sozinha, pode devastar um mundo. Ela venceu os tarsianos no espaço; é o grande segredo da luta contra o levante. Entretanto, ao usá-la, percebi sua natureza desproporcional. Com ela, alimentei a serpente dos que pregam hegemonia ou se-

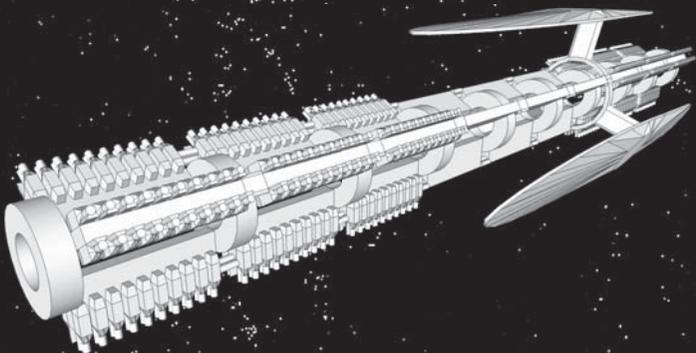
A Belonave Supernova

Uma belonave com as dimensões de uma estação espacial gigante ou uma estação espacial gigante construída como uma belonave? É uma grande cidade no espaço; sua existência é aterrorizante por sua capacidade.

A *Supernova* é capaz de disparar canhões de plasma como se fossem paredes de artilharia. É capaz de carregar armadas de cruzadores da mesma forma que cruzadores carregam batalhões de robôs gigantes. Possui um canhão central capaz de calcinar grãos-domínios inteiros em um único disparo e deixar uma cratera visível do espaço (em termos de regras, o implemento Mata-Dragão; veja o Manual 3D&T Alpha, página 102).

Sua capacidade de dissuasão é tão aterrorizante que sua própria existência desafia o conceito de guerra — afinal, para que uma guerra exista, precisamos de dois lados em conflito. Mas com a *Supernova* não há conflito — apenas massacre. Talvez Silas Falconeri realmente devesse ter realmente a destruído...

Belonave Supernova (45Ka): F5 (esmagamento), H0, R7, A6, PdF6 (fogo); 45 PVs, 35 PHs; Mecha; Aceleração, Ataque Especial (PdF; amplo, perigoso, poderoso), Deflexão, Hiperespaço, Implemento (mata-dragão), Invisibilidade, Pontos de Vida Extras e Sentidos Especiais (infravisão, radar, visão aguçada), Tiro Múltiplo e Voo.



paração. Mas não quero governar pelo medo; é a linha que separa imperadores de tiranos. Não seremos iguais sem oferecer igualdade. Peço que tenham isso em mente e prefiram não usar a arma que tem em mãos se possível.”

“De resto, prefiro acreditar que, se vocês a usarem, será por um bom motivo. Faça apenas um último pedido: terminado seu uso, ocultem-na de novo. Se não puderem ocultá-la, ou se ela puder cair em mãos inimigas, destruam-na. Não existe a arma para acabar com todas as armas, não existe a guerra para acabar com todas as guerras. Vocês irão entender.

“Que o Universo os abençoe e que a Luz das Estrelas guie seu caminho” — diz ele, fazendo o sinal das estrelas sobre seu tórax.

A mensagem de vídeo se encerra. De repente, as luzes dos aparelhos se acendem... E a nave está plenamente operante mais uma vez.

A Chegada do Inimigo

É quando a tela aciona um alerta de intrusos se aproximando à distância. Uma nave menor é revelada, saindo de um hipersalto, e não é preciso ser gênio para entender quem são os inimigos e de onde eles vieram. Para eles é tudo ou nada, por isso não estão dispostos a entregar a *Supernova* sem luta!

A verdade é que os protagonistas acabaram de entrar na Belonave e *não tem a menor ideia prática de como operá-la!* Os padrões básicos de comando foram concebidos durante o Grande Vazio, e ninguém aqui os conhece. Se eles procurarem manuais, podem até encontrá-los, mas vai levar tempo até que eles possam comandá-la — *a Supernova exige treinamento especializado!*

Mesmo reduzidas, as forças combinadas de mercenários e milicianos ainda podem invadir a nave pelo hangar e combatê-los por dentro. Só há uma forma de enfrentá-los: usando os robôs gigantes!

Se ninguém pensar em uma estratégia, uma sugestão — que pode vir de um dos três nobres, caso os jogadores não pensem em nada melhor — é que a *Estandarte* ajuste sua posição para disparar contra os oponentes com seu canhão de plasma quando eles entrarem na linha de tiro. Os personagens, com o pouco conhecimento que tem, deverão abrir a porta do hangar (eles tem a chave, que é mais do que uma chave de rota), para que no momento certo a *Estandarte* dispare. É um misto de cálculo, habilidade e sorte, mas *pode* ser feito. Em termos de jogo, é um Ataque Especial contra uma unidade de robôs milicianos ou mercenários. Fora esse primeiro tiro, a *Estandarte* não poderá ser usada neste combate. Dentro do hangar, ela simplesmente não tem mobilidade contra os robôs.

Assim, cabe aos robôs da *Estandarte* — incluindo os personagens jogadores — acabar com todos os demais adversários!

Duelo contra os Invasores

As estatísticas das unidades de milicianos e mercenários permanecem as mesmas. Apenas ajuste as quantidades para criar uma batalha equilibrada, mas desafiadora. Lembre-se de que os jogadores não têm como saber qual a extensão das forças inimigas, então apenas use um número de unidades similar ao número de unidades de hussardos que a *Estandarte* ainda possui.

Ao contrário da difícil batalha contra as forças inimigas no episódio 5, esta batalha — que leva diretamente ao final do primeiro arco histórico — deve ser focada menos em batalha campal, e mais em... *Duelos*.

Crie líderes para cada unidade de milicianos e mercenários (veja as regras para unidades militares na página 32). De preferência, esses líderes já devem ter sido introduzidos, na batalha espacial ou na invasão da base inimiga. Em algum ponto da batalha, cada personagem pode desafiar ou ser desafiado por um desses líderes. Destruindo esses líderes, os personagens enfraquecem as unidades inimigas, facilitando o trabalho de seus hussardos.

Um desses líderes é Gur Naiman. Ele estará usando uma armadura extensora em seu robô, da mesma forma que Erb Ging o fez (na remota hipótese de Ging estar vivo, ele também estará lá). O robô de Naiman com essa extensão possui a ficha a seguir.

Irregular Modificado Estendido (21S): F5 (fogo), H0, R5, A5, PdF3 (perfuração); 25 PVs, 25 PHs; Mecha; Ataque Especial (Força), Sentidos Especiais (infravisão, radar, visão aguçada) e Vão; Bateria.

Procure dar um pouco mais de variedade nos robôs da milícia — tirando o fato de que eles têm uma pintura majoritariamente amarela, podem ter pouco em comum entre si. Esse talvez esse seja o confronto decisivo entre alguns personagens — não é preciso poupar Naiman em nome do roteiro, por exemplo. Se alguém tiver que morrer entre os coadjuvantes, fique tranquilo — isso faz parte do gênero.

Esta é uma batalha que os heróis devem vencer. Quando ela terminar, os personagens poderão respirar um pouco. Mas apenas um pouco...

Tudo está quieto. Vocês sentem que acabou. A belonave foi protegida. A calma toma conta do ambiente... Mas, de repente, BUM! É verdade que no vácuo o som não se propaga, mas quando a luz causada por um hipersalto invade por segundos o campo de visão, a impressão geral foi que algo explodiu. E a imagem com a qual vocês se deparam é assustadora.

Uma belonave de metal verde, com o design rústico de um milênio atrás, surge. De suas portas saem vários robôs menores, liderados por um irregular com uma armadura de extensão que o deixa com mais de vinte metros de altura e canhões monstruosos nos ombros.

É Dom Refrega. E ele está mais preparado do que nunca.

CONTINUA NO PRÓXIMO EPISÓDIO.

A Orgulhosa



Tsunder é um clichê de comédia romântica japonesa no qual uma moça nega para si mesma que ama um patãca e, por isso, enche seu pobre objeto de afeição de porrada até que ela admita que ama o infeliz. *Kuudere* é uma variação civilizada do mesmo conceito, em que a moça em questão não agride, mas o trata com frieza antes de se assumir. Os animes de robôs gigantes já traziam uma variação do conceito antes que esses termos sequer existissem: do lado inimigo há uma adversária vencida pelo personagem. Por orgulho ferido, ela fica obcecada em vencê-lo; no processo, se apaixona por ele. É uma variante romântica do Forte (página 9). Em termos de jogo, é, de início, a desvantagem Insanidade (obsessivo); depois, ela o salvará de inimigos para que ninguém mais o mate além dela. E então...

Episódio 8: O Ataque dos Drones

Este é o último episódio do Ato I. Oferece uma “última batalha” contra Dom Refrega (mas leia o quadro no final do capítulo...). Este capítulo traz informações importantes sobre o passado da Constelação do Sabre, estabelecendo os motivos para um reposicionamento futuro (a partir do Episódio 9) do papel dos personagens.

No Último Episódio

Nossos heróis finalmente encontraram a Belonave Supernova. Mas, antes de tomar posse dela, tiveram que enfrentar as forças combinadas da milícia de Dom Refrega e dos mercenários de Gessler, lideradas por Gur Naiman, que vieram dispostas a um combate final. Após duelar contra seus inimigos, os heróis foram vitoriosos... Apenas para verem o próprio Dom Refrega surgir — e com uma ameaça inesperada!

Bom, não tão inesperada. Os mais atentos vão encontrar uma pista para esse evento no Episódio 3 (quando Erb Ging diz que seus homens não são máquinas obsoletas) e mais tarde (e mais claramente) no Episódio 6, caso os jogadores tenham escutado a bronca que Dom Refrega deu em Gur Naiman em seu gabinete. É possível inserir mais sugestões retroativas (por isso sugerimos que o mestre lesse tudo *antes* de começar a campanha).

O Desafio de Refrega

Assim como Ging e Naiman, Refrega usa uma armadura de extensão em seu robô.

Hussardo da Nobreza Modificado Estendido (32S): F7 (fogo), H0, R6, A7, PdF5 (perforação); 40 PVs, 30 PMs; Mecha; Aceleração, Ataque Especial (Força; perigoso), Implemento (Desvio de Disparos; veja o *Manual 3D&T Alpha*, página 92), Pontos de Vida Extras, Sentidos Especiais (infravisão, radar, visão aguçada) e Voo. Bateria e Munição Limitada.



Se ainda houver milicianos e mercenários vivos, Dom Refrega envia uma mensagem a eles, por um canal de comunicações aberto (de modo que os personagens também recebem a mensagem): *“Saíam da área de ação dos robodrones agora, ou vocês também serão atacados. Não haverá segundo aviso!”*. As reações dos inimigos serão diferentes. Alguns simplesmente irão embora, com frases do tipo *“Isto não acaba aqui!”*. Se você quiser manter um NPC específico, deixe-o fugir. Outros ficarão indignados, gritando *“Não era preciso, podíamos cumprir a missão... Não somos substituíveis!”*. Mas isso é perda de tempo. O ataque dos robodrones começou, e todos que não fugirem serão atacados.

Robodrones

Os robodrones surgiram antes do Grande Vazio. Eles representavam a combinação dos primeiros robôs gigantes, evoluídos a partir das armaduras de combate dos séculos I e II C. E., com as inteligências artificiais dos drones. Eles não são oponentes fortes — são grunts fortificados (veja o *Manual 3D&T Alpha*, página 139) — mas chegam aos montes e sem parar. Os robodrones não agem de forma burra porque são controlados pela inteligência artificial da belonave drone. Se ela for destruída, eles não saberão o que fazer: ficarão atirando a esmo, até a munição acabar — ou até serem destruídos por seus oponentes.

Robodrone (5S): F1 (fogo), H0, R1, A1, PdF1 (perfuração); 5 PVs, 5 PHs; Mecha; Voo; Munição Limitada.

Cada personagem é atacado por 1d+3 robodrones, mais 1d a cada dois turnos. Mesmo milicianos são atacados (os mercenários correram quando o ataque começou e não tiveram problemas em sair da área de ataque, mesmo enfrentando robodrones pelo caminho).

Em algum momento durante o combate (depois de 1d rodadas, ou quando você achar interessante), o personagem que enfrentou Dom Refrega no Episódio 2 receberá uma mensagem de seu inimigo: *“Eu sou Dom Refrega, eu sou Scaramouche! E estou de volta para terminar o que havíamos começado... Mas se você não sabe lidar com meros robodrones, não passa de perda de tempo!”*. Se o personagem se livrar dos robodrones e quiser enfrentá-lo, deixe; um personagem sozinho dificilmente será páreo para Dom Refrega, e é provável que o grupo inteiro se una ao combate. Não há problema com isso — na verdade, é mais interessante que o grupo consiga destruir o robô de Refrega. Isso não irá parar o ataque dos drones.

Na rodada seguinte, um texto vermelho surge na ponte de comando da Supernova. Se houver personagens lá, eles verão o texto na tela — e deverão avisar seus colegas na batalha. Se não houver nenhum personagem na Supernova, um operador da Estandarte que estiver lá irá repassar o texto para os personagens nos robôs. O texto diz:

“Aler a vermel o. Belonave Drone Classe 274823KKK. Pl mo __. Prioridade: des r ir sistema de int l __ cia ar ifi ial”. A falta de caracteres causa estranheza, mas não é difícil decifrar a mensagem: **“Destruir sistema de inteligência artificial”**. Se nenhum jogador entender isso, permite que façam testes de Habilidade para decifrar a mensagem. Uma vez que o texto seja entendido, descreva o seguinte.

Abrindo as Cortinas: Alguns Segredos do Cenário

O **Grande Vazio** foi um período tão instável e convulso que muitos registros se perderam. Todos os mundos do Sabre têm lapsos historiográficos nesse sentido. Ao mesmo tempo, há retalhos de informação aqui e ali, mas sem uma ideia do contexto de onde elas vieram, estão sujeitos a grandes variações de interpretação. É hora do mestre de estar ciente de algumas dessas informações...

- O uso de drones por humanos (robôs de combate com inteligência limitada, para substituir o envio de soldados em campo de batalha) é um desses retalhos. Drones não escolhem inimigos — seguem rotinas de ataque e voltam. Vítimas civis eram culpadas “por estarem no caminho”.
- A combinação do crescente uso de drones com as evoluções da inteligência artificial — somado à “crise ginoide” da mesma época, que ninguém tem ideia do que seja, mas que quase exterminou os ancestrais dos fundadores de Viskey — levou a uma guerra contra os povos e mundos que permitiam o seu uso. Dessa guerra, sabe-se pouco, mas ela está longe de ser um “levante das máquinas” — a teoria mais aceita foi que se tratava de uma guerra dos mundos opositores ao uso de drones contra mundos que os fabricavam e os espalhavam pelo universo conhecido.
- Há um consenso de que a ideia de que guerras deveriam ser regidas por códigos de honra e ética voltou a tona graças a esses conflitos. Mesmo que andróides não tenham participado dessa guerra, robôs de aparência humana demais (ver Vantagem Única Androide, na página 57 do *Manual 3D&T Alpha*) são um tabu cultural até hoje — tanto que raramente há registro de sua existência no Sabre.
- A maioria das pessoas não sabe disso tudo.
- Esses dados foram levantados com base em pedaços de informações, logo, não passam de teoria — e teorias podem estar completamente erradas...

Subitamente, os mercenários, que haviam se afastado, retornam — e começam a atacar os robodrones que estão enfrentando vocês! Um dos mercenários consegue entrar em contato com a Supernova. Ele surge na tela com um capacete iluminado pelas luzes do seu painel de comando, espelhadas, e diz: “Meu nome é Fahr Ess, comandante interino das tropas de Erb Ging. Consideramos que soltar robodrones sobre nossos homens, sem aviso prévio que o configure como um risco calculado, pode ser considerado uma quebra de contrato da parte de nosso cliente. Por isso mesmo, estamos dando cobertura para que seus homens se recolham à sua base. Encarem isso como um aviso à Refrega de nossa parte, e uma gentileza profissional nossa para com os senhores”.

A Grão-Princesa-Mãe responde: “Nós agradecemos, sr. Ess”.

Os hussardos da *Estandarte*, incluindo os personagens jogadores, são libertos provisoriamente dos incessantes robodrones. Uma ordem da ponte de comando deixa claro: “Voltem.” A decisão fica com os jogadores, mas enfim, os que retornarem verão seus robôs serem reparados por técnicos, enquanto os próprios personagens serão chamados para a Ponte de Comando. Esta cena também pode servir para os personagens recuarem de um combate contra Dom Refrega que esteja indo mal...

O Coração da Máquina

O comandante da *Estandarte* não perde tempo. Assim que todos estão prontos para ouvir, ele diz: “Robodrones. Lembro-me de ter ouvido falar deles em algum ponto quando eu era estudante da academia. Eles foram proibidos na Constelação há séculos, eu mesmo nunca vi um. Mas sei que eles são burros e fazem apenas o que lhes dizem para fazer. É o soldado reduzido ao nível utilitário. E quem está dizendo o que eles devem fazer está naquela nave que a *Estandarte* está sofrendo para derrotar. Uma nave que a *Supernova* poderia destruir com um pé nas costas, se apenas soubéssemos como colocá-la para funcionar...”

Se algum dos personagens jogadores perguntar se não há ninguém que saiba como fazer a *Supernova* entrar em ação, o Conde Fuas dirá: “O Comandante *Belgrano*”. Se alguém ficar surpreso, ele explicará: “*Belgrano* foi o homem de confiança de Lucas Falconeri no resgate da Princesa Del Mar em Tarso. Não duvidaria que fosse o primeiro oficial nomeado para a Brigada Ligeira Estelar quando ela foi criada, mas sempre preferiu exercer sua lealdade de forma discreta... Bem, isso não é o mais importante agora. Prossiga, comandante”.

O comandante vai direto ao ponto: “Pelo que nos foi avisado, a nave tem o próprio sistema de inteligência artificial. A estratégia indicada foi a de destruí-la. Mas a *Estandarte* está com dificuldades de acabar com esse monstro. O melhor plano é que eu leve a nave de carga com vocês dentro, que invadirão a nave. Mas terão que enfrentar os robodrones do local. E precisaremos de uma boa cobertura para chegar lá”.

“Isso eu mesmo resolverei agora”, diz a Grão-Princesa Mãe Strousberg. “Abram um canal de comunicação com o sr. Ess”.

Léonie, com a gentileza e diplomacia que a caracterizam, diz que tem um plano para destruir a *belonave drone* e pede cobertura para os personagens jogadores e a nave de carga. Como a gentileza já foi feita naquela hora e os mercenários estão livres (eles *jamais* romperiam um contrato sem bons motivos), dessa vez o que se acerta é o preço. Feito isso, os mercenários abrirão caminho, a nave de carga tráfegará para a *belonave drone* e os mercenários servirão de linha de frente para que os personagens jogadores enfrentem apenas o mínimo possível de oponentes em sua busca pela inteligência artificial.

Durante o caminho, a nave de carga será atacada por 1d robodrones (que escaparam dos mercenários) por turno — a viagem levará 2d turnos. Ao chegar perto da *belonave drone*, os mercenários explodem um buraco na fuselagem dela, e é por aí que os personagens

devem entrar. A partir daí a missão é simples: encontrar o sistema de inteligência e destruí-lo, tendo que encontrar pelo caminho 1d robodrones por turno (o grosso deles está sendo debelado pelos mercenários).

Belonave Drone

Uma máquina de guerra autossuficiente, guiada por uma inteligência artificial reconstruída, atualizada e reativada pelos homens de Refrega. Ela tem rotas de ação para cada situação, prevendo milhões de possibilidades graças às redes de algoritmos embutidas em sua programação. Além disso, por dispensar a presença humana, pode embarcar um número *muito* maior de robôs gigantes sob suas instruções (sendo extensões de sua inteligência artificial) do que uma *belonave* normal das mesmas dimensões. Nesse sentido, é uma nave inteligente — mas só cumpre missões ordenadas. Se destruírem seu núcleo de inteligência, a nave se autodestrói em dez minutos, causando uma explosão com FA30 ao redor.

Belonave Drone (27K): F4 (esmagamento), H4, R8, A2, PdF3 (fogo); 40 PVs, 40 PHs; Mecha; Aceleração, Ataque Especial (PdF; teleguiado), Deflexão, Hiperespaço, Sentidos Especiais (infravisão, radar e visão aguçada) e Voo. Baixar Escudos e Munição Limitada.

Se o mestre quiser, a *Estandarte* pode sair do hangar da *Supernova* e enfrentar a *belonave drone* enquanto os personagens enfrentam os robodrones. Isso é interessante caso um personagem esteja agindo como capitão da *Estandarte*; caso contrário, é melhor deixar as naves como pano de fundo. Mesmo que as naves se enfrentem, o desfecho do episódio deve ser a invasão dos personagens à *belonave drone*.

1. Inteligência Artificial: não há uma ponte de comando dentro da nave. Ela é totalmente utilitária, pensada para acomodar armas e robôs. O truque para quem a desbravar por dentro é que não há nenhuma porta ou sinal da existência do cérebro artificial ou de centros de comunicação. Ele está isolado e protegido, comandando os elementos da nave e ocupando pouco espaço. Encontrá-lo exige as perícias Investigação e Máquinas. A cada turno dentro da *belonave drone*, os personagens têm direito a um teste de perícia (ou de H-3, se ninguém tiver a perícia) — mas a cada turno, serão atacados por 1d robodrones.

2. Canhão de Plasma: de praxe — e mais poderoso do que o da *Estandarte*.

3. Propulsores Principais: Diretamente ligados ao motor cósmico.

4. Manufatura e Reciclagem: A inteligência da nave está a par do estado de cada robodrone. Partes funcionais de restos de robôs destruídos em batalha, trazidas por robôs em condições de retorno, são remontadas — fazendo que ele não se perca e volte em ação durante o mesmo combate.

5. Baterias Cósmicas da Artilharia: são dedicadas apenas ao papel de munição das paredes de artilharia externa.

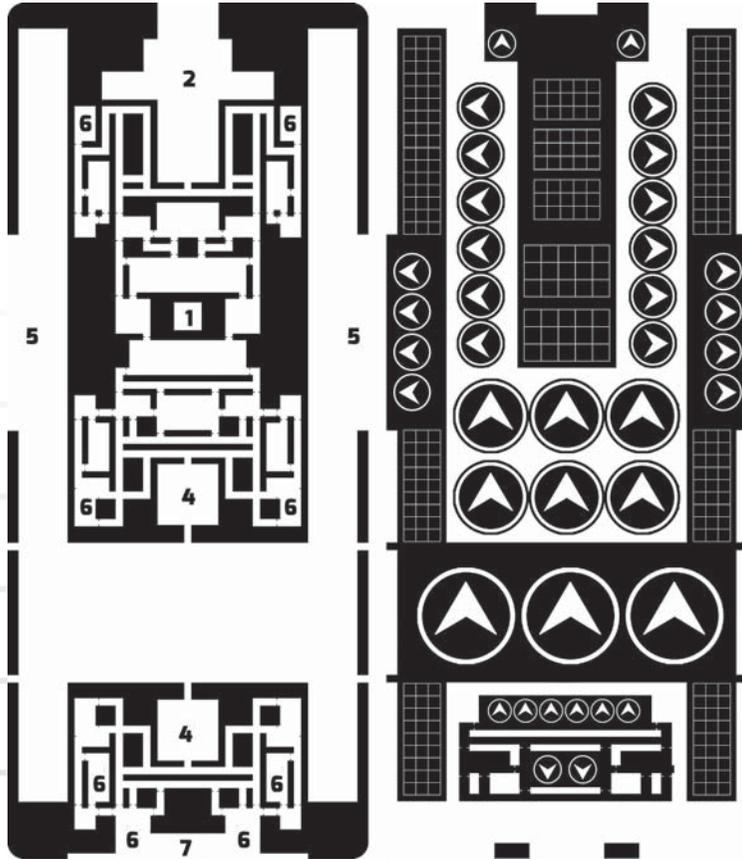
6. Motores Cósmicos: uma das sutilezas da *belonave drone*. Ao invés de concentrar tudo em um grande motor cósmico ocupando espaço, seus engenheiros pulverizaram

vários motores de médio porte interligados internamente. Mesmo que um motor seja atingido, outros funcionarão com a mesma potência conjunta de um Motor Cósmico tradicional.

7. Saídas: é por onde saem os robôs (os espaços em claro são ocupados em geral por eles, que não precisam comer ou dormir). Isso explica porque as defesas traseiras são reduzidas: robodrones são sua defesa.

Setas: canhões externos de energia. Podem girar em ângulos de 90°.

Grids: paredes de mísseis inteligentes. Na época em que foram construídas, ainda não havia auras de partículas; seu alcance é limitado e elas não causarão danos à distância. Mas os robôs que se aproximarem dela podem ser atingidos.



Um Novo Futuro

Após destruir a inteligência artificial, os corredores piscarão com uma luz vermelha e todos terão que correr. Os personagens estarão seguros no hangar da Supernova — para onde irão a nave de carga, os hussardos da *Estandarte* e qualquer mercenário que ainda esteja vivo. Seria anticlimático fazer dessa fuga uma batalha de vida ou morte; simplesmente descreva que os personagens conseguem escapar. Se você quiser deixar os mercenários mais heroicos, diga que alguns deles se sacrificam para abrir caminho para a nave de carga e os personagens. Quando os personagens chegarem ao hangar, descreva o seguinte.

Enfim, a belonave drone explode, levando praticamente todos os robodrones ao seu redor no processo.

Se o robô de Dom Refrega não tiver sido destruído, descreva-o sendo destruído durante a explosão da belonave drone.

Quando o efeito da explosão passa, o asteroide onde a Supernova está começa a ruir. Há um pouco de tremores dentro da Supernova, mas a própria nave começa a emitir seus campos de força e limpar destroços de seu caminho. De repente, suas luzes externas começam a acender e piscar. A Supernova renasceu com todo o seu poder. E vocês agora fazem parte disso tudo...

CONTINUA NO PRÓXIMO EPISÓDIO!

Confidencial: Apenas para o Mestre!

Não, não houve nenhum problema na gráfica. Esse texto está de ponta-cabeça para desestimular algum jogador curioso que queira saber dos segredos da trama antes do que deverá.

Dom Refrega está vivo. E previsível que os protagonistas pensem que venceram Dom Refrega. A grande verdade é: algum personagem o viu fora de um robô gigante? Uma pista que Refrega dá sobre si é quando ele diz ser um Scaratouché. O nome vem da Comédia dell'Arte italiana. O Scaratouché é um exímio duelista, mas prioriza as benesses que obtém lutando (como mulheres e popularidade). Por isso, ele apenas se junta marginalmente aos demais, fustigando com uma espada aqui e ali para dar a impressão que participa da batalha, mas evitando riscos verdadeiros e saindo da batalha como se fosse um herói. Em suma, o Scaratouché é uma farsa, e como todo personagem da Comédia dell'Arte, usa uma máscara.

E como ele sobreviveu? Esse é um dos segredos da trama: ele encontrou tecnologia da época do Grande Vazio, criada por um povo que mandava drones para a guerra. A tecnologia que criou drones também criou armaduras contra-lâvas à distância. Dom Refrega nunca se pôs em risco.

Para o Mestre: Personalizando sua História

Terminado o primeiro arco, podemos ver que ele é algo fechado em si: os personagens são levados ao espaço com a missão de evitar que os vilões tomem a *Belonave Supernova*. Com isso, esperamos que você tenha tido tempo para pensar um problema potencial para sua campanha: o fato de que os personagens talvez possuam tramas pessoais a resolver, mas, se a campanha for seguida à risca, essas tramas não serão abordadas.

Enfrentando a Ameaça

Se os jogadores trouxeram personagens simples, sem grandes questões de histórico a serem resolvidas, tudo irá correr com facilidade. Mas e quando os jogadores chegam com tramas próprias como parte do pano de fundo principal do personagem?

Imagine que um jogador traga para a campanha uma protagonista com um histórico complexo e trágico: uma tripla vingança contra seu meio-irmão perverso, um tio canalha e um namorado pilantra que não apenas tomaram tudo que sua família tinha, deixando-a no olho da rua, quanto aparentemente foram responsáveis pelo assassinato de seus pais e compraram os juizes para se proteger. Seria perfeito para amarrar a uma campanha ainda a ser construída, mas e se — como em *Belonave Supernova* — você já tiver toda uma sequência de eventos a seguir? E se esse jogador não for o único e tivermos também, digamos, um animal de companhia dedicado a uma busca de anos por um mestre desaparecido e levado para fora de seu planeta, um nobre Ottokar enviado para estudar longe como uma manobra de seus pais para protegê-lo do fato de que eles são guardiões de um segredo terrível e, finalmente, aquele famigerado sujeito que quer derrotar em duelo o homem que desonrou sua irmã e matou seu pai em outro duelo?

Esse problema também pode acontecer em personagens herdados de outras campanhas. Eles já tem problemas a resolver em longo prazo — e continuarão os tendo durante sua nova e bem mais longa saga...

O problema é que pode ser frustrante para o jogador trabalhar tanto no seu personagem para tudo ser descartado. Há outro bom motivo para se lidar com isso: crescimento de personagens. Se *Belonave Supernova* for narrada como uma campanha de vinte e seis episódios, os personagens estarão poderosos demais ao final de tudo para encarar esta saga como um interlúdio antes de suas verdadeiras missões.

Além disso, melodrama e foco em personagens são partes integrantes do espírito de *Brigada Ligeira Estelar*. Pedir para que eles deixem de lado esse elemento na construção dos seus protagonistas empobreceria muito a experiência dos jogadores no cenário. Por isso essa é a hora para que o mestre meta a mão na massa. É um trabalho duro, mas alguém tem que fazê-lo!

Inserindo Informações

Narrando um episódio de *Belonave Supernova* por semana, você terá tempo para pensar nas tramas dos jogadores — e se possível, resolvê-las. A primeira coisa a se ter em mente é que se os personagens foram reunidos aleatoriamente no Episódio 1, você não poderá apelar mais tarde com o “todos vocês, estavam ali por um motivo.” Tudo tem limite e você com isso só vai conseguir insultar a inteligência de seus jogadores.

Às vezes dá para se aproveitar uma coincidência. Vamos usar os personagens que servirão de exemplo? O animal de companhia em busca de seu mestre pode ser encaixado dentro de um contexto maior se o mestre tiver bom-senso (“você veio escondido em um cargueiro espacial para este planeta, à procura de um militar chamado Belgrano — as pistas do desaparecimento de seu mestre até agora o levaram para este mundo e você está chegando perto, tendo visitado a feira justamente porque nesses lugares há mais facilidade de encontrar comida antes de se retornar a sua busca”). Não é preciso dizer o que aconteceu antes, é apenas uma boa forma de inserir a trama do personagem dentro da trama maior. Por outro lado, não dá para fazer o mesmo com a maioria dos demais personagens.

Lendo toda a aventura com antecedência, é possível encadear muita coisa dentro da trama principal. Um duelista que tem uma vingança é simples de se encaixar: crie um primeiro duelo agora, que não precisa ser concluído, e uma vez tendo apresentado esse coadjuvante, faça-o reaparecer mais tarde para amarrar as pontas. Nos próximos episódios, teremos um duelo entre pilotos — é um bom momento para inserir o famigerado oponente. O resto depende de quem seja o sujeito. Se ele foi um militar durante a época da infâmia, ele pode ter cumprido seu período no passado e até se juntar às forças da milícia adversária em *Supernova*; quanto mais simples forem os dados a respeito de tudo, mais maleável pode ser o encaixe deles na trama principal.

Note que quanto mais detalhes se tiver do passado do personagem, mais complexo é o trabalho de encaixá-lo no contexto geral. E aí se pode cair no erro bobo de integrá-lo abertamente à trama principal, como se tudo fosse desde o começo parte de um plano maior e o personagem não estivesse lá por acaso. Novamente repito: isso acabará criando um mar de coincidências pouco prováveis para justificar a forçada de barra.

Quando um personagem tem um passado mais complexo, o ideal não é entrelaçar sua trama a um enredo já existente, mas fazer com que esse enredo maior a envolva à medida que o vilão conhece melhor seus adversários. Por exemplo: a condição da jovem que teve seus pais mortos em um suposto assalto e todas as suas posses tiradas por parentes da pior espécie pode chegar ao conhecimento do vilão principal, que pode chantagear essas pessoas, fazendo-as usar seus recursos contra os heróis.

Isso forçará nossos heróis a desviar momentaneamente suas atenções do que estão fazendo para ajudar um companheiro. O jogador até gostará disso: por um momento, sua trama será o foco mais importante de tudo, e isso intensificará o laço de companheirismo entre ele e os demais jogadores. Todos saem ganhando com isso.

Expandindo sua Série

É possível dedicar um ou dois capítulos para isso e fundir os eventos de capítulos posteriores em menos episódios. Também é possível inserir os episódios pessoais dos personagens em episódios *filler*.

Pensando em termos de uma série de animação, imagine que a audiência dos primeiros episódios foi *muito* boa e os executivos do canal pediram mais treze capítulos, fazendo a saga ter 39 episódios e bagunçando à cabeça dos roteiristas. Esses episódios adicionais são os famigerados *filler* que aterrorizam os fãs de animes. Apesar de sua má fama, os *fillers* podem ser úteis se os personagens tiverem tramas pessoais a resolver — ou se simplesmente quiserem explorar o cenário —, por isso temos alguns conselhos para os mestres dispostos a encará-los.

1. Planeje *tudo* o arco *filler* antes de planejar cada episódio.

2. Crie um vilão principal para o arco. Ele pode ser relacionado ao vilão que seria apresentado no episódio 9 original, mas isso não é obrigatório: incidentes com piratas ou nobres cruéis podem servir para reforçar a necessidade de mudanças na constelação.

3. Calcule o número de episódios pensando em cada parada, e na ameaça plantada por esse vilão, deixando o último capítulo para a resolução da trama e a transição de eventos. Se as paradas forem, por exemplo, Alabarda, Winch e Moretz, dê em média quatro capítulos para cada um desses mundos e um episódio final logo em seguida, fechando a fase *filler* da série.

4. As tramas em cada planeta tem que se resolver lá mesmo para não incomodarem o espectador, mas sempre com um gancho no final para a trama do planeta seguinte.

5. Recomendamos muito a leitura dos dois volumes de *A Constelação do Sabre* para inserir sua trama no contexto de cada mundo.

6. Se livre do vilão do arco em uma batalha no final do arco *filler*, com uma participação discreta do vilão principal da campanha. Leia o livro todo.

Assim, os personagens chegam a Uziel no final do episódio 22, após enfrentarem o vilão da fase *filler*, e tudo o que veremos no resto de *Belonave Supernova* passa a acontecer no episódio 23 da série. Ufa!

Um arco *filler* pode funcionar, mas deve ser planejado com cuidado. Fazer com que os personagens fiquem demais em um mesmo mundo, por exemplo, pode minar a percepção da saga como uma aventura espacial. Para isso, é bom ter uma percepção melhor da estrutura da história como um todo. “Onde eu posso encaixar isso para não dar a entender que estamos nos arrastando demais em determinado ponto da saga?”. Esse é um processo intuitivo. Nem há como dar dicas específicas porque cada grupo é diferente; mas o melhor é inserir essas tramas paralelas como parte de um bloco contínuo de *fillers*.

Por exemplo, imagine que a personagem que teve posses tomadas por parentes cruéis consiga reconquistá-las em capítulos extras inseridos antes que os personagens partam

para Uziel. Se a personagem conseguir recuperar o que foi perdido e punir os responsáveis, por que não fazer com que venha no pacote um título menor de nobreza? Se, por exemplo, a um eventual protagonista da nobreza for oferecida a possibilidade de se casar com uma nobre, e não houver quem desempenhe esse papel entre os personagens do grupo, pode ser a oportunidade de se fabricar uma nobre. Nesses casos o mestre deve ser furtivo e simplesmente faz uma inversão de gênero em sua candidata; dessa vez, surge a chance dela se casar realmente com um nobre. Se isso é ou não boa coisa, depende apenas dos personagens e dos rumos do roteiro...

U que nos leva a um conselho fundamental aqui.

Furtividade e Flexibilidade

Tanto para expandir uma trama quanto para adaptá-la ao histórico de seus personagens, tenha em mente que nada neste livro está escrito em pedra. Bem, nem tanto assim — há uma história a ser contada e há alguns coadjuvantes canônicos; os eventos de ambos os volumes de *Belonave Supernova* serão registrados na cronologia do cenário. Mesmo assim, será o *seu* cenário, com a *sua* cronologia.

Não é à toa que boa parte dos personagens são descritos pelos seus arquétipos (“A Orgulhosa”, “A Dama”, etc.), tendo o trabalho de sua criação plena entregue para o mestre. A ideia é justamente garantir que para cada grupo, a experiência de *Belonave Supernova* seja única. Por que criar uma mocinha coadjuvante destinada a se envolver com os protagonistas se caso ela fosse criada, existiria de forma canônica no cenário — o que faria toda esta campanha uma mera “versão não-oficial” de eventos escritos em pedra na história da Constelação do Sabre, desvalorizando assim o papel dos jogadores em tudo isso? São os protagonistas quem estão fazendo história aqui, ninguém mais!

Em *Belonave Supernova*, a maior parte dos personagens pode ser construída com base em um arquétipo, ser substituídas por personagens de diferentes arquétipos ou até mesmo ser cortada (“para que precisamos da orgulhosa?”). Todos os ajustes são possíveis, se for para interagir melhor com o jogador: mudanças de gênero, laços de parentesco, tramas pessoais — tudo isso. Apenas tenha ideia do que vai acontecer depois e no que essas mudanças irão afetar a campanha em longo prazo. É um dos motivos pelo qual recomendamos a leitura do livro antes de começar a mestrar efetivamente. Talvez seja interessante, assim que a campanha já tiver começado (leia-se, durante os primeiros capítulos, quando já temos uma ideia mais clara de como são os protagonistas criados pelos personagens jogadores) reler os livros com um caderno do lado e ficar anotando o que pode ser mudado para tornar tudo mais interessante e adequado para todos eles.

Isso também quer dizer se livrar de alguns coadjuvantes. Já dissemos antes e tornamos a repetir: se você sentir que algum coadjuvante é gordura para o roteiro, vá em frente...

Episódio 9: As Tenebrosas Transações

A saga de *Belonave Supernova* é contada em três atos entremeados por dois interlúdios. Este é o primeiro deles. Lembra quando recomendamos um nobre entre os personagens jogadores? Essa recomendação fará sentido agora. Este arco é mais focado em interpretação do que em combate (embora ele esteja lá), mas prepara terreno para o Ato 2; se houver intenção de pausar a campanha, o melhor momento para isso seria antes do início deste episódio, logo após o final do episódio 8.

A *Supernova* é capaz de carregar armadas de naves, batalhões robôs e exércitos de soldados... Mas onde estão essas naves, robôs e soldados? O objetivo deste arco, assim, é equipar a *belonave*. Apesar de não faltarem robôs gigantes neste arco, teremos uma mudança de abordagem: os jogadores irão interagir mais com o mundo de intrigas políticas ao seu redor. Preparem-se para interpretar!

No Último Episódio...

Após a descoberta da *Belonave Supernova*, Dom Refrega surgiu mais uma vez, e com uma nova ameaça — uma *belonave* dos tempos do Grande Vazio, com robodrones que atacam sem se importar com quem está no caminho. Após um conflito devastador, a *belonave drone* foi destruída, Dom Refrega foi derrotado... E a *Supernova* ressurgiu em toda a sua força!

Salto Temporal

Depois da batalha contra os robodrones, os personagens ficam na *Supernova* (ou na ala médica da *Estandarte*, caso estejam feridos). Os três nobres oferecem a nossos heróis a escolha de ficar ou partir. A decisão é dos jogadores — e de você.



Se em sua campanha os personagens jogadores não trouxeram coadjuvantes, tudo fica fácil. Caso contrário, reflita: os coadjuvantes funcionaram, gerando situações e cenas interessantes, ou viraram uma amarra para os rumos que os jogadores gostariam de tomar? Neste último caso, corte a gordura da história: a namoradina é chata? É só ela acabar com o romance ou trocar o protagonista por um dos “amigos” que vieram a tiracolo. Os amigos são um peso morto? Mande-os de volta para casa! Na hipótese do mestre preferir que os coadjuvantes fiquem, basta que eles se voluntariem para as tropas dos nobres, ganhando uniformes e treino: o amigo nerd entra para a equipe técnica da nave, a namoradina vira enfermeira ou operadora de radar, etc. Pode soar forçado na ficção, mas acreditem, tem precedentes na vida real. O mesmo vale para a tripulação da nave de carga. Se eles forem interessantes, mantenha-os na história. O comandante, por exemplo, pode ser enfim promovido oficialmente a capitão de belonave. Caso contrário, eles podem sumir no pano de fundo.

Agora é com os protagonistas: Belgrano conversa via videoconferência com os personagens jogadores da Brigada. Se eles quiserem ficar na Supernova, ele acionará contatos e os personagens serão destacados para uma “missão de alto nível”. Os outros personagens podem ser convidados a permanecer na Supernova pelos três nobres, que podem acenar com motivações políticas e/ou financeiras.

Ah, sim: a Princesa Agniezka permanece na base por enquanto. E ela continua no pé do pobre hussardo que a salvou (“*Você não vai deixar uma linda e jovem donzela desacompanhada, vai?*”). Gozações estão liberadas.

Recomeçando...

Dez dias se passaram desde o episódio anterior, e os personagens têm um novo status como membros oficiais da tripulação da *Supernova*. A história começa com uma nave que traz Belgrano para a belonave. Ele é recebido por Léonie, Esdras e Fuas, que tem com ele uma reunião a portas fechadas. Depois, os protagonistas são convocados para se reunir a eles. Quando todos estiverem juntos, são esclarecidos os fatos por trás dos eventos do Ato Um: todos são partidários da volta de Lucas Falconeri ao trono; já que o judiciário serve aos interesses de Tarso e da Fundação Aeon, a Constelação paga o preço desse vácuo de poder. Os três nobres estão reunindo poder bélico para que o que aconteceu em Forte Martim não se repita no Sabre caso Lucas retorne; enquanto isso, há uma luta de bastidores no legislativo para enfrentar o judiciário corrupto. A ideia é converter em capital político o uso da Supernova contra os Proscritos. Homens serão necessários. Fuas fala:

“Desviando forças demais de nossos domínios, ficaríamos visíveis — as autoridades perguntariam: por que mover tantos homens? E precisaremos de lanceiros, de hussardos, de efetivo de suporte... Contratando apenas mercenários, seríamos detectados pelas movimentações financeiras. Não me orgulho em dizer que criamos um fundo irregular para esse fim, mas precisamos do dinheiro e do sigilo. E aqui começa sua próxima missão.”

Se algum hussardo se incomodar, o Comandante Belgrano fará um sinal de “*depois conversaremos. Escute.*” A palavra é do Príncipe Esdras agora.

“Pedimos que levem três maletas para Uziel. Peça a você que encabece a comitiva. O resto lhes será informado durante a missão, caso aceitem.”

Por “você”, entende-se um eventual nobre entre os personagens jogadores: o jogador descobrirá a razão disso no seu devido tempo. Se a conversa do hussardo com o Comandante Belgrano se fizer necessária, este falará de pragmatismo: “*Sei que isso dói, mas e se outro que não Lucas chegar ao poder? E se for alguém de Albach, ou pior, Tarso? Os piores erros de Silas Falconeri vieram de suas boas intenções, e delas o inferno está cheio...*”.

Poucos dias depois, os personagens partem para Uziel, na velha nave de carga, se o grupo tiver se apegado a ela, ou em uma belonave presenteada pelo conde Fuas. Dependendo do mundo inicial da campanha e se as sugestões do capítulo 2 forem seguidas, estão certas paradas em Winch e Moretz, e talvez Alabarda. As paradas podem ser apenas mencionadas brevemente, ou gerarem aventuras por si só não — veja a seção “Expandindo sua Série”, na página 49.

Chegando a Uziel

Os personagens enfim chegam a Uziel, e são recepcionados por Prudo Wietzner Gurran, barão do domínio de Teichel. Todos são embarcados em uma pequena nave e voam para o palácio do barão. Ele ostenta riqueza. Diz o ditado que é melhor ser barão em um domínio rico do que ser conde em cem domínios pobres. Só que este não parece ser um domínio rico...

O Barão de Teichel é uma pessoa simpática e falante. A viagem está prestes a acabar e vocês poderão descansar em um quarto de verdade — a viagem foi longa. Ao chegar, vocês são bem recebidos e há na sala duas donzelas. Uma é bonita, sim, mas a outra é... é... “*Ah, permitam que eu as apresente. A primeira é minha futura nora, a Dona-Moça Ascha Benish Ayal do domínio de Dembitzer. A segunda é minha hóspede...*”.

...e ela será apresentada. Há um motivo para que essa belíssima hóspede seja uma coadjuvante criada pelo mestre: ela é do clã Gurran, herdeira de um nobre cujo nível nobiliárquico está imediatamente acima do personagem jogador da nobreza (se ele for um conde, por exemplo, ela será filha de um duque); além disso, se o personagem for herdeiro de suas terras, ela é não herdeira, e vice-versa. Ninguém sabe ainda, mas ela foi escolhida a dedo... Para mais informações, veja o kit Donzela Gurran no Volume 2 de *A Constelação do Sabre*. O Barão Prudo apresenta a moça e é difícil que os demais personagens masculinos não fiquem encantados. Após descrever bem a donzela (se esmere!), continue a cena.

Vocês poderão tomar um belo banho e descansar em aposentos privativos após a viagem, mas de noite terão um jantar em companhia do Barão, sua esposa Faigel, seu filho

Torun (que, por mais que se comporte, não é indiferente à bela hóspede, gerando olhares de desaprovação de sua noiva Ascha). Após o jantar, todos se retiram, menos o Barão. É hora dos negócios.

Neste momento, o personagem nobre deve entregar a maleta azul para o Barão.

Ao receber o dinheiro, o Barão Prudo diz: “Admito que eu estaria incerto por causa da presença de um hussardo da Brigada Ligeira Estelar. Mas estou a par de tudo, logo... Sem problemas”.

Isso é um blefe; um teste médio de manipulação irá detectá-lo. Ele faz isso para que todos se abram mais facilmente — ele não está a par de *tudo*, mas sabe que os nobres que os personagens representam querem tropas. Após guardar a maleta, o Barão sorrirá. “Perfeito. E a propósito, o que achou de sua futura esposa?”. Caso o personagem se surpreenda, um teste fácil de manipulação mostrará que a proposta é séria. Se um casamento acontecer, o Barão só tem a ganhar. Ascha, a sua futura nora e Baronesa de Teichel, fez amizade com a donzela Gurrán. Isso abre portas entre Torun e o personagem. Caso o personagem jogador não tenha títulos ou terras, é a sua chance de mudar isso e, ao casar com uma nobre de um nível superior, poderá requisitar um título de grandeza. Essa requisição dificilmente seria recusada pelo Regente Imperial com uma ajuda de dos três nobres. Caso ele já tenha terras a herdar, terá esse título e será recebido pelas instâncias superiores a serviço de seus patronos, que ganharão por tabela. Os gurrán terão portas de negócios em seu mundo. E de quebra, o personagem terá uma bela esposa. Quando seus patronos falarem que os seguindo, o personagem teria muito a ganhar, tanto política quanto financeiramente, eles não estavam brincando. Por outro lado, os Gurrán tem uma reputação... *Discutível*. Talvez os jogadores devessem questionar a ética disso tudo.

Prosseguindo a Jornada

Os personagens terão um dia antes de partir. Neste dia, poderão circular por Teichel, que não é exatamente um lugar seguro, mas é ótimo para comprar implementos pouco ortodoxos para robôs gigantes; os mais caros vieram de proscritos destruídos! Lembre-se apenas que comprar é uma coisa; instalar é outra...

É quando o grupo tem uma ideia clara do resto de sua missão: viajar mais ao sul no planeta e lá contatar a segunda autoridade que receberá a segunda maleta. Essa rota é mais complexa para evitar áreas de ataque proscrito: por alguma razão eles não atacaram com tudo como em Ottokar e Villaverde (e como tentam com Arkadi, que se preparou melhor e resiste mais do que se imaginava). A presença do restante do grupo começa a fazer sentido: guarda-costas (na melhor das hipóteses... Buchas de canhão, na pior).

A espaçonave parte na madrugada do dia seguinte. Seguindo a rota orbital, os personagens chegarão ao seu destino em cinco horas, caso não encontrem empecilhos. O problema é que, quando a nave retorna a atmosfera...

Ataque dos Proscritos

Três quimeras surgem do espaço e atacam a nave dos personagens. Hora de entrar nos robôs e lutar!

Quimera 1 (23S): F4 (esmagamento), H0, R5, A3, PdF2 (fogo); 35 PVs, 25 PHs; Mecha; Aceleração, Aparência Inofensiva, Ataque Especial (F; penetrante), Membros Elásticos (pescoço), Pontos de Vida Extras, Sentidos Especiais (infravisão, radar, visão aguçada), Toque de Energia (eletricidade) e Voo. Bateria.

Esta é a nave de transporte que traz as demais quimeras. O que a classifica como quimera é o fato de que na sua frente há uma cabeça que lembra um animal mecânico com presas. Sua aparência “inofensiva” vem de seu trunfo: seu pescoço se estica (ataque teleguiado), mordendo com força sua presa e esmagando-a com seus dentes. Além disso, a nave tem duas baterias de tiros para cobertura geral e conta com propulsores que lhe dão estabilidade em pleno ar sem que seja muito afetada pela inércia caso seja puxada; por fim, sua fuselagem é de transmitir uma descarga elétrica no robô inimigo...

Quimera 2 (25S): F2, H0, R4, A4 (corte) PdF5 (corte); 20 PVs, 20 PHs; Mecha; Aceleração, Ataque Especial (PdF; amplo e perigoso), Toque de Energia, Tiro Múltiplo e Voo. Bateria.

Esta quimera não voa por meios próprios; em vez disso, fica de pé em uma plataforma voadora ligada por um grosso fio metálico ligado a sua bacia, como se a surfasse. Essa plataforma é ladeada por uma serra circular que gira sem parar durante o voo. Além disso, a quimera atira várias serras circulares voadoras que flutuam ao seu redor, funcionando como a vantagem Toque de Energia em termos de jogo — ele não solta energia, apenas rasga quem chegar perto dele.

Quimera 3 (15S): F4 (corte), H0, R3, A3, PdF1 (fogo); 15 PVs, 15 PHs; Mecha; Aceleração, Ataque Múltiplo, Implemento (Bola de Fogo) e Voo. Bateria.

Esta quimera parece um avestruz voador com as garras de um louva-a-deus. É a mais simples das três, e seu piloto provavelmente é novato, já que ela é básica e não reflete a evolução normal de um robô proscrito (que saqueia equipamentos alheios até virar algo visualmente estranho). Entretanto, ela é capaz de lançar bolas de fogo à distância pela parte frontal enquanto não se aproxima para retalhar o oponente. Não a subestime.

Pilotos Proscritos (9N): F1 (corte), H2, R3, A1, PdF1 (fogo); 15 PVs, 15 PHs; Humano Proscrito. Kit: Piloto Proscrito (aumento de dano); Aliado Gigante; Insano (megalomaniaco) e Má Fama.

Estas são as estatísticas dos três pilotos. Não são os proscritos mais perigosos já encontrados, mas é bom que os personagens sejam cautelosos assim mesmo.

Após o ataque, os personagens devem seguir sua viagem — e sem demora, afinal, esses proscritos eram batedores, sondando locais vulneráveis para ataque, e é provável que logo uma força muito maior de quimeras esteja chegando!

Prosseguindo Novamente

Vencida a ameaça, é hora de chegar a Irgang, a maior cidade da rota para o Polo Sul, na província de Kaminska. No espaçoporto, os personagens esperam seu contato chegar, enquanto a nave e os robôs passam por revisões obrigatórias de praxe. Se os personagens falarem sobre o ataque dos proscritos, podem descobrir uma informação preocupante: eles deveriam ter chegado mais cedo. A rota de navegação que eles usaram foi adulterada (via ângulo de curvatura orbital), fazendo com que eles entrassem em uma rota *perigosa*; a ordem geral é *evitar* o trecho que eles cruzaram.

Para piorar a situação, antes que os personagens possam sair, são detidos por policiais. Uma chamada anônima os avisou que os passageiros da nave em que vieram estariam trazendo cargas irregulares. A pior notícia que eles poderiam ter: se acharem o dinheiro ele terá que ser declarado, e quando o fizerem, o sigilo (e o negócio) estarão perdidos. Jogue 1d para determinar a ação dos policiais.

1. Os guardas não verificarão a nave se for paga uma propina...
2. Os guardas verificam a nave com má vontade e não acham nada.
3. Os guardas veem a maleta, mas a deixam passar na busca.
4. Os guardas perguntam sobre o que tem na maleta, mas aceitam qualquer desculpa esfarrapada.
5. Os guardas pedem um pequeno suborno para não abrir a maleta.
6. Os guardas abrem a maleta do dinheiro e...

Na hipótese do resultado ter sido um 6, jogue 1d de novo:

1. ... decidem ignorar o que viram para não se encrencar com nobres.
2. ... pedem a propina de sempre pra ignorar a maleta.
3. ... pedem uma parte do que tem na maleta para deixá-los ir.
4. ... chantageiam os jogadores (querem levar a maleta para si).
5. ... irão levá-los a um lugar discreto para matá-los e levar tudo.
6. ... levam os jogadores à delegacia para declará-lo às autoridades.

Obviamente, você pode ignorar os dados e usar o que achar mais divertido. Se necessário, abaixo estão as fichas dos guardas.

Policiais (9N): F1 (esmagamento), H1, R1, A2, PdF1 (fogo); 5 PVs, 5 PHs; Kit: Miliciano (golpe de misericórdia); Patrono; Crime.

Os guardas não são especialmente poderosos, mas estão armados e ditando os eventos, o que lhes dá iniciativa em combate.

O Duque de Kaminska

Uma vez que os personagens lidem com os policiais, um secretário pessoal do homem que eles vieram encontrar surge. Ele se chama Yos, e é um mentalista. Tem trinta anos, cabelos negros e compridos com uma listra branca e um olhar firme, penetrante e eternamente sem expressão. Yos avalia a tudo, os personagens e o ambiente, e nada escapa a ele.

Tudo correrá bem: Yos receberá a maleta, onde há uma parte separada com sua paga pela mediação, e entregará aos personagens um envelope com as informações necessárias (veja abaixo).

Por outro lado, se a situação com os policiais ficarem complicadas, o homem que os personagens vieram encontrar surge pessoalmente para salvá-los. Trata-se de **Vigdor Zipper-Rappaport**, Duque de Kaminska. O Duque possui uma presença intimidadora: tem cerca de um metro e noventa, olhar duro e agressivo saltando de olhos cinzentos como o aço e duas espessas suíças grisalhas que, junto ao traje de pele que cobre seus ombros, o fazem lembrar um misto de cão e urso. Seus passos com botas parecem fazer barulho deliberado para lembrar a todos de que ele está ali — e que não está nada contente. Ele surge no espaçoporto, acompanhado de guarda-costas que ordenam que os policiais baixem suas armas. Os policiais obedecem, mas olham com desprezo qualquer hussardo que veste o traje da Brigada Ligeira Estelar e está envolvido em negócios escusos.

Vigdor não fica nada feliz em se envolver pessoalmente, e só o faz porque o negócio envolve muito dinheiro. Após tirar os personagens do espaçoporto, o Duque os levará a seu gabinete. Nobres em geral gostam de ostentar luxo. Vigdor não. Ele não precisa e sua sala de trabalho parece querer deixar isso bem claro para quem nela entra: um ambiente limpo, mas seco, sóbrio e estranhamente sem alma. Lá, ele olha para o nobre do grupo e pergunta: “*Você é o reponsável?*” Em caso afirmativo, ele diz secamente: “*A maleta. Agora.*”

Ao receber sua maleta, Vigdor entrega um envelope para o nobre do grupo.

“Avisarei seu contato hoje mesmo. Ratificarei sua requisição oficialmente e garantirei que esses registros fiquem bem enterrados após sua execução. Vocês terão veículos para um trajeto até o Polo Sul, de ida e volta. Como não vou poder dizer que nunca os encontrei depois de hoje, avise a seus patrões que não quero revê-los por aqui.”

Se alguém estranhar a menção ao Polo Sul ele dirá:

“Cidade Carcerária Sul. Fale com o Príncipe Frostig, administrador do domínio-proteutorado. Seu exército estará à sua espera por lá.”

CONTINUA NO PRÓXIMO EPISÓDIO!

Episódio 10: A Farsa dos Duelistas

Os personagens estão começando a perceber alguns problemas morais na missão que estão cumprindo. Para piorar, há um inimigo em seu rastro, que os sabotou e denunciou. Nos episódios restantes deste interlúdio, eles irão atrás do elo que falta: além do seu exército, eles precisarão de robôs, armas e equipamentos. E novamente, poderão precisar mais de suas habilidades fora dos robôs gigantes do que dentro deles. É recomendada a leitura de *A Constelação do Sabre Vol. 2*, onde se fala mais das cidades carcerárias de Uziel.

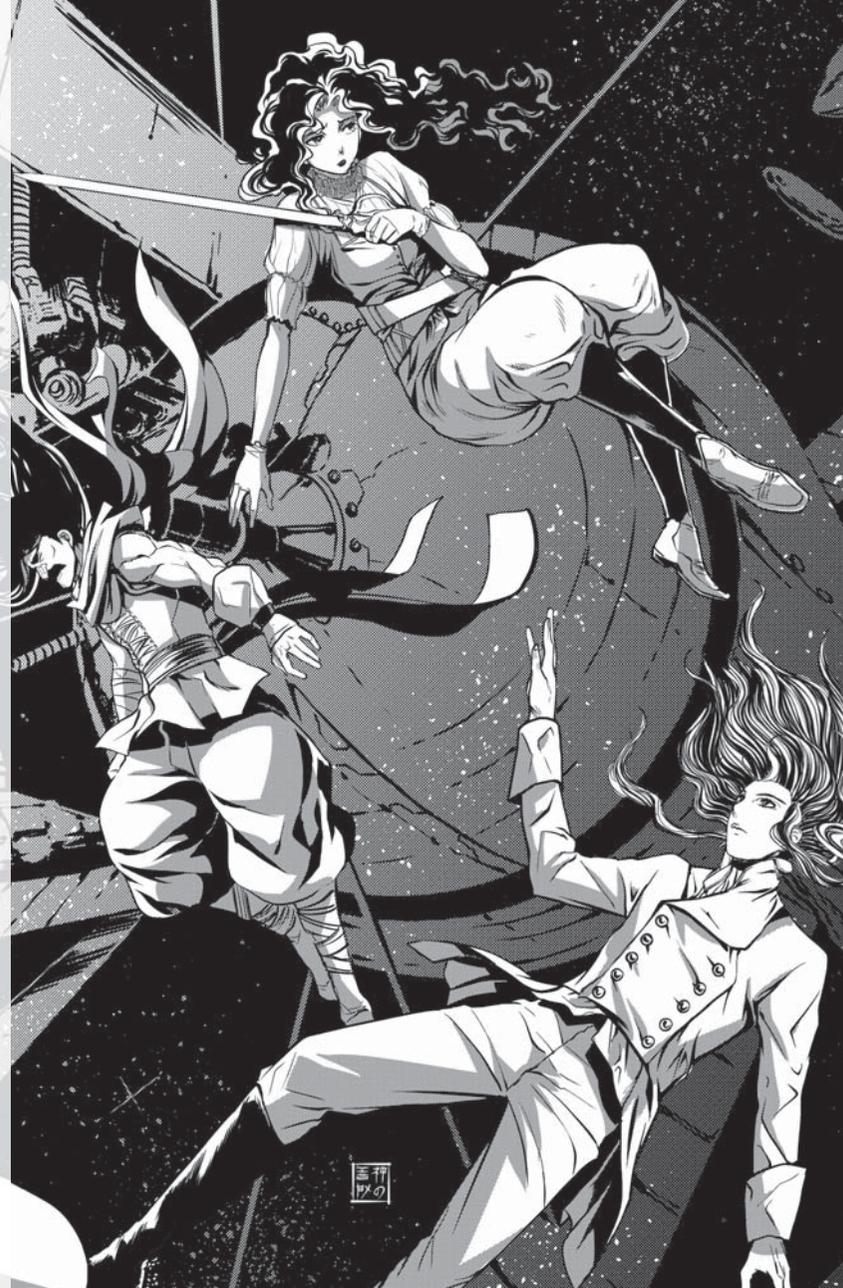
No Último Episódio

Os personagens partiram da Supernova para uma longa jornada que os levou ao mundo de Uziel. Lá, um dos personagens, ao fazer acordos com a nobreza local, acabou arranjando uma noiva. De lá, partiram para o norte do planeta, onde lhes foi apontado o próximo destino: a Cidade Carcerária do Polo Sul desse mundo. E dessas prisioneiras, eles terão que fazer um exército...

Obviamente, substitua “um dos personagens” pelo nome do personagem em questão.

Na Cidade Carcerária Sul

Passa-se um dia após o encontro com o Duque Zipper-Rappaport. Yos, o homem de confiança do Duque, acompanha os personagens para garantir que nada aconteça de errado. É com Yos que os personagens detalham sua rota de ação: a nave do grupo ficará no espaçoporto, protegida pelas autoridades (que já sabem que terão que responder ao Duque caso algo aconteça com ela durante a ausência do grupo). O grupo usará outra nave,



menor, que os deixará no Posto Avançado Wilczer — a parada final em meio ao nada antes de migrar para a Cidade Carcerária. Nada de levar robôs aqui — isso é imperativo. No Posto Avançado, vocês serão recebidos por um enviado de Frostig. Essa mudança de nave tem como objetivo fazer com a que a viagem seja discreta e não chame atenção de ninguém — uma das exigências do Duque.

A nave que os personagens recebem é velha, mas robusta, e a viagem é demorada, mas estável. Os proscritos não parecem ligar para a rota antártica, e tudo corre tranquilamente.

O Posto é uma fortaleza blindada, povoada por tecnodroides e poucas pessoas. Ninguém que fugisse da prisão teria chance de chegar lá, com bússolas sem direção, sob um frio mortal, vagando por quilômetros de gelo sem referências visuais em meio ao nada. Mas, por garantia, o lugar é fortificado.

Vocês são recebidos por um senhor calvo, um típico nobre menor, não herdeiro, que não achou uma esposa com terras e teve que escolher entre a guarda regencial e o serviço público. Escolheu este, e acabou ali. Ele estende a mão para (o personagem jogador nobre) e fala: “Boa Tarde. Sou Dom Freyde Gurran. Eu os guiarei pela Cidade Carcerária Sul”.

Cabe uma explicação para os jogadores: ao invés de construir centenas de presídios pelo planeta, as autoridades erigiram duas cidades-presídio bem mapeadas e tão grandes quanto qualquer metrópole urbana, nos polos magnéticos de Uziel (mulheres no Polo Sul, homens no Polo Norte). Milhões de pessoas estão nelas. As grades são mais para segurança dos presos do que para evitar sua fuga; o policiamento é feito por uma guarda com carros magnéticos e robôs gigantes (as ruas são largas). Há uma linha de defesa à distância com seis bases da guarda, tudo é vigiado, ninguém sai dos limites da cidade e não há como fugir. É um inferno sem saída.

Os personagens são levados para lá em uma nave de transporte. Em poucas horas avistam a cidade. Não é exagero: de longe se vê que é uma metrópole com blocos de concreto se projetando contra o céu.

A cidade carcerária parece mais um gueto do que uma prisão. O céu é oculto pelo concreto e as ruas fedem. Diversas mulheres nas ruas têm implantes visíveis. Vocês são escoltados até o bairro de Boa Moça, onde ficam as detentas com bom comportamento; já ocorreram levantes armados para tomar esse bairro mais organizado e menos devastado.

Dom Freyde diz: “É aqui onde vocês vão achar o que querem. Vocês não precisam de selvagens, precisam de gente obediente com perspectiva de futuro. As detentas deste bairro não são bandidas, são gente comum que fez besteira. Claro, há criminosas perigosas e guerras de gangues em outros bairros. Eu já estive no Polo Norte, e lá a coisa é bem pior, mas não pense que na Cidade Sul as coisas não são assustadoras. Boa Moça, em termos, é... Civilizado. Vocês fizeram bem em escolher sua gente aqui”.

Após o passeio, os personagens voam para a residência do Príncipe Frostig. Assim como Freyde, Frostig é um nobre sem terras ou chances de herdá-las. Seu título de príncipe não é mais que um título, mas sua nobiliarquia é mais alta e isso conta. Seu cargo

administrativo é nomeado; a Cidade Carcerária Sul é domínio-protetorado de Kaminska, e por isso era preciso o apoio de Zipper-Rappaport. Embora Frostig tenha feito um belo pé de meia em sua posição, ele reza para que nossos nobres lhe arranjem algo que o tire desse lugar maldito; por isso, ele é colaborativo.

Frostig receberá duas maletas de dinheiro: primeiro esta, a segunda quando forem buscar as detentas. O que se faz é uma comutação irregular das penas de centenas de pessoas. Ao receber sua maleta, ele diz com alguma preocupação: *“Só vou esperar que vocês venham com naves camufláveis para levar essa gente: tudo será feito na madrugada que vocês quiserem. Os guardas envolvidos receberão belas bonificações para ficar calados”*. Quando vocês se dão conta de que ninguém falou disso até agora, Frostig emenda: *“O Barão de Teichel falou que vocês resolveriam isso com ele...”*.

Uma Mão Lava a Outra

Os personagens voltam a Irgang, dormem em um hotel e de lá partem, sem percalços, para Teichel. Não é preciso efetivamente jogar tudo isso; uma rápida descrição basta. Então, após retornarem ao palacete do Barão e falarem com ele no seu gabinete...

Uma gargalhada invade o gabinete. É o Barão de Teichel, que se diverte com isso. Ele se dirige para vocês e diz “Ora, não acha que sua noiva iria ser cedida só porque o pai dela precisa de um herdeiro, acha? O pai dela não permitiu que ela fosse hospedada aqui só para ser apresentada a você. Você tinha que conhecer seus prêmios antes de fazer um pequeno favor a ele... Mas dando tudo certo, você leva a moça, o título e de quebra ficará rico de verdade. É ou não é um grande negócio?”

O provável futuro sogro do personagem quer que o grupo execute um plano para *quebrar* o cassino de Dom Galafate Barthelmy, fidalgo inarano e laranja dos nobres ligados aos cassinos de Inara. O nobre Gurran ofereceu sociedade financeira para Barthelmy e ele recusou. O medo dos Gurran é que Inara financie suas atividades em Uziel enquanto ele não se torna autossuficiente. Seu atrativo: o cassino oculta etapas-chave do torneio interno do Círculo da Espada. Dando tudo certo, Barthelmy quebra, o personagem jogador nobre fica rico, o pai da donzela toma o cassino a preço de banana e oferece, como dote ao assinar o acordo de noivado, armadas de naves e robôs para o nosso nobre.

Só há um problema: quem entra no Círculo não sai mais dele, e ninguém quer isso. É quando entra na sala alguém que o Barão só esperava uma deixa pra apresentar: Adória Arias, uma especialista em disfarces (veja o kit Impostor Perfeito, em *A Constelação do Sabre Vol. 1*, página 69). Ela se sinta como uma dama; com uma voz feminina e sensualmente rouca, ela diz: *“Boa tarde. Minha função é transformá-los em outras pessoas para essa missão”*.

Adória Arias mudará a aparência (e disfarçará a voz) dos espadachins do grupo para que o Círculo não os persiga depois de tudo. A comédia é válida, mas há espaço para drama: a moral dos personagens foi posta em cheque...

Missão: Cassino Orbital

Dez dias depois, uma nave leva o grupo ao Cassino. O nobre do grupo vai como ele mesmo; o hussardo pode ser sua escolta. O resto vai como sua comitiva. Os robôs foram alterados na aparência, mas são os mesmos em termos de regras. A seguir estão algumas informações sobre o Círculo da Espada.

- O Círculo da Espada é um pacto entre cavalheiros, que fazem isso por um misto de esporte e orgulho pessoal.
- O grupo cresceu demais e acabou atraindo a atenção da lei. Nobres apreciadores de duelos os acobertaram, trazendo outros nobres dispostos a pagar para ver tais duelos de elite. A nobreza construiu com isso um circuito de apostas em torno do Círculo.
- Muitos desses cavalheiros, alguns sendo os melhores entre todos, não concordam com esse estado de coisas. Para estes é simples: basta não participar dos torneios. Seus membros não são obrigados a isso.
- Torneio é uma coisa, duelo é outra. A maior parte dos duelos do círculo acontece fora dos torneios, embora seus próprio membros, como testemunhas, contabilizem o resultado para a inclusão no ranking interno.
- Boa parte dos duelos não é até a morte, mas se forem, isso deve ser declarado às testemunhas do círculo antes do duelo começar — e deve ter a concordância dos dois duelistas. Claro, quando um duelista pede um duelo até a morte, o outro geralmente concorda, para não parecer um covarde em frente aos demais...
- A maior parte dos nobres participa dos torneios porque quem o faz atinge status mais altos (em suma, por glória e superioridade).
- Muitos membros do Círculo rejeitam a existência do circuito de apostas; alguns deles tramam contra sua liderança organizacional para fazer com que retorne ao que sempre deveria ter sido: um segredo de cavalheiros.
- Muitas pessoas já morreram nesses duelos, por isso a lei procura desbaratar o Círculo em seus mundos. Entretanto, as investigações sempre esbarram na nobreza ou no “justiçamento” (execução de traidores do Círculo).
- “Politizar”, no jargão do Círculo, é entrar em um duelo apenas para ensinar humildade a um oponente jovem e arrogante.
- “Jacques” é como se apelida o oponente sem técnica que, por acidente ou sorte, venceu um duelista que faz parte do Círculo e foi absorvido pelo grupo. É um corpo estranho que custa a ser detectado, mas quando isso acontece, é isolado e deixado em paz.
- Os robôs dos duelistas devem lutar com armas baseadas em Força.
- Usar PdF ou implementos para causar dano direto contra um oponente é desonroso em duelos. Entretanto, implementos são aceitos para afetar a arena do combate, o que é visto como um *desafio justo de engenhosidade*.

Os duelistas tem quartos particulares. As comitivas ficam em quartos grupais com beliches (uma comitiva por quarto). Eis o plano para quebrar o cassino: o protagonista que participar do duelo se passará por um Jacques. Quando este personagem chegar a uma chave difícil, o resto do grupo raptará seu oponente. O impostor perfeito então se passará por esse oponente, perdendo de propósito para esse protagonista e quebrando a banca de apostas. O plano depende dos jogadores, que não podem perder um duelo que seja! Fica a critério do mestre quantos duelos o jogador deve vencer até cair em uma chave difícil o bastante para quebrar a banca. Mais de um personagem pode entrar no torneio, aumentando as chances do grupo.

No dia seguinte, os personagens jogadores serão disfarçados em seus quartos. Logo após, serão chamados para suas lutas! A seguir estão alguns oponentes.

Guillerma de la Fuente

Guillerma de la Fuente é uma jovem montalbaniana, filha de viscondes. Se recusou a aceitar um casamento com um nobre velho e asqueroso e fugiu, o que fez com que a destitulassem e a trocassem por sua irmã mais jovem, Honorata. Isso a levou a duelar contra esse nobre — e a matá-lo, salvando sua irmã. Mas esse nobre pertencia ao Círculo da Espada... Hoje, Guillerma vive de duelos, sobrevivendo da hospedagem dos nobres na espera dos embates em seus domínios. Ela não se importa tanto com a honra do duelista e costuma apostar em si mesma; muitos a desprezam no círculo por isso.

Seu robô é um hussardo da nobreza mais forte e resistente. Possui um disparador de estrondo sônico no peitoral (em termos de regras, o implemento explosão — veja o *Manual 3D&T Alpha*, página 94).

Guilherma de La Fuente (15N): F3 (corte), H3, R2, A1, PdF0; 10 PVs, 10 PHs; Kit: Duelista (ataque acrobático); Ataque Múltiplo, Nobreza (aliado gigante, destitulada), Técnicas de Luta (bloqueio, estocada, feitos atléticos, um contra todos) e Torcida; Má Fama; Esportes.

Hussardo da Nobreza Modificado (13S): F3 (fogo), H0, R3, A3, PdF1 (perfuração); 15 PVs, 15 PHs; Mecha; Aceleração, Ataque Especial (técnica letal com a espada; Força), Implemento (explosão), Sentidos Especiais (infravisão, radar, visão aguçada) e Vôo; Bateria, Munição Limitada e Ponto Fraco (o disparador do estrondo sônico, no peitoral).

Suleiman Shariff

Suleiman Shariff fazia parte da tribo dos homens-azuis em Ottokar e é um usuário letal da saif — a tradicional lâmina Ottokar. Seu nariz é artificial, graças a um duelista desonrado, e Suleiman quer reencontrá-lo a qualquer custo, para derrotá-lo e vingar sua honra. Isso o fez sair de seu planeta. Talvez Suleiman nunca mais reencontre a caravana de onde veio, mas não voltará a seu mundo antes de se vingar!

Seu robô possui a capacidade de gerar uma tempestade de areia. Em termos de regras, é o implemento nevasca (*Manual 3D&T Alpha*, página 105), mas consiste de nuvens de areia que saem de dois geradores em seus ombros. Durante a tempestade de areia, Suleiman conta como se estivesse lutando em sua Arena.

Suleiman Shariff (15N): F3, H2, R3, A1, PdF0; 15 PVs, 15 PHs; Kit: Homem-Azul (ataque mortal, máximo de si); Adaptador, Aliado Gigante, Arena (deserto), Técnicas de Luta (estocada, bloqueio, bloqueio agressivo, contra-bloqueio); Deslocado, Devoção (a seu povo e tradições) e Implantes Visíveis; Sobrevivência.

Erite Modificado (17S): F4 (corte), H0, R5, A4, PdF2 (perfuração); 25 PVs, 25 PHs; Mecha; Ataque Especial (Força; técnica letal com a espada), Arena (deserto), Implemento (nevasca), Sentidos Especiais (infravisão, radar e visão aguçada). Bateria, Restrição de Poder.

Dom Calabar Armin

Dom Calabar Armin é um jovem fidalgo tarsiano. Sua mãe é uma jornalista ligada à Fundação Aeon, onde trabalhou como assessora de imprensa e, por seus serviços, conseguiu um suspeito título de nobreza. Dizem que a verdade é mais sombria: ele seria filho bastardo de um nobre de altíssimo escalão na nobreza tarsiana. Outros negam essa história, mas se a Fundação está envolvida, é claro que o nome do nobre está bem blindado. Por isso todos evitam irritá-lo fora dos duelos. Calabar é perspicaz, bem treinado e *muito* perigoso.

Dom Calabar Armin (33N): F3 (corte), H5, R4, A4, PdF2 (fogo); 20 PVs, 35 PHs; Kit: Condottiere (customização, pontos heroicos extras, presença paralisante) e Duelista (ataque acrobático, duelo, estilo acima de tudo); Dupla Identidade, Nobreza (aliado gigante) e Técnicas de Luta (blefe, bloqueio, bloqueio agressivo, contra-bloqueio, desarmar, estocada); Esportes e Manipulação.

Hussardo da Nobreza Modificado (20S): F4 (fogo), H0, R4, A4, PdF2 (perfuração); 20 PVs, 20 PHs; Mecha; Aceleração, Ataque Especial (Força; perigoso), Implemento (Desvio de Disparos; veja o *Manual 3D&T Alpha*, página 92), Sentidos Especiais (infravisão, radar, visão aguçada) e Vôo; Bateria e Munição Limitada.

Príncipe Rodolfo Galeano Hummel-Heinz

Este rapaz jovem (15 anos), após um dos combates, surpreende a todos ao abrir seu cockpit: *é um dos netos do próprio príncipe-regente de Albach*. Ele fez isso para jogar uma flor a uma bonita dama de um ramo menor dos Falconeri. Ela, por sua vez, joga uma lenço para o duelista *com o brasão do clã*, para todos verem. Rodolfo aceita, o põe na lapela e fecha seu cockpit. *Ambos acabaram de cometer gafes mortais, na frente dos mais atentos.*

Usando o Cérebro

3D&T é um sistema simples e ágil, mas isso não significa que não sirva para política e intriga. Todo o material necessário para isso está no próprio *Manual 3D&T Alpha*! Sim, *3D&T* não possui um atributo para inteligência — e nem precisa. A característica Habilidade é a **medida da competência dos seus atos**. Já as perícias dão a medida de sua inteligência: **o que você aprendeu ou deixou de aprender**. Como *3D&T* é baseado não em causas, mas em efeitos, a inteligência é determinada não por uma causa (que seria um desnecessário atributo “inteligência”), mas por uma consequência: as perícias, correspondentes ao uso que você fez da sua inteligência ao longo da vida aprendendo coisas. Isto na verdade é realista — afinal, inteligência dificilmente pode ser medida de modo quantitativo, como força física ou velocidade. Em suma: quer um personagem capaz de resolver mistérios, obter informações ou convencer pessoas? **Compre perícias!**

Para cenas de política e intriga, quatro especializações da perícia **Manipulação** são especialmente úteis: **lábria, interrogatório, intimidação e sedução**. Da perícia **Investigação**, você pode pegar **furtividade** ou a já citada **interrogatório** — e, expandindo o leque para além do livro básico, **dedução**. De **Arte** vem **atuação**, com a qual um personagem pode fingir, e **redação** (pense no poder de convencimento de uma proposta bem escrita). De resto, é só usar as regras vistas no capítulo de perícias do *Manual 3D&T Alpha*: para tarefas fáceis, sucesso automático para quem tem a perícia e um teste de H-1 para quem não tem. Para tarefas médias, um teste de H+1 para quem tem a perícia e um teste de H-3 para quem não tem. Por fim, para tarefas difíceis, um teste H-2 para quem tem a perícia, falha automática para quem não tem. Note que, com a exceção de tarefas difíceis, mesmo personagens que não tenham a perícia tem uma chance de serem bem-sucedidos. Em último caso, você pode gastar pontos de experiência para receber um bônus de +3 em testes. Assim, mesmo que seu personagem não seja preparado para cenas desse tipo, você poderá participar delas!

Príncipe Rodolfo (15N): F2 (corte), H3, R2, A0, PdF0; 10 PV, 25 PH. Kit: Nobre Espadachim (maestria em esgrima [bloqueio, desarmar, manto], pontos heroicos extras); Nobreza (aliado gigante), Riqueza e Técnica de Luta (estocada, resposta); Esportes.

Hussardo da Nobreza Modificado (15S): F3 (fogo), H0, R3, A4, PdF1 (perfuração); 15 PVs, 15 PHs; Mecha; Aceleração, Ataque Especial (Força), Ataque Múltiplo, Sentidos Especiais (infravisão, radar, visão aguçada) e Vôo; Bateria e Munição Limitada.

O momento ideal para encerrar o episódio é quando o último dos jogadores a entrar na arena fizer ou sofrer um crítico em combate. Quando os jogadores estiverem tensos com a expectativa, solte a frase mágica: **“CONTINUA NO PRÓXIMO EPISÓDIO!”**.

Episódio 11: A Humilhação da Espada

Este episódio fecha o primeiro interlúdio da saga. Lembre-se da função desta trama dentro da história — conseguir armas e robôs para as forças da *Supernova* enfrentarem os proscritos em nome de Lucas Falconeri — pois caso contrário a trama não avançará. *O uso das perícias é essencial para este episódio* que, assim como o Episódio 3, será mais baseado em interpretação (embora alguma ação esteja presente).

No Último Episódio...

Nossos heróis participaram de uma negociação que envolveu o suborno de duas autoridades. No processo, descobriram sua verdadeira missão: quebrar um cassino orbital e fraudar um torneio de duelistas para reunir um exército de criminosas, naves e robôs para as tropas da Supernova. Agora, tudo depende que eles não percam seus duelos na arena. Mas uma pergunta paira: nossos heróis ainda têm motivos para se sentir heroicos?

Na Arena e Fora Dela

No último episódio, deixamos um resultado de duelo em aberto justamente para manter a tensão nesse momento. Mas como os personagens têm seus PV e PH renovados a cada nova sessão: mesmo havendo um golpe devastador, ainda haverá emoção em potencial para este duelo. É importante que o personagem jogador vença para a história avançar, mas também é importante que a vitória seja difícil (e que sua falsa identidade não seja comprometida). Claro, é possível que mais de um personagem jogador esteja participando do torneio; neste caso, não importa que um deles seja derrotado, apenas que *um* deles seja vitorioso.



Lembre-se que, após as vitórias preliminares no torneio, quando o personagem duelistas for enfrentar um inimigo que a banca apoie, este inimigo terá que ser sequestrado para ser substituído pelo impostor perfeito. Este será um trabalho para o grupo inteiro: afinal, não será necessário apenas dominar este competidor, mas dominá-lo de maneira discreta e silenciosa!

Por fim, é possível que os jogadores elaborem todo tipo de plano para aumentar suas chances nas lutas preliminares. Como o grupo tem acesso a um mestre de disfarces, por exemplo, vários personagens podem adotar a mesma aparência e se alternar nos duelos, de modo que eles sempre lutem com seus recursos maximizados. Esse tipo de artimanha pode tornar o campeonato mais fácil, mas também tornar tudo *canalha* demais. Não impeça esses planos, mas lembre-se de suas repercussões morais! Personagens duelistas que tenham como objetivo se provarem como bons espadachins, por exemplo, podem não querer participar de algo assim.

O Tamanho da Encrenca

Após as classificatórias, fica definido quem enfrentará o “Jacques” do torneio — que já está chamando sua atenção devido à inesperada vitória. Mas seu oponente será alguém mais capaz e experiente — alguém que já era esperado como vencedor de sua chave.

Dom Brontis Chernobog

Brontis Chernobog é o penúltimo filho de um visconde arkadiano de vasta prole. Sem muita opção, acabou entrando para a Guarda Regencial de seu mundo, mas não pareceu estar muito descontente com esta perspectiva. Lá, sua tendência a arrumar encrenca o levou ao Círculo da Espada. Conhecido como um feroz combatente na luta contra os pros-critos, Brontis é um lutador perigoso, com gosto pelo sangue, e definitivamente não é um cavalheiro: já usou o poderoso murro de seu robô modificado disfarçado como um golpe de espada, usando o cabo de seu sabre como se fosse um soco inglês; a curvatura da lâmina no movimento faz o resto...

Dom Brontis Chernobog (19N): F3 (corte), H3, R3, A1, PdF1 (fogo); 25 PVs, 15 PHs; Vantagem Regional: Choque de Realidade; Kit: Oficial Hussardo de Arkadi (crítico aprimorado, retirada estratégica); Ataque Múltiplo, Patrono, Pontos de Vida Extras e Técnica de Luta (estocada, blefe, bloqueio, bloqueio agressivo); Má Fama; Esportes, Sobrevivência, atuação, lábia e intimidação.

Hussardo da Nobreza Modificado (18S): F4 (fogo), H0, R3, A3, PdF1 (perfuração); 25 PVs, 15 PHs; Mecha; Aceleração, Ataque Especial (Força; perigoso), Implemento (soco de Arsenal), Pontos de Vida Extras, Sentidos Especiais (infravisão, radar, visão aguçada) e Vôo. Bateria e Munição Limitada.

Substituição

A tarefa de imobilizar Brontis é complicada. Quando ele estiver sozinho em algum ponto discreto da estação (leia-se, alguma brecha nas câmeras; elas existem, pois às vezes os donos do cassino precisam fazer coisas que não podem ser registradas...), os jogadores devem emboscá-lo e apagá-lo. Obviamente, Brontis irá reagir — e ele sabe lutar contra grupos. Se ele gritar, pode atrair gente e colocar tudo a perder. O grupo pode, obviamente, ter uma ideia melhor do que simplesmente atacá-lo. Talvez um dos personagens se disfarce de médico de bordo e o drogue, cabendo aos demais o trabalho de esconder o infeliz. Deixe seus jogadores livres para planejar e executar a remoção de Brontis.

Paralelamente ao plano dos personagens, muita coisa está acontecendo. Os personagens não sabem dessas coisas, mas elas podem atrapalhar o andamento de seu plano.

- **Ciúme:** o roubo galante do jovem príncipe duelista de Albach gerou dor de cabeça. A moça em questão pode ter vindo com um acompanhante com interesses românticos. Esse acompanhante estará *muito* aborrecido e pode querer tirar satisfações...
- **Retaliação:** não se deve irritar o Círculo da Espada. Mesmo desvirtuado pelo circuito de apostas, o Círculo é visto como um pacto (já não tão secreto) entre cavalheiros. Sendo Rodolfo alguém tão importante, sua obrigação era avisar os organizadores e talvez usar uma máscara na arena. Com sua estupidez, ele pôs o círculo em risco (nobres também devem ocultar sua presença, mas um filho de infante é algo impossível de se calar); talvez a organização queira puni-lo.
- **Conspiração:** seis duelistas, não participantes do torneio, fazem parte dos descontentes que rejeitam o circuito de apostas. Seu objetivo secreto é sabotar um robô para que, na arena, ele cause uma catástrofe que, ao ser espalhada pelo boca a boca geral, faça o circuito de apostas recuar — e as coisas voltarem a ser como sempre deveriam ter sido.
- **Ambição:** há um investigador da polícia imperial infiltrado no local. Ao contrário do que possa parecer, ele não é um oficial zeloso, e sim um carreirista disposto a prender um bocado de gente do círculo e colocar todos esses nobres sob processo para posar em frente às câmeras. Não é movido por zelo profissional e provavelmente também não é alguém muito inteligente.
- **Vingança:** uma pessoa perdeu um ente querido para o Círculo da Espada. Esta pessoa se infiltrou no cassino com uma pistola de energia caseira, feita para não ser detectada pelos sensores, para matar o homem que assassinou seu parente.
- **Luxúria:** um(a) nobre mais ousado(a) ficou entusiasmado(a) pelo que viu em combate e decidiu ter um encontro com um dos duelistas — como cada competidor tem seu quarto, privacidade é possível. Ele(a) pode aparecer em uma hora inconveniente (como quando o grupo estiver se preparando para sequestrar Brontis). Além disso, podem haver outros olhos sobre ele(a), e o personagem jogador acabar se envolvendo em um triângulo amoroso sem saber.

O Picaresco



O Picaresco é um tipo de moral *flexível*: mulherengo, bebedor, jogador, trapaceiro, encrenqueiro e... Espadachim. Usar bem o sabre é uma questão de vida ou morte contra maridos e pais furiosos, ou damas cuja honra foi posta em cheque. Muitos são militares, aventureiros ou vadios. O que o separa da canalhice total é que no fundo ele tem bom coração e isso lhe dá limites morais. Habilidade alta e as especializações disfarce, arrombamento e furtividade (de Crime); acrobacia e jogos (de Esportes); e lábia é sedução (de Manipulação) são recomendadas. Técnicas de luta mais exageradas são necessárias, como firula, feitos atléticos e um contra todos. Picarescos caem melhor em campanhas folhetinescas, até porque precisam de mais pontos de personagem para que possam fazer *tudo* o que se espera deles.

Você pode usar qualquer um desses encontros, conforme achar que se encaixem na aventura. Também pode criar outras cenas — como o nobre curioso que acaba fazendo perguntas demais ou um picaresco que se engraça com algum personagem feminino do grupo. O interessante aqui é colocar complicações que os jogadores *não* possam resolver com tiros e explosões. Faça com que eles tenham que ter boas ideias e jogo de cintura!

O Falso Duelo

Enfim, chega a hora do pobre Jacques ser esmagado pelo terrível Dom Brontis. Ou pelo menos é isso que a banca de apostas acredita que irá acontecer. Cabe ao nobre do grupo apostar no “Jacques” — na verdade, o duelista do grupo. Se tudo ocorreu bem, Dom Brontis terá sido substituído pelo impostor perfeito (ou por outro personagem do grupo, disfarçado por este). Então, tudo que resta é duelar, garantindo que no fim o “Jacques” vença. É claro, a luta deve ser encenada para convencer o público — caso contrário, a hipótese de fraude vai fazer com que os líderes do Círculo percebam algo errado. A cada turno de combate, cada personagem envolvido deve fazer um teste de atuação (H+1 para um personagem com a perícia, H-2 para um personagem sem) — a menos que eles tentem combater de verdade e fazer o impostor entregar a luta apenas no final.

Quando Dom Brontis for “derrotado”, vaias surgem. É a deixa para os seguintes eventos. Cabe a você decidir quais usar.

- A pessoa que perdeu um ente querido para um duelista (veja o evento “Vingança”, acima) tinha como alvo Brontis. Agora, ela está disparando justamente contra nosso impostor, fazendo que a nobreza se levante e comece a sair correndo na plateia.
- Os sabotadores se aproveitam da ocasião para, sem se fazer notar, fazer com que um dos robôs despenque sobre a plateia, causando vítimas civis e danos materiais que não podem ser ignorados. Para piorar, ao ouvir o robô caindo alguém vai gritar “Esta estação vai explodir”, o que fará muita gente perder o controle.
- Muita gente incomodada vai aproveitar a confusão para tentar tirar satisfações com alguém. Temos *inúmeros* motivos para isso circulando por todos os lados, de gente que tem contas a acertar com alguém a aquele duelista que não aceita uma derrota e encontra seu adversário. E gente com espada em riste só ajuda a aumentar o pânico.
- No meio da confusão, Brontis acorda de onde está e se liberta, pronto para acabar com aqueles que o drogaram.
- Seguranças da nobreza abrem caminho aos empurrões, para invadir os hangares e garantir a fuga dos patrões em suas naves. As chances de tiroteio são grandes.
- O policial decide sair da toca; seus homens estavam disfarçados em meio aos visitantes do cassino e puxam as armas, tentando pôr ordem no caos (veja o evento “Ambição”).
- A saída do hangar acaba sendo arrombada para a fuga em desabalada carreira de várias naves da nobreza.

O ideal é preparar um pequeno mapa de eventos e gerenciá-lo de acordo com as decisões dos jogadores. Apenas lembre-se que o objetivo final do grupo é ganhar a aposta e cobrá-la do circuito, quebrando a banca, caso contrário o plano estará perdido.

Baixando a Poeira...

No fim das contas, a estação fica danificada, os nobres fogem, os policiais chamam reforços e ocupam toda a base. O grande perdedor do dia foi Dom Galafate Barthelmy — seus negócios em Uziel acabaram. Para piorar, alguns nobres morreram graças ao robô que caiu na plateia; isso não vai ser ignorado. A imprensa pode ocultar muita coisa; o policial responsável vai ganhar uma ascensão meteórica em sua carreira como uma forma de calar sua boca quanto ao que aconteceu. Mas este evento terá consequências em longo prazo dentro do Círculo da Espada e *jamais* será esquecido: o que aconteceu no dia de hoje será lembrado para sempre como a *humilhação da espada*.

As lideranças do Círculo foram comprometidas: muitos nobres temerão se envolver com os duelistas, o que significa um recuo do circuito de apostas. Os duelistas que rejeitavam as apostas culpam seus líderes e agora querem abertamente destituí-los. O que acabou de nascer foi uma guerra entre facções duelistas que encherá de sangue os mundos aonde o Círculo atua.

Se o nosso nobre cobrar seu dinheiro, os envolvidos o olharão com um misto de raiva e amargura, mas o pagarão. Eles não podem queimar o que lhes resta de credibilidade. Em suma, nosso personagem nobre pode adicionar Riqueza entre suas vantagens caso não a tenha, mesmo após passar a parte combinada dos demais jogadores — que não fará deles ricos, mas lhes dará um “pé de meia” respeitável, caso queiram construir sua vida depois desta saga. Só que para alguns personagens, há a sensação de que algo muito importante se perdeu dentro deles...

Depois de Tudo

Agora é a hora de colocar os jogadores na reta da próxima fase.

Vocês voltam para Uziel. Quando descem no espaçoporto particular do barão, Prudo Wietzner Gurrán já está à espera. Para a surpresa geral de quem o reconhecer, quem está ao lado do Barão é o poderoso (adicione nobiliarquia e nome) Gurrán, pai da futura esposa de (nosso personagem jogador da nobreza) e grande beneficiário de tudo o que aconteceu.

O Barão de Teichel está uma alegria só. Os personagens causaram um caos tão grande que simplesmente forçou o recuo dos inaranos — Barthelmy retornou para seu planeta no dia seguinte, inclusive. Com isso, o Barão contactou os patrões de Barthelmy, que vão revender a Estação para ele a um preço praticamente simbólico. Os donos de cassinos

inaranos vão ter que engolir uma parceria comercial com os Gurrán para entrar no planeta. Se o (personagem jogador nobre) ficou rico, podem ter certeza de que seu futuro sogro vai ficar muito, muito mais.

Tudo isso será revelado pelos dois nobres, tanto o barão quanto o pai da donzela Gurrán. Por quê? Porque eles estão muito felizes!

O resto vai correr bem: acertando o contrato de casamento, o dote vai ser adiantado ao noivo na forma da armada que buscará as prisioneiras na Cidade Carcerária Sul e se juntará à *Supernova*. Com isso, o grupo finalmente tem um exército para enfrentar os proscritos em nome de Lucas Falconeri! Nossos heróis vão liderá-los — e provavelmente um de nossos protagonistas agora é o orgulhoso noivo de uma Donzela Gurrán. É claro, ele pode ter lá seus motivos para fugir dessa responsabilidade, mas precisa fazê-lo com cuidado para não irritar os Gurrán — e talvez isso exija dele uma artilosidade que ele pode não ter. Por outro lado, os riscos que existem ao se trazer a família Gurrán para sua vida podem valer a pena, caso o personagem saiba lidar com eles. A decisão final é sempre do jogador.

“CONTINUA NO PRÓXIMO EPISÓDIO!”

Botte Segrete:

A Técnica Secreta dos Esgrimistas

A *botte segrete* é mais do que um simples Ataque Especial. É uma técnica secreta pertencente a uma escola de esgrima, e não é ensinada a qualquer espadachim, podendo ser vetada pelo mestre de jogo. A rigor, ela é forjada a partir de uma série de movimentos que, combinados, se tornam um ataque único e devastador. Só em momentos especiais essa técnica deve ser usada; os torneios internos do Círculo da Espada, graças ao nível de seus oponentes, oferecem uma rara chance para se testemunhar seu uso.

Para construir uma *botte segrete* é preciso possuir todas as manobras que serão combinadas, mesmo que você opte por não usar todas elas. Você ataca o oponente em sucessão com todas as manobras *diferentes* que escolheu em um só turno, pagando o custo normal em PHs por cada uma delas. A última, que precisa ser ofensiva, recebe um multiplicador de dano igual ao número de manobras usadas. Esta última manobra também pode ter modificadores de Ataque Especial (*Manual 3D&T Alpha*, página 31), cuja soma em pontos seja no máximo igual à pontuação da *botte segrete*.

Se o inimigo defender qualquer uma das manobras, a *botte segrete* é interrompida. A *botte segrete* é uma vantagem; seu custo em pontos é igual ao número máximo de manobras envolvidas –1.

Episódio 12: O Pelotão das Prisioneiras

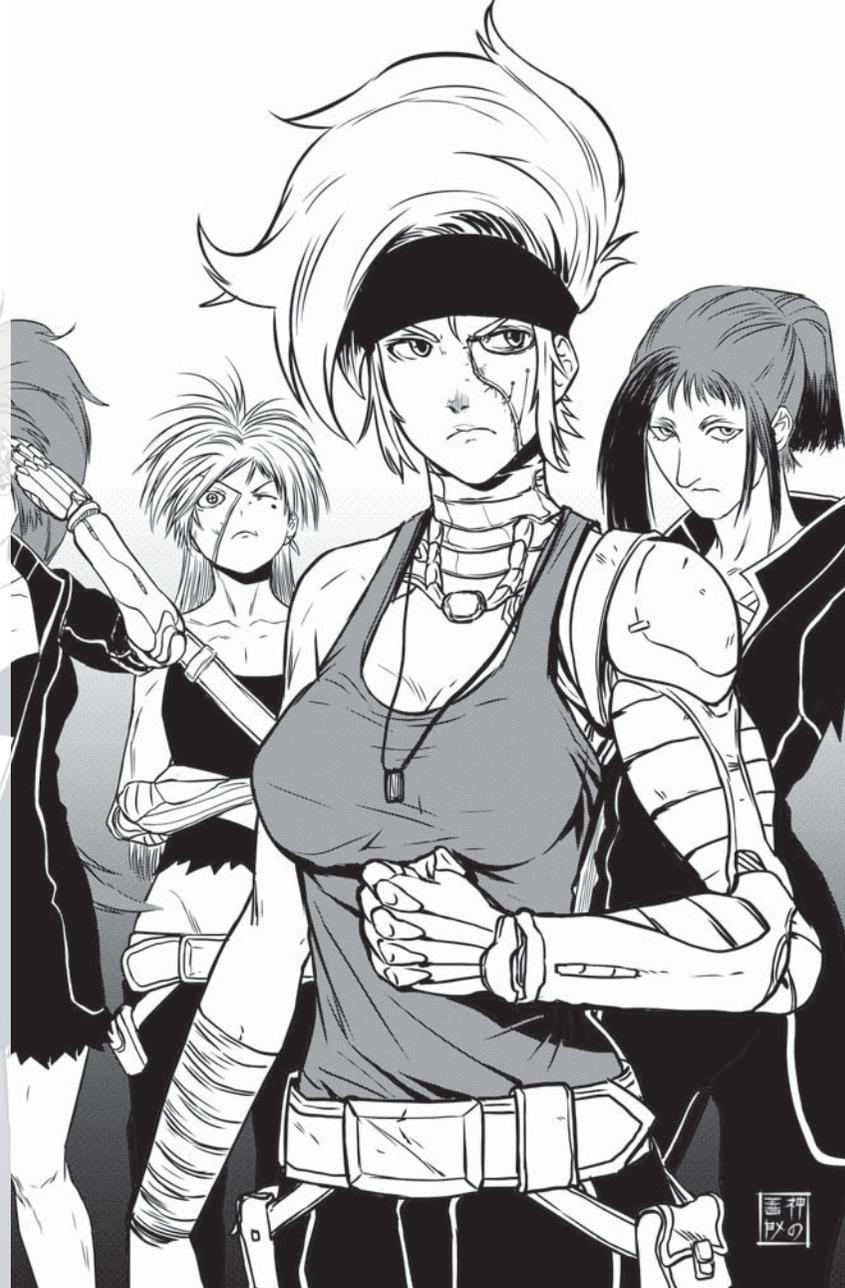
Após o interlúdio composto pelos três episódios anteriores, com consequências que farão diferença a longo prazo, inicia-se o Ato 2 de *Belonave Supernova*. O elenco vai aumentar, a necessidade das regras de combate em larga escala vai crescer e os momentos de humor de alguns episódios anteriores vão revelar sua função: criar empatia com os personagens para que os jogadores se importem com eles quando o pior acontecer. A partir de agora, tudo vai ficar mais denso.

No Último Episódio...

Após conseguir o exército para a *Belonave Supernova* nas cidades carcerárias de Uziel, nossos heróis arriscaram a própria pele em um torneio do Círculo da Espada. Fizemos isso para conseguir aquilo que faltava para as forças dos nobres que planejam recolocar os Falconeri no trono: armas, robôs e naves.

De Volta à Supernova

Depois de uma longa viagem de volta, os personagens assumem seu novo papel na *Supernova*: líderes de homens de combate — ou melhor, de *mulheres* de combate. A escolha de prisioneiras femininas como matriz para um exército foi uma ideia não de Léonie, como poderia parecer, mas do Conde Fuas — no entender dele, as mulheres seriam mais disciplinadas do que os homens. De qualquer maneira, as detentas estão ali em troca de comutação de pena — boa parte delas não sairia do presídio pelo resto da vida —, então têm motivos para serem obedientes. Ao mesmo tempo, todas experimentarão a distopia das Cidades Carcerárias de Uziel. Após suas temporadas no local, nenhuma das prisioneiras pode ser considerada uma “pobre flor do campo jogada em meio ao fogo cruzado”;



todas foram embrutecidas pela necessidade de sobrevivência, e estariam prontas para se tornarem soldadas. Isso não quer dizer que as detentas não precisem de liderança. Elas são resposdonas, debochadas e ferozes — o que vai ter consequências logo, logo (veja “Ataque à Agniezka”, a seguir).

Fahr Ess

Se os mercenários ficaram na base no final do Ato I, cuidarão do treinamento das mulheres. Neste caso, Fahr Ess se torna um coadjuvante regular (supondo que Erb Ging tenha morrido). É mais jovem, na faixa dos vinte anos, mas já tem bastante experiência. Costuma falar com calma, mas com firmeza. É uma pessoa séria e que não costuma se impressionar. Em combate, sabe usar um sabre, tanto dentro quanto fora de um robô, mas é pragmático: prefere se valer de ataques a distância para eliminar seus inimigos.

Fahr Ess (18N): F1 (corte), H3, R2, A2, PdF3 (fogo); 10 PVs, 10 PHs; Kit: Mercenário (aumento de dano, chuva de disparos e mira perfeita); Aliado Gigante e Tiro Múltiplo. Código de Honra (mercenários de Gessler); Investigação.

Irregular Mercenário Modificado (14S): F2 (corte), H0, R3, A3, PdF2 (perfuração); 15 PVs, 15 PHs; Mecha; Aceleração, Ataque Especial (PdF), Sentidos Especiais (infravisão, radar, visão aguçada) e Vôo; Bateria.

Ataque à Agniezka

Em algum momento, um grupo de prisioneiras cruza pela pequena princesa Agniezka em um dos corredores da nave. Por terem vindo de um lugar barra pesada, essas detentas têm raiva da princesa, que vêm como uma boneca empetecada. Elas ameaçam Agniezka, deixando claro que ela não está segura aqui. Por coincidência, os personagens estarão por perto. Fica a critério deles como lidar com a situação. Se resolverem atacar as prisioneiras, não os impeça. Mais tarde, isso terá consequências, e caberá aos personagens lidarem com elas. RPG, afinal de contas, é sobre decisões.

Em todo caso esta, é a deixa para a Princesa Agniezka partir. Não há mais razão para mantê-la na trama — a esta altura, quaisquer piadas sobre a menininha viscosa nos calcanhares do personagem hussardo já perderam a graça... Caso você queira mantê-la na história por algum motivo, basta dizer que o acesso dela na *Supernova* passa a ser limitado. Isso não chega a ser um problema, uma vez que a estação é gigantesca. Em todo caso, caso a princesa se despeça da trama, que seja em um momento de leveza: antes de embarcar na nave que a levará para casa, ela pode, por exemplo, roubar um beijo do hussardo e deixá-lo morrendo de vergonha, enquanto seus colegas fazem todo tipo de piadas do tipo “o terror da escola primária” para cima do infeliz. Pelo menos, passada a última leva de piadas, esse constrangimento para ele vai acabar.

Robôs Gigantes Carabineiros

Em um campo de batalha, é comum entregar o papel de ataque a dis-tância a dragoneiros e a baterias de tiro. Entretanto, apesar de seu poder de fogo, dragoneiros são limitados; em uma batalha, muitas vezes é preciso abrir caminho para estabelecer novos pontos de ataque. Para isso existe a figura do **carabineiro**.

O carabineiro é um robô gigante que carrega fuzis de energia e abre caminho entre as massas inimigas, permitindo que o hussardo invada e destrua opo-nentes mais perigosos e resistentes pelo combate direto. O carabineiro pode se engajar em combate corpo a corpo, mas não foi feito para isso. Por essa razão, não tem um sabre de energia — para combates em curta distância, conta com uma vibrofaca. O carabineiro voa, mas não tem grande capacidade de manobra — seus foguetes servem mais para subir ou descer de um veículo voador ou cobrir terreno aberto rapidamente do que para movimentação durante a batalha.

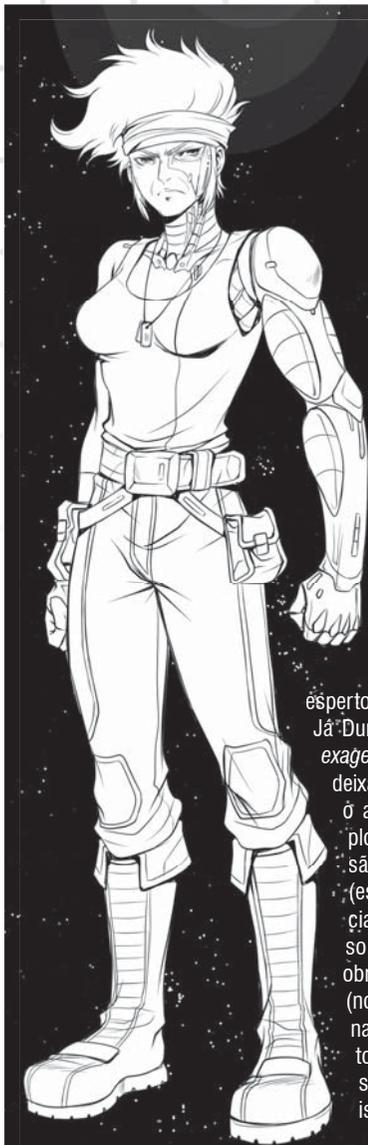
Na impossibilidade de se contar com lanceiros no espaço, é muito comum que o papel de infantaria mecanizada de apoio aos hussardos pertença a oficiais carabineiros — em geral, jovens que foram admitidos em uma guarda, mas não conseguiram passar nos testes para o corpo de hussardos. Em qualquer guarda, há mais carabineiros do que hussardos, mas seu posto mais alto é o de subtenente — a partir daí, o comando é entregue a um oficial da guarda que os comandará (formalmente, no caso de guardas de hussardos, “Tenente Hussardo do corpo de Carabineiros” ou, mais cotidianamente, “Tenente-Carabineiro”). Este tenente equivale ao Segundo-Tenente de uma guarda de hussardos, e esta abaixo do tenente de uma destas guardas.

Carabineiro (10S): F1 (corte), H0, R2, A2, PdF3 (fogo); 10 PV, 10 PH. Mecha. Sentidos Especiais (infravisão, radar, visão aguçada), Vôo. Bateria.

O Espinho na Garganta

As prisioneiras que importunaram a princesa e foram impedidas pelos personagens decidem se vingar, influenciadas por Shaina, a chefe da gangue. Para tanto, armam uma emboscada para o grupo. É claro que atacar os personagens não é uma atitude inteligente por parte da chefe, mas ela precisa manter o respeito daquelas que a orbitam.

A *Supernova* não foi inteiramente povoada, então é comum passar por corredores vazios e mal iluminados. Quando os personagens estiverem passando por uma ala escura, perceberão vultos nas sombras. Mas será tarde: eles já estarão cercados. Os personagens escutam uma voz que grita “Agora!”, e são atacados. Se algum personagem humilhado ou agrediu as prisioneiras, será o alvo principal dos ataques delas.



O Durão

O Durão surge em duas versões. O Durão gregário costuma não ser tão esperto, e mostra alguns aspectos do Forté. Já Durões solitários são adeptos da *violência exagerada preventiva*: deixando-o em paz, ele deixará os outros em paz; mas, se um idiota o aborrecer, o Durão fará dele um exemplo para todos. Força e Resistência altos são tudo aqui; o uso de armas de mão (esmagamento) é corriqueiro para potencializar sua força e se tornar mais perigoso. Intimidação (de Crime) é praticamente obrigatória, mas especializações práticas (normalmente de Sobrevivência ou Máquinas) são recomendadas, porque o durão é tolerado por ser *útil*. Se você conquistar seu respeito, ele será *muito* leal. Só que isso não é algo nada fácil.

Shaina Metz

Shaina Metz passou os primeiros anos de sua vida em um orfanato em Uziel, e por ser um pouco mais bonitinha do que a média, se tornou um alvo para os meninos mais velhos a partir de certa idade. Após matar um deles em um ato de legítima defesa, fugiu, mas nas ruas encontrou outras meninas que se agruparam para se proteger. Daí para que elas se tornassem uma das gangues mais perigosas da capital foi um pulo — a ponto de tudo terminar em um confronto com a polícia do qual Shaina, aos quatorze anos, foi uma das poucas sobreviventes. Ela foi jogada na Cidade Carcerária Sul, mas não foi difícil reconstruir seu papel de líder de gangue.

Shaina tem cerca de dezesseis ou dezessete anos — ela mesma não faz ideia. Tem a pele curtida por anos de sol nas ruas, corpo atlético e tatuagens no corpo. Apesar de tudo, ela *não* é uma pobre vítima inocente: Shaina é responsável pelos seus atos, estava na cadeia pagando pelo que fez e não se cercou de capangas sendo boazinha. Ela definitivamente é uma garota perigosa — sua Força 4 corresponde ao dano que ela faz com alguma arma de mão, como uma marreta ou um pé-de-cabra. E ela não se furtará a usá-la.

Shaina Metz (16N): F4 (esmagamento), H3, R3, A1, PdF0; 25 PVs, 15 PHs; Ataque Poderoso (Força; perigoso), Capitania e Pontos de Vida Extras; Fúria e Má Fama. Crime.

Capangas (5N): F3 (esmagamento), H1, R1, A0, PdF0; 5 PVs, 5 PHs.

Deve haver pelo menos 1d capangas por personagem, além da chefe da gangue. Perto do fim do combate, entretanto, a cavalaria chega — na forma de uma mulher grande, com mais de 1,90m, forte e envelhecida, cheia de implantes pelo corpo. Ela surge no corredor e faz o nariz de Shaina sangrar com um murro. Trata-se de Yetta Garra de Ferro, embora, para os personagens, seja uma completa desconhecida por ora.

“O que vocês estão pensando, suas infelizes? Tão pensando que isso aqui é brincadeira, é?”

Shaina e as demais parecem se intimidar. A mulher dá a mão para os personagens jogadores que tiverem caído no chão. “Levanta que soldado pode até cair, mas não pode ficar deitado não”, diz com um tom de voz muito franco. Ela se volta para a líder e as demais.

“Escuta aqui, suas vadias! Eu não vou voltar pra cadeia porque umas imbecis decidiram morder a mão que nos tirou da cadeia! Eu não vou voltar pra lá, e se aparecer algum nobre achando que não foi uma boa ideia tirar a gente daquele bueiro por causa de suas gracinhas, juro que enfito vocês nos tubos de torpedos e disparo. E vocês sabem que estou falando sério!” Ela aponta para as capangas: *“Agora, sumam daqui antes que eu cubra vocês de porrada!”*

Imediatamente, as detentas saem correndo.

“E você, sua vaca...” Ela pega Shaina pelo colarinho. “...Foi você quem fez essa burrada!”. Ela olha para os personagens. “A decisão é sua, chefe! Se quiserem, podem mandar essa vagabunda aqui de volta pra cidade carcerária! Ela pediu!”

Mesmo que os personagens não estejam na cadeia principal de comando, a decisão é deles. Caso decidam delatar Shaina, ela será devolvida à cidade carcerária e não a veremos mais. Quando isso se tornar público, as outras detentas, temendo o mesmo destino, se tornarão mais obedientes. Entretanto, terão um redutor de -1 em todas as suas ações a serviço dos nobres, refletindo que servem por temor, não por lealdade conquistada.

Por outro lado, se os personagens libertarem Shaina sem a denunciar, ela vai olhar de cara feia para eles, mas vai sair sem causar problemas. Ela é orgulhosa, e não vai admitir, mas no fundo os personagens terão conquistado a gratidão — ou pelo menos algum respeito dela. Isso terá consequências benéficas para os jogadores mais tarde.

Yetta Garra de Ferro

Mais tarde, se os personagens quiserem pesquisar sobre a detenta que os ajudou na emboscada, vão descobrir que seu nome nos registros é Yetta, mais conhecida como **Yetta Garra de Ferro** (seu sobrenome real é desconhecido).

Todos os dados sobre Yetta são incertos, pois não há registros sobre quando ela foi encarcerada ou sobre qual seria a sua idade. Sabe-se que ela já estava presa na adolescência e que provavelmente tem mais de cinquenta anos — ou seja, passou praticamente a vida inteira atrás das grades (os implantes ajudaram a retardar parte de seu envelhecimento, pelo visto). Os registros a tratam como alguém respeitada pelas demais presidiárias — a “xerife” dos bairros onde esteve.

Yetta Garra de Ferro (26N): F4 (esmagamento), H4, R5, A4, PdF2 (perfuração); 35 PVs, 25 PHs; Assustador, Ataque Especial (Força), Capitania, Pontos de Vida Extras; Implantes Visíveis; Crime e Manipulação.

Fora de Controle

No dia seguinte à emboscada das prisioneiras, um alerta ecoa pelos corredores da nave.

Vocês recebem uma mensagem do atual capitão através de uma das operadoras da ponte. “Oficiais (listar nome dos personagens jogadores envolvidos), vão para os hangares e entrem em seus hussardos. Repetindo, vão para os hangares e entrem em seus hussardos. Um dos nossos robôs está causando destruição no setor 42. Repetindo, um dos nossos robôs está causando destruição no setor 42!”

Quem está agindo de forma estranha e atirando desnecessariamente é um dos novos robôs que vieram no lote do “dote”. Ninguém tem a menor ideia de quem o está pilotando, mas ele se recusa a responder. Basicamente, é um **robô carabineiro**. O quadro na página 63 traz informações sobre esses robôs.

Para fins de jogo, o robô ataca com Habilidade 4. Após vencê-lo, os jogadores terão uma surpresa assustadora: ele está vazio. Os motivos estão no quadro de ponta-cabeça —

Confidencial: Apenas para o Mestre!

Estamos planejando aqui uma dos mais importantes viradas da trama — e sua revelação pode comprometer a surpresa da história como um todo!

Em um primeiro momento, a ideia é manipular os jogadores para que eles pensem que alguém está comandando os robôs à distância.

Essa teoria vai ganhar peso bem mais tarde. Se você leu o quadro anterior em ponta-cabeça sobre Dom Refrega, a conclusão óbvia deve ser este: **terrore apenas mais para a frente da trama**, quando todos descobrirem que ele está vivo. Porém...

A chave de rota fez mais do que atualizar a posição quando esteve na nave de carga. Ela vasculhou todo o conteúdo disponível na rede — e, ao ser inserida na *Supernova*, atualizou o sistema da belonave.

A Supernova é mais do que aparenta. Ela é uma reliquia de combate das Guerras Drones; repare que identificou os drones imediatamente. Sua inteligência Artificial é poderosa e se revelará aos poucos na trama. O problema é que a *Supernova* também é uma *inteligência drone*, assim como a nave que os jogadores enfrentaram no primeiro ato!

O que está acontecendo? A partir do momento em que as máquinas foram trazidas, estão sendo analisadas pela *Supernova*. A belonave é toda automática, mas como isso é usado para garantir conforto ali dentro, ninguém reclama. Uma investigação levará a conclusão de que alguém manipulou o robô, mas não indicará quem — e embora realmente haja alguém atrás deles, essa perda de controle não passou de um pequeno *bug* de seu *update*, que já está sendo corrigido enquanto a inteligência se atualiza sem parar.

e não, *não deixe os jogadores lerem esse quadro de jeito nenhum!* Essas informações terão influência pelo resto da trama, mas ainda não é hora deles saberem disso.

Os personagens podem investigar o robô e os sistemas da nave para descobrir o que houve. Peça alguns testes de perícia. Se tiverem sucesso, chegarão a conclusão de que alguém manipulou o robô, mas não descobrirão quem. Em todo caso, um coadjuvante pode ajudar os personagens a juntar as evidências: a alteração de rota na nave em Uziel; o aviso para a polícia, causando complicações que poderiam ter prejudicado o acordo entre os personagens e o duque Zipper-Rappaport; e agora isso. O NPC vai dizer a conclusão óbvia:

“Não está na cara? Estamos sendo rastreados e prejudicados por alguém que está nos nossos calcanhares! Eu não duvidaria nada que ele estivesse aqui dentro, a serviço das mesmas pessoas que estavam por trás de Dom Refrega!”

Dê um ar tenso à cena e diga: **“CONTINUA NO PRÓXIMO EPISÓDIO!”**

Episódio 13: Onde Mora o Perigo

Este episódio é especial: além de ser o último do *Vol. 1*, desemboca em um ponto de virada para a história como um todo. Sim, chegamos à metade de *Belo-nave Supernova* e a partir de agora, não haverá episódios colocando as peças no tabuleiro — todas as ações terão consequências. Para começar pelo fato de que os personagens acabaram, com seu audacioso plano, criando o seu próprio inimigo, e estão prestes a descobrir isso da pior maneira.

No Último Episódio...

Após retornar de sua longa missão em Uziel, nossos heróis têm uma tarefa mais desafiadora a cumprir: comandar um pelotão de prisioneiras retiradas de um dos presídios especiais mais selvagens da constelação! Após enfrentar um grupo de detentas rebeldes, eles se depararam com uma ameaça maior: um robô pilotado contra eles, dentro da própria estação. Isso trouxe uma constatação assustadora — eles têm um inimigo... E este inimigo provavelmente está entre eles!

Momento de Paranoia

A revelação um tanto óbvia de que há um traidor, ou ao menos alguém no rastro dos personagens capaz de alterar as rotas deles e prejudicá-los com sutileza balança toda a tripulação da *Supernova*. Nessa hora é bom lembrar que Dom Refrega servia a algum beneficiário que não foi devidamente identificado — e que pode estar atrás dos personagens, ainda agora. Como alguns capitães de Refrega provavelmente fugiram durante o ataque dos robodrones, nada impede que eles retornem ou que estejam dando continuidade à missão



de seu antigo líder, seja quem for. Por isso mesmo, o clima é de paranoia, e os personagens precisarão de gente de confiança neste momento.

Desenvolver esse clima exigirá um trabalho extra do mestre, porque será um trabalho de caracterização. Este episódio não mostrará robôs gigantes de uma forma necessária para o andamento da trama, mas eles devem ser inseridos pontualmente em sequências que envolvam os personagens, os mercenários de Fahr Ess e a infantaria de prisioneiras. É importante criar situações prévias antes do grande evento do episódio.

- Os personagens precisam treinar com os mercenários, e isso poderá gerar uma sequência de combates controlados com pontos eletrônicos substituindo locais de ataque. Eles são duros, mas são profissionais e não irão perder a cabeça durante o treino.
- As prisioneiras serão mais difíceis de lidar; muitas vezes, querem se provar e se mostram respondonas e arrogantes. Talvez os personagens tenham que treinar com elas também para que a autoridade deles em campo seja reconhecida, mas algumas delas não vão lidar de forma racional caso sejam derrotadas em público. Rancores podem surgir.
- Essas experiências de treino farão que eles precisem levantar nomes confiáveis entre as prisioneiras para que possam representá-las entre elas — em suma, se eles são capitães e tenentes, elas precisarão de sargentos vindas do seio do grupo. O computador tende a levantar novamente o nome de Yetta Garra de Ferro, que parece confiável.

Essas situações todas deverão ser desenvolvidas com alguma paciência dentro do episódio, porque teremos um grande motim das prisioneiras — e quando isso acontecer, não haverá muito espaço para a caracterização. Além do mais, o mestre precisa manipular um pouco os jogadores para que eles mesmos tenham, dentro de certo grau, a reação que se espera para o andamento da história...

O Grande Motim

Após alguns dias de treino, em algum momento no qual os personagens estejam espalhados pela nave, um sinal de alerta soa pela *Supernova*.

Subitamente, as sirenes de alerta começaram a berrar. Por toda a nave, o som de tiros e gritos ecoa. Por câmeras de vigilância, vocês veem: um motim das prisioneiras estourou. Neste exato instante, diversos grupos de detentas estão avançando pela nave em robôs, dominando a tripulação por onde passam.

Durante os últimos dias, alguém tramou esse motim, apenas esperando por um momento propício. E o momento era um no qual as prisioneiras estivessem treinando, e por isso circulando dentro de uma determinada área com armas e robôs acessíveis. Bastava que elas, usando sua superioridade numérica, dominassem os mercenários (sabendo que haveriam baixas), agindo quando os personagens estivessem esparsos — porque reunidos, poderiam mandar muita gente com eles para o inferno. De resto, é uma mera questão de tomar conta dos robôs e naves. E os robôs já estão com elas.

Os personagens estão espalhados e precisam se encontrar. O primeiro passo lógico é usar seus comunicadores. A primeira coisa que eles vão descobrir é que a equipe de controle na ponte de comando está ilhada. Há sistemas de defesa internos na nave, mas o controle que todos têm do lugar é parcial.

A líder do levante não se revelou ainda, mas é evidente que há uma inteligência por trás da rebelião — as insurrectas estão posicionadas em pontos-chave da *Supernova*, o que sinaliza que tudo foi planejado. Você, mestre, precisa saber quem é a verdadeira responsável: sim, é Yetta Garra de Ferro. Mas *os jogadores* devem permanecer às escuras quanto a isso até o momento em que dramaticamente seja mais interessante revelar os fatos. *Drama é tudo, lembre-se disso!* Nessas horas, é bom que algum dos jogadores seja um perito em Máquinas, porque todos tráfegarão por corredores vigiados e portas trancadas por boa parte deste episódio; é preciso usar códigos para abrir portas discretamente, sem ter problemas com alarmes que atrairiam as prisioneiras.

Apesar de tudo, a estação é muito grande e por isso mesmo patrulhas das insurrectas, circulando pelos corredores, andarão em duplas. Se uma dupla encontrar nossos personagens, uma irá apontar suas armas e tentar rendê-los; a outra irá usar seu comunicador e fazer com que várias outras prisioneiras venham para cima deles. Como nessas duas semanas elas tiveram apenas treinamento básico, ainda não são especialistas em combate.

Prisioneira Amotinada (5N): F2 (esmagamento), H1, R1, A1, PdFO; 5 PVs, 5 PHs.

O modelo de robô gigante das prisioneiras, quando elas forem usá-lo, é o Carabineiro.

Para conduzir esta cena de forma simples e rápida, role 1d a cada corredor ou sala na qual os personagens entrarem. Com um resultado 4 a 6, haverá um par de insurrectas fazendo buscas. Com um resultado 2 a 3, o corredor ou sala estará vazio. Por fim, com um resultado 1, os personagens encontrarão uma soldada disposta a permanecer do lado deles. Estas prisioneiras leais não foram excluídas do motim sem motivo — algumas delas, por picuinha interna vinda desde os tempos da cidade carcerária, acabaram sendo isoladas sem saber direito do que estava acontecendo. Não é preciso desenvolver essas detentas como personagem: se for preciso mostrar aos jogadores que suas inimigas não estão de brincadeira, a melhor forma é que haja uma baixa — e é melhor que seja uma coadjuvante menor do que um dos personagens jogadores. Essa situação vai gerar pequenos conflitos para manter os jogadores em estado de alerta. No entanto, isso vai ser cansativo se durar muito tempo. Por isso, após o segundo ou terceiro confronto, avance a cena.

De repente, sua nova companheira cai morta com um tiro de fuzil de energia vindo do nada. É quando vocês se veem cercados por insurrectas. Uma delas é alta e de nariz agressivamente adunco. Tem um tique que a faz repuxar o canto esquerdo da boca ao falar. Ela engatilha o fuzil e mira contra vocês enquanto as demais ficam paradas.

“Querem morrer já, ‘chefes’?”.

Os jogadores ainda podem falar alguma coisa, mas ela não se importa e continua falando como se eles não tivessem respondido nada.



O Perito

O Perito, como o nome indica, é um personagem que domina uma perícia específica. Mais do que isso, esta perícia se tornou sua *identidade pessoal*. Em campanhas onde o mestre restringe perícias, permitindo só especializações de um ponto, ele deveria ser a exceção por questão de conceito: só coadjuvantes e personagens com a vantagem Genialidade deveriam ter acesso a perícias de dois pontos, fazendo dele um gênio *naquela perícia* e dominando outros campos correlatos à medida que eles são úteis para o campo principal. Por outro lado, lembre-se que se comprar uma perícia mostra que você sabe algo, não comprá-la mostra que você *não* sabe algo, tornando cada teste nela um nível mais difícil (o que explica porque gênios da ciência podem ser um desastre em termos sociais...).

“Pra mim tanto faz se vocês vão conosco vivos ou mortos. Prefiro vivos porque morto não anda e ninguém aqui quer ter o trabalho de carregar um presunto por aí. No entanto...”. Nisso, ela levanta o fuzil. “Posso acabar com um e vocês carregam o infeliz. Vocês escolhem entre si quem vai morrer”. Quando fala isso, a prisioneira abre um sorriso perverso. É quando ela e a mulher a seu lado levam dois tiros em suas nuças e caem mortas.

Os personagens podem agir nesse momento contra as insurrectas restantes, que estão bem reduzidas (restaram apenas 1d+2). Quem ajudou os personagens é a própria Yetta. Ela tem um plano que depende dos personagens vivos, mas a última coisa de que ela precisa é uma de suas companheiras estragando a surpresa. Assim, Yetta faz delas buchas de canhão, agindo de forma seca e letal, para conquistar a confiança do grupo. Quando uma das rebeldes estiver na sua linha de tiro, ela dispara; se alguma tentar fugir, ela atira pelas costas; enfim, só quando a última delas cair é que ela se revelará aos demais. Tente manter a manipulação de Yetta até o fim — sendo a segunda vez que Yetta ajuda os personagens, é provável que os jogadores acreditem nela.

Rota de Fuga

Yetta começa a guiar vocês dentro da Supernova. É assustador que em tão pouco tempo, ela tenha mais intimidade com algumas partes do lugar do que vocês mesmos. “Eu tenho um pouco mais de experiência em viver numa lata de sardinha do que vocês. A primeira coisa que fazemos quando estamos em lugar novo é conhecer cada caminho estreito que possa ser usado. Você pode precisar...”

Se isso servir para gerar alguma conversa, tudo bem. Yetta não é uma pessoa difícil. Mas, se os personagens perguntarem o que ela fez para parar na cadeia, ela ficará em silêncio — um silêncio que vale como um teste de intimidação.

De repente, Yetta para e faz um sinal pedindo silêncio. Vocês não ouvem nada, mas ela resmunga: “Não vamos por aqui”.

Se alguém estranhar, ela vai dizer: *“Elas estão atrás de nós. E não são burras. Acreditem em mim: gente burra não sobrevive na Cidade Carcerária”.* Ela de repente segue uma rota que vocês não conhecem. Se algum dos personagens perguntar aonde estão indo, ela diz: *“contornar o caminho. Ninguém aqui conhece completamente a nave ainda, então isso vai depender de sorte”.* Se alguém implicar com isso, ela vai rosnar:

“Olha, eu posso estar aqui para cumprir ordens, mas não vou ficar aqui para morrer! Neste momento, eu sou a melhor opção que vocês têm. Se quiserem insistir em seguir sua rota, vão em frente. Só que eu não quero ser emboscada por uma tropa de gente que quer meu couro. Muita gente quer me ver morta e vai se aproveitar do momento certo para passar por cima de meu cadáver. Se vocês querem ir por lá, vão em frente, mas vão sozinhas que eu não sou besta!”.

Yetta continua seguindo seu caminho, não se importando se os outros a seguem ou não. Espera-se que sigam. Ela dá uma volta imensa e entra por uma tubulação escura. *“Vamos cortar caminho”*. Quando todos se dão conta, essa tubulação leva a um ponto limite. *“Temos um problema”*, ela diz. *“Chegamos ao hangar, mas ele está despressurizado. Se eu abrir essa vedação, toda a área vai ser sugada — e nós vamos morrer no vácuo”*.

Ela não está mentindo. Personagens que tenham algum tipo de aparelho que mapeie a nave ou que tenham bom senso de direção (com a vantagem Sobrevivência) e já tenham pisado no hangar vão poder confirmar isso. Uma solução simples é mandar uma mensagem para a ponte de comando, que está isolada e protegida, e pedir para eles pressurizarem o ambiente, o que levará minutos. No entanto, o sistema de segurança faz com que a pressurização seja avisada para toda a *Supernova*... Ou seja, as insurrectas também serão avisadas, e em cinco minutos, invadirão o local com tudo.

Yetta vai olhar, sem dizer nenhuma palavra, para os personagens. Há um bom motivo para isso: esta é a deixa para que eles façam seus próprios planos, afinal, isso não é tarefa para os coadjuvantes! Talvez os personagens queiram acionar a pressurização manualmente — o que é *muito* difícil caso eles não tenham consigo um cinturão com o sistema Matsumoto em ação. Ou talvez queiram encontrar uma forma de acessar o sistema de comunicações da nave para verificar se é possível não acionar as comunicações vocais, pressurizando o local sem alarde — mas nesse caso, sua comunicação vai fatalmente ser interceptada pelas amotinadas. O grupo pode tentar qualquer coisa, mas é importante que o hangar seja pressurizado para a trama andar; deixe-os conseguir entrar no local logo em seguida. Caso haja um perito em Ciências ou Máquinas no grupo, deixe-o encontrar uma solução prática — de repente ele pode se comunicar secretamente com a equipe (teste médio de perícia) ou, caso queira realmente se arriscar, acionar por si só a pressurização (o que é um teste difícil, com um redutor de -1 caso ele queira fazê-lo manualmente de alguma forma caso não tenha — e provavelmente não vai ter mesmo — um traje espacial ou um cinturão matsumoto com o qual possa andar no vácuo...

O que eles não contam é que seu plano está fadado a, mesmo que tenha sucesso, falhar no final por conta de um elemento imprevisto!

A Líder do Levante

Quando os personagens entrarem no hangar, Yetta caminhará até a porta interna que liga o local ao resto da nave:

“Eu vou garantir que elas não entrem. Deixem comigo”. Ela caminha para a porta. Ao lado dela, à esquerda há um pequeno comando lateral, que ela consegue arrombar e operar. Enquanto faz isso, ela continua falando: *“Quando eu disser já, liguem pra ponte de comando e digam para eles despressurizarem tudo, porque elas vão perceber e vão entrar na marra! Quero ver essas vacas puxadas para o espaço!”*.

Um personagem com perícia Máquinas deve fazer um teste médio. Caso ele tenha sucesso, vai perceber que Yetta está mexendo em fios de comando para *abrir* a porta, não trancá-la. Mas não deixe que o personagem aja! Antes que qualquer um tenha uma chance, a porta abre e uma tropa de amotinadas invade, apontando seus fuzis de energia contra o grupo! Os personagens estão cercados.

Yetta abre um sorriso. Ela estava tramando tudo para que o hangar fosse pressurizado e as demais pudessem tomar as naves. “E então, chefe?”, pergunta uma das mulheres.

*“Prendam esses aí. Vamos usá-los como barganha para o pessoal da ponte de comando. Uma execução por hora se preciso for”. Ela ri e se volta para os personagens. “Estão vendo? Daqui pra frente, quem manda nesta ***** aqui sou eu!”*

Yetta se dirige a uma das mulheres, que tem cabelos curtos deixados de pé com alguma pasta bizarra caseira, comum de ser encontrada na prisão espacial, e diz *“levem esses otários aí pro xilindrô”*.

Elas apontam os canos dos seus fuzis de energia para suas costas.

Caso algum personagem fale grosso com Yetta na frente das demais, ela não vai perder tempo: dará um murro com toda a força na cara do personagem. E se alguém perguntar o que as prisioneiras querem com o motim, ela vai dizer logo:

“Querem saber em primeira mão?”, diz com um sorriso cruel. “Todas aqui já sabem, não é mais segredo. Nós temos as armas, nós temos os robôs e agora, nós temos as naves. Não precisamos de mais nada. E não precisamos mais de vocês! Vocês não tem ideia do quanto de gente existe nas cidades-prisão nos pólos Norte e Sul. Somos só um pelotão...”

Ela respira fundo e conclui: *“...mas ao libertarmos os presos das duas cidades carcerárias, seremos um exército pronto para tomar TODO ESSE MALDITO PLANETA!”*.

CONTINUA NO PRÓXIMO EPISÓDIO!

Confidencial: Apenas para o Mestre!

Um pouquinho de bom-senso entrega que, por mais que Yetta seja uma canalha, a ideia de que ela seja a grande traidora por trás de tudo não faz sentido. Ela simplesmente não poderá ter sabotado a rota dos personagens em vez de tê-los denunciado para a polícia no aeroporto simplesmente porque não estava na jogada antes da vinda do exército de prisioneiras. Na verdade, o levante de Yetta é apenas um incidente que fugiu ao controle; ele não tem relação direta com os eventos piores. Ela está aproveitando a oportunidade, mas não é a causa desses eventos. Quem fez tudo isso ainda está para ser revelado nesta trama.

Apêndice: Informações para o Mestre

Este apêndice oferece biografias e fichas dos NPCs mais importantes, além de *spoilers* sobre a saga e dicas e materiais que irão ajudar o mestre a gerenciar sua campanha. Em suma, este é um guia de consulta para o mestre, para evitar que ele entre em contradição ao longo dos episódios.

O episódio 13 e o motim das prisioneiras concluem o Volume 1 de *Belonave Supernova*. Mas a saga continua! No Volume 2, os personagens terão que retomar a base; deter uma invasão em larga escala do Planeta Uziel; terão seu status para si e para a constelação radicalmente alterados; talvez encontrem a paz, a amizade e o amor... Antes da tragédia! Terão que lidar com a política da nobreza imperial, conhecerão piratas espaciais e enfrentarão pela última vez tanto a Milícia quanto uma ameaça crescente que está sob seus narizes!

Fichas dos NPCs

Lembre-se que vários personagens crescem ao longo da campanha. As fichas a seguir correspondem ao que cada NPC era no começo — mas fique à vontade para aumentar o poder deles se isso for necessário para representar um desafio para seu grupo.

Dom Refrega

Na verdade, seu nome verdadeiro é **Dom Calabar Armin**. Sim, o mesmo que estava no duelo de esgrima do Círculo da Espada. E isso não foi à toa.

Por muito tempo, Calabar foi tido como bastardo de **Henry Philbert Artusen**, o príncipe-regente de Tarso. Philbert teve um caso e um filho bastardo com uma assessora de



imprensa de um dos conglomerados de mídia ligados à Fundação Aeon. Para garantir um título e domínios para esse filho bastardo, o Príncipe-Regente arranjou para sua amante um título menor de nobreza e a casou com um conde decadente de um clã menor, os DaMatta. Para a sociedade, o filho de Henry Philbert seria alguém importante. Quanto ao conde, ele se encheu de dinheiro, ganhou um título de grandeza e levantou seu nome, mas teve que engolir seu orgulho.

Nesse período, a relação entre o clã Artusen e os grandes grupos de comunicação de Tarso estreitou-se ainda mais.

O conde odiava sua esposa, amante do Príncipe Regente — e não sem motivo; ela era arrogante e fútil, mandava e desmandava no condado, e lembrava sempre a seu marido qual era sua verdadeira condição nessa história. Por outro lado, todos sabiam que o herdeiro do domínio não era filho do conde, nem realmente um DaMatta. Por isso, o jovem Calabar cresceu ouvindo todo tipo de insinuações e farpas, se metendo em brigas por toda a infância.

Como um bastardo com o sangue do regente é um problema em potencial para os sucessores de um trono, os filhos legítimos de Philbert chegaram a planejar sua morte — e foi nesse momento que, ao investigar todos os dados de Calabar, um deles teve a inspiração de examinar seu DNA. Para sua surpresa, descobriu que o suposto filho bastardo na verdade *não era filho* de Henry Philbert.

Não havia como levar isso a público porque fazê-lo seria admitir que Philbert teve uma amante, arruinando a aura de respeitabilidade moral que o Príncipe-Regente de Tarso sempre fez questão de ostentar. Mas a chantagem acabara. Para piorar, o conglomerado de mídia fora muito amigável com a mãe de Calabar por bastante tempo, por colocar o Príncipe-Regente em suas mãos — mas agora a utilidade dela terminara.

Ainda havia uma ponta solta nessa história: o Conde DaMatta não precisava mais ser sujeito à humilhação nem devolver tudo o que havia ganhado (pois isso exporia Philbert



ao ridículo). Só que a fonte secara e ele precisava dar continuidade à sua linhagem. Por isso, deixou claro: se a mãe de Calabar expusesse sua condição de corno manso, o Conde a mataria — e ele não seria punido, pois investigações só prejudicariam os Artusen.

Para fechar de vez a boca da mãe de Calabar, o Conde DaMatta lhe cedeu uma casa fortificada que funcionou, formalmente, como devolução de dote de acordo com a lei (já que o filho não era seu) e invalidou o casamento. Agora o Conde está livre para se casar novamente e fazer uma família de verdade — com muito dinheiro no bolso dessa vez.

Calabar Armin, agora com o sobrenome de solteira da mãe (ela ainda tem seu título de nobreza arranjado), acabou virando um mero fidalgo, acumulando raiva, rancor e ambição. Criou a figura de Dom Refrega como uma forma de agir sem atrair atenção para sua figura — até o momento certo. Ainda guarda o robô de sua primeira maioridade, um construto perigoso que jamais teria se não fosse o dinheiro dos Artusen. E cultiva apenas ódio pela família regencial — e por seus dois “pais”.

Dom Calabar Armin (33N): F3 (corte), H5, R4, A4, PdF2 (fogo); 20 PVs, 35 PHs; Kit: Condottiere (customização, pontos heroicos extras, presença paralisante) e Duelista (ataque acrobático, duelo, estilo acima de tudo); Dupla Identidade, Nobreza (aliado gigante) e Técnicas de Luta (blefe, bloqueio, bloqueio agressivo, contra-bloqueio, desarmar, estocada); Esportes e Manipulação.

Hussardo da Nobreza Modificado (20S): F4 (fogo), H0, R4, A4, PdF2 (perfuração); 20 PVs, 20 PHs; Mecha; Aceleração, Ataque Especial (Força; perigoso), Implemento (Desvio de Disparos; veja o *Manual 3D&T Alpha*, página 92), Sentidos Especiais (infravisão, radar, visão aguçada) e Vôo; Bateria e Munição Limitada.

Comandante Felipe Belgrano

Felipe Luiz Belgrano nasceu em Albuquerque (sua mãe era uma imigrante de Villaverde), tendo uma origem familiar modesta. Tinha quatorze anos quando o fatídico míssil tarsiano que penetrou as defesas de seu planeta atingiu sua cidade natal, onde residia sua namorada. A moça morreu, o que levou Belgrano a se alistar entre os Voluntários do Sabre. Ao achar a chave de rota da *Supernova* em um veículo inimigo, o rapaz vivenciou uma situação de corrida contra o tempo não muito diferente da que os personagens estão vivendo.

Isso levou Belgrano ao Infante Imperial Lucas Falconeri. Por pragmatismo, Belgrano ascendeu militarmente — ele estava a par de tudo e não se podia entregar o futuro do império a um mero carabineiro de infantaria mecanizada. Já com o posto de capitão, Belgrano foi o segundo em comando de Lucas durante a famosa missão para resgatar Isabel del Mar em Tarso (filha do Príncipe-Regente de Montalbán e então futura cunhada de Lucas).

Belgrano é uma das raras testemunhas oculares desses fatos e foi um dos primeiros oficiais a se alistar na Brigada Ligeira Estelar (talvez tenha sido o primeiro hussardo imperial), quando os Voluntários do Sabre foram debandados após a vitória contra os tarsianos.

No entanto, foi justamente a decisão conjunta de Silas e Lucas em preservar a Belonave Supernova em caso de emergência que fez o Capitão Belgrano fugir dos holofotes. Ela foi usada na mais devastadora batalha espacial da Insurreição Tarsiana — a Batalha de Ponto Lagrange 27 — e, sob camuflagem, destruiu grande parte do efetivo inimigo presente, virando a mesa para o Império. Por mais que Belgrano odiasse os tarsianos, ele se deu conta da natureza sedutora e devastadora do poder que tinham em mãos — e, por mais que confiasse em Lucas e admirasse Silas, já na época haviam os sinais de que o herdeiro oficial (que assumiria com o nome de Silas II após a morte do pai) seria um governante fraco.

Belgrano decidiu estudar melhor a base de operações que tinha em mãos. O seu relatório completo é talvez o melhor guia sobre a belonave: foi ele quem levantou a informação de que a *Supernova* foi usada na guerra contra os drones — e é essa a função primordial da nave, que traz uma Inteligência Artificial poderosíssima a serviço dos humanos que a comandarem (algo que ele dificilmente revelará).

Na verdade, Belgrano é um dos raros seres humanos no Sabre que, graças ao acesso à memória da *Supernova*, tem uma ideia nos dias de hoje sobre o que há *além* da Constelação — e foi justamente



por saber disso que Silas, prevendo que a belonave seria necessária algum dia, decidiu mantê-la. O que ninguém esperava é que ela fosse necessária tão cedo, e mesmo assim os Proscritos foram algo completamente inesperado nessa equação.

No fundo, Belgrano se sentiria mais tranquilo se a belonave fosse destruída antes que caísse em mãos erradas (como as de Tarso), mas não estava em seu poder essa decisão, fazendo com que ele preferisse não ser o responsável pelo destino da *Supernova* e migrasse, com a compreensão de Lucas, para uma carreira discreta. Para Belgrano, seu papel como herói havia acabado. O trabalho como comandante de entreposto em um lugar tranquilo lhe soou como uma bênção: ele poderia ter uma vida mais simples, encontrar uma esposa e criar seus filhos de forma tranquila.

Mas como há a sensação de que essa história não terminou, o Comandante Belgrano — já próximo da aposentadoria — pretende ajudar os personagens como puder, nem que seja para amarrar uma ponta inacabada de sua vida.

Comandante Felipe Belgrano (21N): F3 (corte), H4, R3, A1, PdF2 (perfuração); 15 PVs, 25 PHs; Vantagem Regional: Herói Nato; Kit: Oficial Hussardo da Brigada Ligeira Estelar (defender ideal e heroísmo) e Comandante (aura de retidão e ordens de combate). Capitania, Patrono, Pontos Heroicos Extras e Torcida; Código de Honra (Brigada Ligeira Estelar), Investigação.

Conde Fuas D'Albornoz e Ribas

Fuas D'Albornoz e Ribas é uma dessas pessoas que sujam as mãos para manter outras pessoas limpas. O clã D'Albornoz e Ribas carecia de grandes líderes ou figuras carismáticas; isso os fez orbitar os D'Altoughia, blindando-os contra seus adversários políticos. Isso teve seu preço: os Albornoz e Ribas se tornaram alvo imediato no levante de 1854 e Fuas se exilou em Annelise, salvando boa parte da fortuna do clã — e tornando-se dono da maior parte dela, já que em muitos casos, não havia mais para quem restituir essa fortuna.

Fuas é o mais jovem da trinca de nobres conspiradores (42 anos) e se apaixonou por Léonie durante seu exílio em Annelise nove anos atrás, mas é justamente por não querer macular até mesmo este sentimento que ele se recusa a expor sua afeição: Fuas sente que sua vida consistiu em corromper o que toca, até mesmo os mais altos ideais, mas foram seus sentimentos por

ela que o levaram a se envolver na história da *Supernova*. Basta dizer que ele fez muitas coisas das quais ninguém deveria se orgulhar, e que se não fossem a serviço de motivações maiores, não deixariam ninguém minimamente ético dormir tranquilo à noite.

Isso gera um paradoxo: Fuas é quem tem mais desgosto e desprezo pelas táticas de sabotagem social e corrupção de Tarso e das forças conservadoras nos vários mundos, mas também é o mais familiar com elas entre os três nobres, por experiência própria. Ele entende que, sem lidar com isso, nada irá avançar, e propõe ideias de um pragmatismo duro e moralmente questionável. Mas sua fortuna está ajudando a mover essa missão. Talvez por isso ele seja leniente com práticas não tão éticas, podendo manipular as pessoas ao redor em nome das “boas intenções” — o que é melhor do que aquilo que ele já fez na vida. E mesmo que o Universo não possa perdoar seus atos, ele torce que ao menos, Léonie os perdoe: ele está disposto a pagar o preço para que ela se beneficie de tudo.

Conde Fuas D’Albornoz e Ribas (13N): F0, H4, R1, A0, PdF1 (perfuração); 5 PVs, 15 PHs; Vantagem Regional: Político Nato; Kit: Nobre (sabe com quem está falando?), Nobreza, Pontos Heroicos Extras e Riqueza; Manipulação.

Príncipe Esdras Mangalarga Calatrava

O Príncipe Esdras de Maria Elizarte Mangalarga Calatrava, de Montalbán, largou conforto e segurança em sua juventude quando da invasão dos tarsianos em seu mundo e se juntou à batalha. Suas motivações foram mais pessoais do que a revolta pela invasão em si: o ramo da família Calatrava do qual Esdras fazia parte foi destruído como uma retaliação dos ramos tarsianos dos Mondragor — cuja presença em Montalbán foi obliterada graças à ação dos Le Orme (de quem seu pai tinha ascendentes maternos).

No final, Esdras se tornou o único com capacidade de assumir o título e o domínio, mas passou a viver como um aventureiro, lutando onde houvesse gente indefesa precisando de ajuda.

Não se pode dizer que o saldo dele ao longo dos anos foi negativo; mal ou bem, Esdras Calatrava tem uma boa reputação como um defensor dos indefesos. Mas, apesar dos inúmeros sucessos, com a idade Esdras começou a sentir que perdeu anos fazendo a coisa errada.

Após uma tragédia pessoal (a perda da mulher amada — uma nobre de Ottokar que morreu em um levante causado em retaliação aos abusos dos próprios pais dela), Esdras teve uma revelação: os problemas que devoram a Constelação estão na sua raiz; é preciso limpar a podridão que incita a discórdia para fazer o Império prosperar.

O ponto é que Esdras se sente velho; foram preciso décadas para que ele aceitasse que estancar as feridas não cura o doente — é na arena das questões planetárias e imperiais que se faz diferença, e ele desperdiçou essa chance ao negligenciar suas melhores armas políticas por um romantismo juvenil.

A Constelação só existe como tal se estiver unida por um ideal; as intrigas nos salões do poder envenenaram justamente a credibilidade nesse ideal. Agora, o idealismo explosivo do não mais jovem Príncipe encontrou um ponto de equilíbrio na parceria com Léonie Strousberg (a quem Esdras respeita imensamente) e com o Conde Fuas (com quem vive em atrito graças à mentalidade prática deste)... Pelo menos por enquanto.

Príncipe Esdras Mangalarga Calatrava (12N): F2 (corte), H3, R3, A1, PdF0; 15 PVs, 30 PHs; Vantagem Regional: Honrado; Kit: Nobre Espadachim (empáfia e pontos heroicos extras); Nobreza (aliado gigante) e Técnica de Luta (bloqueio e estocada); Código de Honra da Honestidade.

Princesa-Mã Léonie Strousberg

Quem conheceu Lucas Falconeri antes da Insurreição Tarsiana concorda que, antes disso, ele era uma pessoa apagada. A demora de Lucas em escolher uma esposa gerava preocupação, uma vez que ele estava na linha sucessória do trono. O Imperador Silas estava ciente disso, mas foi paciente para utilizar o filho como a aliança certa em um momento de necessidade.

Nesse contexto, a princesa Léonie Strousberg, de Annelise, era uma escolha melhor do que se imaginava para o papel de esposa do segundo filho do Imperador.

Léonie é sobrinha do Príncipe-Regente de Annelise. Ela tinha dezessete anos quando conheceu Lucas e, com sua natureza mais tranquila e objetiva, se identificou imediatamente com ele. Essa natureza, no entanto, era temperada por um entendimento claro do papel político de um nobre; Léonie poderia ter sido o impulso que Lucas precisava para se tornar um animal político quando ele parecia nem mostrar inclinações nesse sentido.

Isso não passou despercebido a Silas e, como Léonie parecia se mostrar realmente atraída por Lucas, seria a união do politicamente útil com o domesticamente agradável.

Mas o coração do filho de Silas Falconeri arrumou uma dona politicamente acessível (graças à fama popular de seu ato de heroísmo) e isso mudou tudo: em retrospecto, se Lucas tivesse desposado Léonie, ele não teria assumido nenhum trono regencial, estaria disponível quando Silas II se foi e, finalmente, poderia ter feito de Annelise, (cuja regência é particularmente conciliatória e avessa a partidariações claras) um fiel de sua balança. Dificilmente Montalbán tomaria o partido de Tarso contra o Império, em qualquer contexto. Mas ninguém pode prever o futuro, afinal.

Só que a *mulher* Léonie saiu disso arrasada. Ela estava apaixonada por Lucas, mais do que imaginava. E justiça seja feita, parte do motivo pelo qual Lucas não percebeu o interesse dela foi a natureza reservada de ambos.

Após o casamento de Lucas, Léonie foi entregue a um nobre afetado de quem herdou o sobrenome Strousberg; assim que ela engravidou, seu marido a deixou de lado e ambos

só tinham contato em ocasiões formais. Esse nobre se retirou da política por conta de uma doença, e morreu anos depois.

Mas Léonie sempre acompanhou o contexto macropolítico do Império, se tornando uma observadora arguta e uma grande negociante. Muitos a consideravam a verdadeira governante de Liszt até que seu filho assumisse o governo local (algo que ele faz bem). E quanto a seu coração...

Bom, ela nunca realmente se esqueceu de Lucas e se tornou sua partidária política. Como poucos souberam dos detalhes pouco empolgantes de sua adolescência, todos acreditam que ela tem ambições maiores, tendo em vista a carreira política de seu filho — ou que realmente acredita que a volta dos Falconeri ao trono é o melhor para Annelise.

Assim como Lucas não é mais quem costumava ser, Léonie também não é mais uma figura apagada; tem quase cinquenta anos, mas é muito atraente, mais do que quando era jovem, apesar dos cabelos grisalhos. Ela continua sendo politicamente ativa no grão-domínio de Liszt, mas suas prioridades são maiores nos dias de hoje.

E ao se unir com dois outros nobres, ela talvez tenha enfim encontrado a maneira de ajudar Lucas, na forma de certa belonave...

Princesa-Mãe Léonie Strousberg (15N): F0, H5, R1, A0, PdF0; 5 PVs, 15 PHs; Vantagem Regional: Perigo Oculto; Kit: Fidalgo (língua ferina e poder aquisitivo); Aparência Inofensiva, Nobreza, Riqueza e Pontos Heroicos Extras; Arte e Manipulação.

Gerenciando sua Campanha

Um grande problema em campanhas longas é justamente sua organização. Não poderíamos deixar de oferecer ao mestre alguma ajuda nesse sentido. A lista abaixo é um serviço utilitário: batize os capítulos e marque quando a sessão for concluída. Isso é para que não se pulem episódios por acaso. A lista de protagonistas tem outra utilidade: não há atributos, mas apontam-se suas bases dramáticas, para que o mestre se oriente em campanha.

O livro *Brigada Ligeira Estelar* apresenta, nas páginas 45 e 46, uma definição do que são os tons de campanha. Eles refletem justamente atmosferas que podem ser encontradas em outras animações japonesas no gênero, e como elas podem ser aplicadas no universo de *Brigada Ligeira Estelar*. Já a questão da duração é um pouco mais complicada...

- **Longa-Metragem:** uma história fechada, com começo, meio e fim. Geralmente são criados para os fãs veteranos de séries específicas na animação japonesa, mas quando bem feitos podem ser uma bela introdução ao universo de um personagem. Em jogo, caberia em uma única sessão longa (ou duas mais curtas).

- **Séries de OAV:** na virada dos anos 80 para os 90, surgiu um mercado de animação para *home video* no Japão, ainda em fitas VHS (OAV significa *Original Animated Video*). Foi uma bolha de mercado que entupiu as lojas com animações; o público não aguentou a sobrecarga e as vendas colapsaram. Mesmo assim, o formato sobreviveu, agora mais focado aos fãs de determinada série concluída na televisão ou voltado a nichos mais específicos. Embora elas viessem com diferentes extensões, o formato mais comum para muitas séries curtas é o de **três episódios**; as mais longas chegavam aos **seis episódios** em média. É uma generalização: há séries que chegavam a meia temporada (como o clássico *Lodoss*), e temos o exemplo do fabuloso *Lenda dos Heróis Galácticos*, que em *home video* chegou a cem episódios. De qualquer maneira, aqui estamos tomando a média de três a seis episódios como base. Seriam campanhas curtas, com poucos episódios.
- **Meia Temporada:** nos dias de hoje, as necessidades muito particulares de um fã específico com poder aquisitivo fez com que muitos animes migrassem para as madrugadas, ao contrário de antigamente, quando havia uma grande profusão de animes populares em horários acessíveis. Isso levou à difusão de séries com metade do que costumávamos entender por temporada, com apenas treze semanas (ou seja, menos de três meses), voltadas frequentemente ao público adulto — que em geral tem menos tempo para sentar e acompanhar um desenho animado. Se os jogadores quiserem manter o tom do formato, pode-se reservá-lo para campanhas que levantem temas mais maduros. Obviamente, não há realmente nenhum impedimento para se jogar uma campanha convencional de *Brigada* em treze episódios. É uma boa opção para campanhas mais dinâmicas.
- **Uma Temporada:** 26 episódios. Apesar da popularização do formato de meia temporada, a maioria dos animes ainda costuma se encaixar nessa categoria. É o formato que empregamos em *Belonave Supernova*, e é um verdadeiro *tour de force* para que mestres de jogo consigam jogar essa campanha em sua total extensão.
- **Temporada Vintage:** funcionalmente, a chamaremos assim porque essa era a dimensão usual de uma animação japonesa nos anos 70 e 80. Poucas séries hoje em dia encaram extensões tão grandes, a menos que sejam fenômenos de popularidades destinados a *não parar até que o motor comercial se esgote* ou pertençam a franquias vencedoras cujo público está garantido. Em termos de jogo, são campanhas de 52 episódios, o bastante para fazer de seus personagens verdadeiras maçarcas de pontos. *3D&T* não foi feito pra isso — ele foi pensado para o que é um anime com começo, meio e fim pelos padrões de *hoje*. Mesmo assim, se você for corajoso o suficiente para encarar, pense como duas temporadas de 26 episódios de uma mesma série (algumas franquias adotaram esse meio termo, como *Code Geass* e *Gundam 00*) — e só dê pontos de experiência de dois em dois episódios, para retardar o crescimento dos personagens.

Pequena Filmografia Animada...

Existem algumas diferenças cruciais entre a *space opera* nipônica, com ou sem robôs gigantes, que serviu de inspiração para *Brigada Ligeira Estelar*, e a ficção científica tradicional do ocidente. A cultura pop japonesa sempre fez seu melhor absorvendo aquilo a seu redor e domesticando-o a ponto de transformá-lo em algo novo e próprio. Séries como *Gundam* e *Macross* devem sua inspiração a obras da literatura de ficção científica ocidental; a animação japonesa dos anos 80 carrega em iguais doses ecos da trilogia clássica de *Guerra nas Estrelas* e de *Blade Runner*, o *Caçador de Andróides*. No entanto, o tempo virou a mesa: é possível ver influência nipônica tanto em obras como *Matrix* (que bebeu de *Ghost in the Shell*) quanto no tributo de *Círculo de Fogo* aos robôs gigantes de Go Nagai.

Essas diferenças culturais explicam certas decisões criativas por trás de *Brigada Ligeira Estelar* — como o fato de ser um universo povoado em sua grande maioria por humanos. Seria fácil torná-lo um cenário híbrido para agradar os fãs de ficção científica mais tradicional, mas isso comprometeria o espírito que tentamos evocar. Assim, estamos apresentando aqui algumas obras que podem ser interessantes para colocar os jogadores no clima do cenário. Alguns materiais são seminais para a ficção científica japonesa como um todo, enquanto outros não passam de curiosidade — mas todos são úteis para deixar os jogadores no clima. Vamos ordenar por ordem cronológica, e por favor, não reclamem de ausências ou presenças. Foi difícil descartar muita coisa da lista, mas o espaço é curto.

Voltes V (1977): lembra que na introdução um certo **Tadao Nagahama**? Ele foi o diretor responsável por transformar as antigas séries episódicas de robôs gigantes em algo contínuo e com desenvolvimento de personagens, graças à trínca de séries conhecidas nos dias de hoje como *Trilogia do Romance dos Robôs de Nagahama* (*Combattler V*, *Voltes V e Daimos*). *Voltes V* é considerado o ponto alto de sua trilogia e mesmo sendo uma série de *super robot* (e não de *real robot*), merece toda a atenção de quem deseja desenvolver uma campanha de *Brigada Ligeira Estelar*. Há de tudo aqui: drama familiar, segredos vindo à tona, conflitos sociais, brigas internas entre os heróis, reviravoltas folhetinescas, melodrama, duelos de espada... Sim, a série é dos anos 70; o roteiro, ainda que sólido, é infantil, e, por fim, sua animação envelheceu horrivelmente... Mas, para quem estiver disposto a mergulhar fundo na alma do gênero, é obrigatório. Para quem não está disposto a assistir tudo, recomendamos o Episódio Oito (focado nos vilões e em intrigas de nobreza) mais os quatro últimos episódios, com os personagens no espaço. ★★☆☆

Trilogia Gundam (Mobile Suit Gundam I; Mobile Suit Gundam II: Ai Senshi; Mobile Suit Gundam III: Meguriai Sora. 1979-1980): compilação da clássica série de televisão *Mobile Suit Gundam* (1979) em três filmes. Por mais que traga uma aura de reverência (foi o marco zero do *Real Robot*, quando os robôs gigantes assumiram-se como ficção científica) e seja realmente de alto nível, o fato é que muito do que *Gundam* trouxe como inovação foi absorvido pelos seus sucessores. Isso não diminuiu seu valor como trama, mas diluiu boa parte de seu impacto. Além disso, a animação datada pode assustar algumas pessoas. Uma opção nesse caso seria *Gundam F91* (ver mais adiante). ★★☆☆

Capitão Harlock e a Nave Arcádia (Arcadia of my Youth/ Arcadia of mMy Youth: Endless Orbit SSX. 1982): um dos personagens mais emblemáticos da animação japonesa, o pirata espacial Harlock é uma espécie de último herói romântico em um futuro onde a humanidade está acomodada mesmo em face da invasão inimiga. Existem várias versões do personagem e não há continuidade entre elas, mas a escolha desta versão em particular não foi gratuita. *Arcadia of my Youth* é bem dramático e conta como Harlock foi exilado da Terra, ocupada pela raça invasora dos *Illumidas*; a série *SSX* não é tão boa quanto o longa (e é só por isso que perde uma estrela de avaliação; o longa merece cinco), mas tem qualidade e merece ser vista, narrando a saga de Harlock após os eventos do filme. ★★☆☆

Superdimensional Fortress Macross/Robotech (1982): o planeta Terra é pego no meio do fogo cruzado entre duas raças alienígenas; talvez a única esperança da humanidade seja uma leviana cantora *teen* — e o protagonista cometeu o erro de sua vida ao se apaixonar justamente por ela. Se *Gundam* escreveu o alfabeto do *Real Robot*, *Macross* expandiu sua gramática ao estabelecer clichês do gênero como triângulos amorosos, inimigas que mudam de lado por amor à primeira vista e moças de farda na ponte de comando. Não é perfeito, mas é obrigatório. A versão adulterada *Robotech* tende a puxar mais para o lado de ficção científica militar em seu escopo, mas como referência não se perde. ★★☆☆

Space Adventure Cobra (1982... Este foi um ano bom, não?): esta série acompanha as aventuras de Cobra, um pirata espacial em luta contra a Guilda Pirata (com quem tem contas a acertar), enquanto foge das autoridades, encontra belas mulheres e detona seus inimigos com um canhão acoplável no braço (já falamos que ele também é um ciborgue?). É mais próxima da ficção científica ocidental em muitos aspectos (falamos que estávamos generalizando!), mas é uma grande referência para personagens fora da lei. ★★☆☆

Armored Trooper Votoms (1983): em muitos aspectos, a antítese de *Brigada Ligeira Estelar*, com um protagonista durão digno dos heróis de ação da época — em suma, é *Stallone*, *Schwarznegger* e *Chuck Norris com robôs gigantes*, mas por baixo de sua capa de testosterona, é uma série folhetinesca, cheia de segredos, reviravoltas e muita ação. Um exemplo notável para mestres de como puxar o tapete dos jogadores para avançar continuamente a trama (acreditem: a série é longa, mas não tem enrolação; seus 52 episódios são *muito* bem gastos). ★★☆☆

Heavy Metal L-Gaim (1984): influenciadíssima por *Guerra nas Estrelas* (com direito a sabres de luz), *L-Gaim* conta a história de Daba Myroad, filho de um líder de clã cujo mundo foi tomado pelo Imperador Poseidal. Daba parte de seu mundo com o robô de seu clã, o *L-Gaim*, para liderar um levante, mas os aliados que o destino lhe deu são um excêntrico grupo de gatos-pingados: um amigo presepeiro, uma ladra canastrona e uma pequena criatura-fada que talvez seja a *única* personagem eficiente no bando. Bem-humorado e divertidíssimo, mostrando que protagonistas militares não são obrigatórios no gênero. ★★☆☆

A Lenda dos Heróis Galácticos (Legend of Galactic Heroes, 1988): um império tirânico é tão diferente de uma democracia corrupta? Esta pergunta norteia essa série, cujos dois protagonistas lutam por lados opostos — e duros de simpatizar. Para *Brigada*, os episódios

focados no lado do Império são melhores como referência, mas a melhor introdução para o cenário é o longa *My Conquest is the Sea of Stars*. É uma série cerebral, menos voltada à ação; não é para todos os gostos, mas é muito recomendada.

Saber Rider e os Guardiões do Espaço (Saber Rider and the Star Sheriffs, 1987): versão muito, mas *muito* alterada da série japonesa *Star Musketeer Bismark* (1984) — remontada e reescrita a tal ponto que pode ser considerada *outra* série, ganhando inclusive um protagonista diferente, animação extra e episódios novos criados para a versão estadunidense. Ironicamente, isso tornou *Saber Rider* mais indicada do que *Bismark* como referência para *Brigada*; há um esforço de se transformar os personagens em parte de uma cavalaria espacial, na linha de materiais como *Galaxy Rangers* (ver mais adiante), e curiosamente a série fica *bem* melhor tendo Richard Lancelot (o Saber Rider) como protagonista; o protagonista original de *Bismark* é particularmente intrigável. ★★

Five Star Stories (idem, 1989): adaptação do primeiro arco da série homônima de quadrinhos criada por Mamoru Nagano, ela pode ser algo insatisfatória como filme: tem pouco espaço para descrever um cenário minucioso e complexo que envolve um império estelar no caminho para sua fragmentação, engenharia genética e alguns dos robôs gigantes mais exagerados de todos os tempos. Mas é um espetáculo para os olhos, é um produto bem executado e de quebra pode ser uma boa animação para quem curte romance: apesar de todos esses elementos, o filme é antes de tudo uma história romântica firmemente ancorada em sua ambientação de ficção científica, e não o contrário. ★★

Mobile Police Patlabor (1989): com a invenção e popularização dos robôs gigantes (Labors) na sociedade, qualquer um pode ter acesso a eles; daí a necessidade de que a polícia tenha os seus. A série de televisão e as animações para vídeo seguem uma linha cômica, enquanto os longas para cinema são densos *thrillers* de ficção científica. Ótima referência para a presença de robôs gigantes em funções cotidianas. ★★

Gundam F-91 (1991): a primeira tentativa de Yoshiyuki Tomino em prosseguir a franquia *Gundam* após a conclusão dos eventos de sua cronologia clássica (a outra seria o violento *V Gundam*). Era para ser uma série de TV, mas o projeto teve seu freio puxado com apenas alguns episódios prontos. Por isso, foi feito um longa metragem com esses episódios e animação adicional para concluir a trama. Isso explica os furos de lógica e os desenvolvimentos radicais de personagens em pouco tempo. Mas o filme reúne o trio clássico de criadores de *Gundam* (o diretor Tomino, o *character designer* Yoshikazu Yashiko e o *mecha designer* Kunio Okawara), tem ótimas batalhas, vilões que podem ser uma grande inspiração (a *Crossbone Vanguard*) e *tem apenas duas horas* — ou seja, como referência é mais prático, se a ideia for apenas introduzir os conceitos do gênero aos jogadores... ★★

Macross Plus (1994): em um mundo colonizado pelos humanos, três décadas após os eventos da série *Macross* original, a disputa entre dois pilotos de testes e a produtora por trás de uma cantora holográfica acabam colidindo em grande estilo, com direito a uma inteligência artificial fora de controle. Talvez a melhor coisa já produzida pela franquia *Macross*, não há como negar que os universos dessa série e de *Brigada Ligeira Estelar* são tão dife-

rentes quanto a água e o vinho (embora também haja margem para celebridades e personagens do tipo); mas como construção de personagem, pode ser interessante. ★★★★★

Gundam Wing (1995): de um lado, talvez seja a referência mais acessível a muitos leitores — foi a *única* série *Gundam* exibida na televisão brasileira. Por outro lado, sejamos honestos: a série é confusa, os protagonistas são apáticos, o cenário se afunda nas próprias inconsistências, coadjuvantes surgem e desaparecem gratuitamente e, ao invés de se falar em política, se fala em platitudes (“o pacifismo total”, blá blá blá...). Dito isso, *Gundam Wing* pode ser uma boa referência para *Brigada Ligeira Estelar*? Sim, pode — caso se tenha em mente que se busca uma *referência específica*, não exatamente uma boa história. Ele mostra os clichês do gênero em doses cavalares, a estética joga a seu favor, a trilha sonora é bacana, tem duelos de espada e de quebra, até tem boas ideias — elas apenas são *mal usadas*. Identificar as boas ideias perdidas e fazê-las funcionar pode ser um bom exercício para o mestre, se ele tiver paciência. A série recentemente teve um *remake* em quadrinhos (*The Glory of Losers*) e essa pode ser uma fonte mais palatável. ★

Neon Genesis Evangelion (1995): só por garantia: *ignore* esta série. Mantenha *Evangelion* longe de sua mesa de jogo — *Brigada Ligeira Estelar* NÃO é para personagens angustiados e chorões! ★

Gundam X (1996): mesmo sendo um fracasso comercial, tem muitos méritos. É o oposto de sua antecessora, *Gundam Wing*: se passa em um ambiente pós-apocalíptico sem glamour, mas seus personagens são simples, identificáveis, fáceis de gostar e até cavalheirescos; não é perfeito, mas é uma boa introdução para o gênero e uma boa referência de *tom*, se não de cenário, para uma campanha de *Brigada Ligeira Estelar*. ★★

Hakugei: Legend of Moby Dick (1997): injustamente obscura versão *sci-fi* do clássico *Moby Dick* de Herman Melville para o espaço sideral, criada por ninguém menos do que o grande diretor Osamu Dezaki (talvez o mais influente criador visual quando o assunto é anime, desde os anos 70). Ao invés de aproveitar a matriz original para seus aspectos mais difíceis, análises psicológicas e afins, ele trata a viagem espacial como uma grande aventura (as “baleias” na verdade são naves espaciais com inteligência artificial, viajando de forma desgovernada pelo espaço) — e você com certeza jamais conheceu um Capitão Ahab tão bacana e divertido quanto este. O capítulo dois é uma ótima referência para piratas espaciais, personagens que vivem em cidades sem lei e similares. Não perca. ★★

GaoGaiGar (1997): série infantil no molde super-heróico que precedeu o *Real Robot* e que, em tese, não deveria estar aqui, mas ganha pontos preciosos ao tocar no ponto da bravura e coragem como valores transformadores do mundo. Além disso, é talvez a mais insana e variada coleção de robôs gigantes de todos os tempos, com a assinatura de Kunio Okawara (*mecha designer* de *Mobile Suit Gundam*), aqui totalmente à solta! Na hora de conceber robôs para o cenário, vale a pena dar uma olhada. ★★

Gankutsuou, episódios 22 e 23 (2004): adaptação *sci-fi* soturna, sexualizada e delirante do clássico *O Conde de Monte Cristo*, de Alexandre Dumas, com viagens espaciais, alienígenas e robôs gigantes. Só que a ficção científica é quase *enfeite* em boa parte do tem-

po (chega a ser invisível até) em prol de um lado “novela das oito” e as coisas levam tempo para acontecer. Por isso, o melhor é *se limitar aos episódios 22 e 23*. A trama é sintetizada no início do episódio 22, e aí temos o que interessa: golpes de estado com naves espaciais, duelos de robôs gigantes... E o desfecho melodramático de uma vingança. ★★ ★

Code Geass (2006): em uma terra alternativa onde o Império Britânico controla parte do mundo, um nobre destituído cria uma falsa identidade e inicia seu plano de vingança para destruir a nação que tomou a vida de sua mãe e deixou sua irmã cega e paraplégica. Um grande sucesso do gênero, com intrigas de nobreza, romance juvenil, conspiração política e, claro, robôs gigantes. Embora a série seja *muito* irregular e atire para todos os lados, como referência para os jogadores é uma ótima pedida. ★★ ★

Gundam Age (2012): uma das séries *Gundam* mais visuais e explosivas, é uma boa referência para os aspectos de ação em *Brigada Ligeira Estelar*, que tendem a ser algo acima do tom em comparação com as séries *Gundam* normais (e mais perto do clima exagerado de *3D&T*). Dividida em quatro fases com protagonistas diferentes, o melhor é começar pela terceira (episódio 29) e seguir até o fim da série; os melhores robôs aparecem na fase final, a partir do capítulo 40. É uma série introdutória; se algum jogador não tiver contato com o gênero, é uma boa pedida, mesmo tendo um nível de qualidade oscilante. Mas, diabos, tem um robô gigante pirata com uma caveira na testa, ganchos e uma de suas lentes emulando um tapa-olho. Por algo assim, se perdoa muita coisa. ★★ ★

Muv-Luv Alternative: Total Eclipse, episódios 08 a 14 (2012): série à lá *Tropas Es-telares*, onde uma praga espacial de monstros alienígenas invade a Terra e resta a jovens pilotos destruí-los — sendo que a trama se foca em pilotos de provas que testam armas cruciais para a guerra. A animação é excelente, os robôs são fantásticos, mas o nível dos roteiros oscila *assustadoramente*. O ponto alto da saga é este arco de episódios, quando os personagens viajam à Rússia para testar uma arma e tudo dá errado. Bela referência para campanhas em frentes de combate. Veja estes episódios e ignore o resto. ★★ ★

Patrulha Estelar 2199 (Space Battleship Yamato 2199, 2013): no ano de 2199, a Terra está sob invasão alienígena e a superfície terrestre é um deserto radioativo. No entanto, outro mundo oferece a arma que irá limpar o planeta. Como as defesas terrestres foram destruídas, só resta a eles transformar um velho navio em uma espaçonave, reunindo jovens dispostos a sacrificar suas vidas pelo futuro do planeta. *Remake* do clássico *Patrulha Estelar* (1974), com atualizações pontuais, mas um texto bastante fiel em espírito ao original. Impressiona e de quebra evita uma potencial rejeição ao original (que é maravilhoso, mas tem uma animação que pode assustar muita gente hoje em dia). ★★ ★★

Majestic Prince (2013): cinco jovens ineptos têm que provar seu valor como pilotos. O charme desta série é que ela não é nem militarista nem antibelicista: só traz um simpático bando de desajustados que querem ser heróis contra inimigos maus — o oposto dos câno-nes humanizantes do *real robot*. É uma boa série de ação, equilibrando aventura, comédia e drama, e talvez seja o melhor exemplo para o mestre de como gerenciar esquadrões de elite: cada robô gigante cumpre funções bem específicas. Vale a conferida. ★★ ★★

Alnoah Zero (2014): a série estava em andamento enquanto este livro foi produzido, apresentando a resistência da Terra contra a invasão de humanos que descendem dos colonizadores de Marte e que formam um rancoroso império semifeudal e conquistador, repleto de disputas internas e com relações de nobreza particularmente cruéis. Tem um desenvolvimento um tanto lento até o ponto assistido, mas sem sombra de dúvidas é uma ótima fonte para a caracterização de vilões em *Brigada Ligeira Estelar*. ★★ ★★

... mais Algumas Fontes Extras

Nem tudo em *Brigada* veio necessariamente da animação japonesa ou mesmo da ficção científica. O que vamos oferecer agora são opções que podem complementar sua experiência na Constelação do Sabre!

A Marca do Zorro (The Mark of Zorro; filme, 1940): a melhor versão do personagem Zorro em todos os tempos. Feroz, dinâmica, com duelos agressivos e intensos que nenhum videoclipe poderia emular. Se você quiser master uma campanha com personagens hussardos, mostre a seus jogadores os cinco primeiros minutos do filme e diga para seus jogadores: “*ISSO é um hussardo!*”. É o suficiente. ★★ ★★ ★

A Legião do Espaço (The Legion of Space; livro, 1947): de Jack Williamson. Ficção científica *pulp* inspirada por *Os Três Mosqueteiros*. A Legião é a força defensora de nosso sistema solar, e sua missão é proteger uma arma secreta e sua bela mas irritante portadora contra invasores aliens, aliados a um traidor. Apesar das diferenças entre as ficções científicas estadunidense e nipônica (e elas estão aqui), os Legionários do Espaço são um bom paradigma para nossos Hussardos Imperiais. Afinal, foram inspirados em uma fonte de boa cepa, e John Ulner funciona muito bem como um D’Artagnan genérico... ★★ ★

A Balada do Hussardo (Gusarskaya Ballada; filme, 1962): moça voluntariosa se passa por homem para lutar nas hostes que defendem a Rússia da invasão Napoleônica. Pense no que seria um longa animado da Disney interpretado com atores — e falando em Disney, *Mulan* é muito melhor. Mas, como referência de hussardos, o filme é perfeito, e curiosamente tem uma subida de nível inusitada lá por sua última meia hora, quando as forças de Napoleão dão as caras — a coreografia com espadas é *ótima* e temos um grande referencial para cenas de ação com oficiais hussardos. Apenas visualize sabres de energia e robôs gigantes no meio e você terá tudo o que precisa. ★★

Guerra nas Estrelas (Star Wars; filme, 1977): o primeiro de verdade. Sem ele, nem mesmo a animação japonesa seria a mesma: podemos encontrar sua influência aberta tanto no citado *Heavy Metal L-Gaim* quanto no ultra-desconstrutivo *Space Runaway Ideon* (de 1980). Além disso, *Guerra nas Estrelas* oferece um modelo prototípico de capa-e-espada espacial que é parte do coração de *Brigada Ligeira Estelar*: é um filme sobre um rapaz que aprende a usar o sabre para invadir uma fortaleza e salvar uma princesa (bom, depois saberíamos que ela é sua irmã, mas não se pode ter tudo). ★★ ★★ ★

Buck Rogers no Século 25 (Buck Rogers in the 25th Century; série de TV, 1979 — apenas a primeira temporada): o astronauta Buck Rogers é congelado no futuro próximo (em 1987...) e desperta cinco séculos depois. Como ele não tem registros de nenhum tipo, é transformado em uma espécie de agente secreto do governo terrestre, contra os interesses de nações alienígenas pouco confiáveis. Nostalgia à parte, não há como dizer que essa série é boa. Mas ela é uma referência interessante: Rogers funciona muito como o clichê *literário* do Hussardo a serviço da Nobreza em missões secretas e arriscadas. Além do mais, ela é divertidamente canastresca e jamais se leva a sério. *Fuja da segunda temporada*; por culpa da choradeira do ator principal, transformaram a série em um *Jornada nas Estrelas* de quinta categoria e ela acabou merecidamente cancelada. ★★

Duna (Dune; filme, 1984): polêmica adaptação do cineasta **David Lynch** para a clássica obra de **Frank Herbert**. Sua descrição de uma nobreza espacial mergulhada em intrigas é marcante até hoje: a primeira parte do filme, inclusive visualmente, é uma ótima referência para a Constelação do Sabre. Obrigatório. Fuja do *remake* para a televisão do ano 2000; ela conta a trama de forma integral, sim, mas é uma adaptação pobre e pedestre; prefira a versão de Lynch. ★★★★★

Galaxy Rangers (série de TV, 1986): série animada de 65 episódios que não teve grande sucesso nos Estados Unidos, mas que criou, via exportação, fãs fiéis na Europa e no Brasil. A rigor, são oficiais de cavalaria do Velho Oeste no espaço sideral. Tinha boa parte dos problemas das animações americanas daqueles tempos, mas também tinha roteiros acima da média, escritos por autores de ficção científica como **Brian Daley**. Embora não tenha robôs gigantes, é uma ótima referência para *Brigada Ligeira Estelar*; tanto Cavaleiros da Galáxia quanto Hussardos Imperiais são oficiais de cavalaria espacial em missões perigosas. Na dúvida, veja o primeiro episódio. E a música tema é um verdadeiro hino: *No guts, no glory; no pain no gain* ("Sem fibra, não há glória; sem dor, não há ganho"). Quer algo melhor para um hussardo? ★★★★★

Spiral Zone (série de TV, 1987): outra série animada subestimada em seu tempo. Tem poucos episódios e traz a influência de filmes como *Fuga de Nova York* e *Exterminador do Futuro*, trazendo as missões das tropas conhecidas como Zone Riders para libertar o mundo tomado em parte pelo vilão Overlord — que criava, através de geradores especiais, áreas aonde humanos eram convertidos em zumbis. Mesmo sem robôs gigantes (embora seus veículos possam lembrar os dragoneiros), é uma referência interessante e acessível para campanhas focadas na invasão dos Proscritos em Villaverde e Ottokar. ★★

Sharpe (série de livros; 1997 até hoje): a saga do oficial Richard Sharpe, de **Bernard Cornwell**, é uma ótima introdução ao universo de combatentes que foi uma das inspirações para *Brigada Ligeira Estelar*. Suas missões são uma grande referência para hussardos, *condottieri* e aventureiros que queiram singrar o espaço, mesmo muitos milênios no futuro. Cada livro é independente, e as tramas são objetivas e redondas. Encare sem medo. ★★★★★

Nikolai Dante (quadrinhos, 1997): em uma Rússia czarista do futuro, o malandro de rua Nikolai Dante é descoberto como sendo na verdade o filho ilegítimo de uma infame pirata

com um nobre do clã Romanov, o único clã a poder portar Insignias de Armas, que tornam seus usuários ciborgues com dons especiais. Ao obter uma dessas insignias, Dante ganha tais dons e um incômodo grilo falante cibernético que tentará de todas as formas fazer dele um cavaleiro! Sai por aqui na revista *Juiz Dredd Magazine*, da editora Mythos, e apesar do começo irregular, é uma das melhores cruzas entre capa-e-espada e ficção científica já feitas! Mesmo sem robôs gigantes e com raças alienígenas exóticas, é uma ótima referência para uma campanha de *Brigada Ligeira Estelar* sem problemas. Ah, aviso para os menores de idade: a série é para adultos e investe em um lado mais picaresco — o que também pode se encaixar em *Brigada*, mas não é para todos os gostos. ★★★★★

Firefly (série de TV, 2002): a humanidade se espalhou pelo espaço, mas isso não significa que partilhe tecnologia ou bem-estar. Neste contexto, uma nave de contrabandistas formadas por veteranos derrotados de uma guerra civil espacial sobrevive como pode. Fareste espacial, tendo em comum com *Brigada* uma variação intensa de níveis tecnológicos em diferentes mundos (alguns ainda estão na base da carroça). É a melhor série *sci-fi* de sua década. ★★★★★

Titã Simbiótico (Sym-Bionic Titan; série de TV, 2010): esta série animada estadunidense se focava em dois jovens alienígenas (e um androide) que fogem de seu mundo após um golpe de estado e se exilam na Terra, onde se ocultam como estudantes. Desperdício: o ouro dessa série era seu universo *sci-fi* (que tem semelhanças com *Brigada Ligeira Estelar*, até mesmo nos trajes napoleônicos que os japoneses adoram). O melhor exemplo disso são os episódios 8 (*Shadows of Youth*) e 16 (*Escape from Galaluna*) da primeira temporada, que merecem ser assistidos em sequência. *Shadows of Youth* traz o passado do coprotagonista Lance no seu tempo de cadete; *Escape From Galaluna* conta os eventos que levaram os protagonistas ao exílio. Salvo pelos aliens, esses episódios poderiam se passar na Constelação do Sabre! Assistam a ambos nessa ordem e de preferência *antes* de construírem seus personagens; vocês não sentirão falta de nenhum colégio... ★★★★★

Star Trek: Into Darkness (filme, 2013): o segundo filme do polêmico *reboot* de *Jornada nas Estrelas* por **J. J. Abrams**, incomodou alguns fãs veteranos da franquia, mas é uma notável referência para uma campanha de *Brigada Ligeira Estelar*. Lealdades e amizades em cheque, dilemas éticos, ameaças de tempos perdidos despertadas, combates espaciais, reviravoltas, vilões criados por engenharia genética, heróis partindo por porrada em cima de naves voadoras em nome de um amigo... Só faltam os robôs gigantes e os sabres de energia. Ignore a choradeira dos fãs antigos e aproveite. ★★★★★

Guardiões da Galáxia (filme, 2014): adaptação muito livre dos quadrinhos homônimos da Marvel. É uma aula de caracterização de personagens em um roteiro muito divertido. Basicamente, mostra como um grupo de fora da lei espacial de segunda categoria acaba superando suas diferenças e criando laços de amizade para salvar a galáxia da destruição. Uma *space opera* em moldes clássicos, com um clima emprestado das ficções científica B que se seguiram ao sucesso de *Guerra nas Estrelas* — e um sensacional exemplo de como trabalhar laços entre personagens diferentes. Veja e divirta-se. ★★★★★

Ficha de Gerenciamento de Campanha – BRIGADA LIGEIRA ESTELAR

Informações Básicas

Nome da Campanha: _____

Mestre: _____

Sinopse: _____

Tom da Campanha

Realismo Seco (4 pontos)

Aventuresco (5 pontos)

Heroico (7 pontos)

Folhetinesco (10 pontos)

Uhuuuuuuu! (12 pontos)

Duração

Longa-Metragem (one-shot)

Série curta de OAV (três episódios)

Série longa de OAV (seis episódios)

Meia Temporada (13 episódios)

Uma Temporada (26 episódios)

Temporada Vintage (52 episódios)

Lista de Episódios

Concluído?

Ep. 1: _____ ()

Ep. 2: _____ ()

Ep. 3: _____ ()

Ep. 4: _____ ()

Ep. 5: _____ ()

Ep. 6: _____ ()

Ep. 7: _____ ()

Ep. 8: _____ ()

Ep. 9: _____ ()

Ep. 10: _____ ()

Ep. 11: _____ ()

Ep. 12: _____ ()

Ep. 13: _____ ()

Ep. 14: _____ ()

Ep. 15: _____ ()

Ep. 16: _____ ()

Ep. 17: _____ ()

Ep. 18: _____ ()

Ep. 19: _____ ()

Ep. 20: _____ ()

Ep. 21: _____ ()

Ep. 22: _____ ()

Ep. 23: _____ ()

Ep. 24: _____ ()

Ep. 25: _____ ()

Ep. 26: _____ ()

Protagonistas

PERSONAGEM: _____

Tipo/Kit: _____

Coadjuvantes: _____

Ficha de Gerenciamento de Personagens, Veículos e Robôs

Nome ou Função: _____

F _____ H _____ R _____ A _____ PdF _____

PV _____ PH _____ PE _____

Poderes de Kit: _____

Vantagens: _____

Desvantagens: _____

Perícias: _____

Nome ou Função: _____

F _____ H _____ R _____ A _____ PdF _____

PV _____ PH _____ PE _____

Poderes de Kit: _____

Vantagens: _____

Desvantagens: _____

Perícias: _____

Nome ou Função: _____

F _____ H _____ R _____ A _____ PdF _____

PV _____ PH _____ PE _____

Poderes de Kit: _____

Vantagens: _____

Desvantagens: _____

Perícias: _____

Nome ou Função: _____

F _____ H _____ R _____ A _____ PdF _____

PV _____ PH _____ PE _____

Poderes de Kit: _____

Vantagens: _____

Desvantagens: _____

Perícias: _____

Nome ou Função: _____

F _____ H _____ R _____ A _____ PdF _____

PV _____ PH _____ PE _____

Poderes de Kit: _____

Vantagens: _____

Desvantagens: _____

Perícias: _____

Nome ou Função: _____

F _____ H _____ R _____ A _____ PdF _____

PV _____ PH _____ PE _____

Poderes de Kit: _____

Vantagens: _____

Desvantagens: _____

Perícias: _____

Nome ou Função: _____

F _____ H _____ R _____ A _____ PdF _____

PV _____ PH _____ PE _____

Poderes de Kit: _____

Vantagens: _____

Desvantagens: _____

Perícias: _____

Nome ou Função: _____

F _____ H _____ R _____ A _____ PdF _____

PV _____ PH _____ PE _____

Poderes de Kit: _____

Vantagens: _____

Desvantagens: _____

Perícias: _____

Nome ou Função: _____

F _____ H _____ R _____ A _____ PdF _____

PV _____ PH _____ PE _____

Poderes de Kit: _____

Vantagens: _____

Desvantagens: _____

Perícias: _____

“NÃO EXISTE A ARMA PARA ACABAR COM TODAS AS ARMAS...”

Belonave Supernova. A maior e mais poderosa arma de guerra da Constelação do Sabre, capaz de sozinha definir qualquer conflito. Perdida por décadas, está prestes a ser encontrada por milicianos que irão usar o poder dela para tyrannizar planetas e populações. A menos que um grupo de heróis possa impedi-los...

O universo de *Brigada Ligeira Estelar* orgulhosamente apresenta uma saga de **vinte e seis episódios**, na tradição clássica dos melhores animes de ficção científica e robôs gigantes. *Belonave Supernova Vol. 1* traz os primeiros 13 episódios, com material suficiente para manter seu grupo ocupado por meses!

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

JAMBÔ
Livros divertidos

14

