



NAVES ESPACIAIS

Alexandre Lancaster

Edição Guilherme Dei Svaldi • **Arte** Alexandre Lancaster • **Revisão** Fabrício Viana Maia
Projeto Gráfico Tiago H. Ribeiro • **Diagramação** Guilherme Dei Svaldi

Publicado na internet em junho de 2013. Para mais conteúdo, visite www.jamboeditora.com.br.



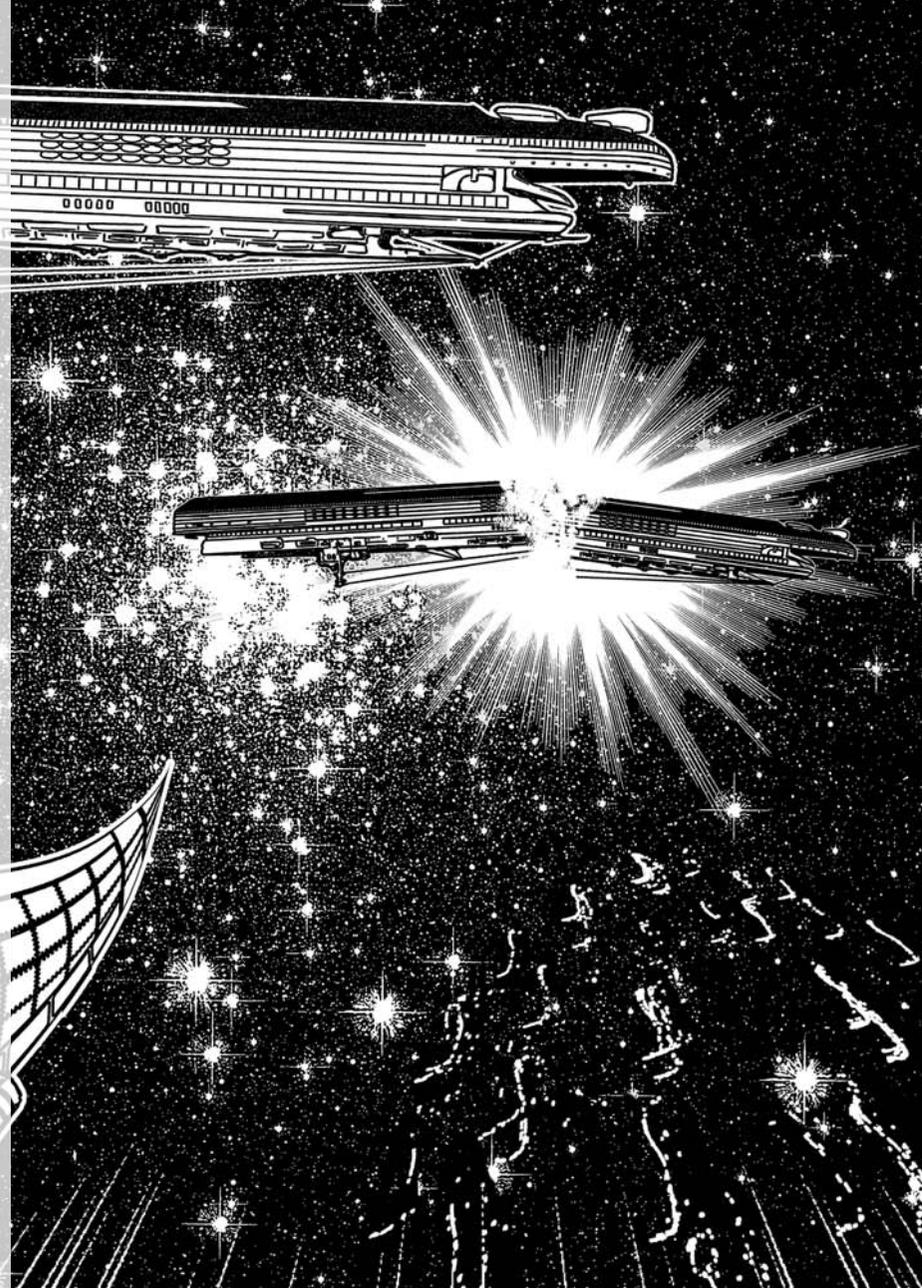
Introdução

Uma reclamação dos leitores de *Brigada Ligeira Estelar* — o cenário de *space opera* com robôs gigantes de 3D&T — foi de um suposto descaso com navees espaciais e regras correlatas. Bom, não foi exatamente um descaso. O livro tem apenas oitenta páginas e como falamos de um cenário de robôs enormes com mais de doze metros e meio de altura, algo teve que ser cortado — e decidimos priorizar os robôs gigantes (que são as verdadeiras estrelas aqui, cá entre nós). Decidimos que o material restante iria para suplementos posteriores — entre eles os volumes 1 e 2 do vindouro suplemento *A Constelação do Sabre*.

O problema é que certas coisas fazem falta. É verdade que muitos dos aspectos associados a caças tradicionalmente são incorporados pelos robôs gigantes nas séries do gênero (podem conferir em qualquer *Gundam* ou *Macross* da vida: robôs gigantes são muito bacanas, mas eles basicamente combinam as atribuições de caças e tanques de guerra dependendo de onde estejam, só que com braços e pernas). Mas um cenário de robôs não tem apenas isso. Naves como o cruzador (ou veículos terrestres como o couraceiro) fazem diferença em combate. E estão fazendo falta. O jogador não quer esperar os suplementos saírem. O jogador quer jogar.

Foi pensando nisso que apresentamos aqui este material online, antecipando parte do conteúdo que sairá nos próximos suplementos. Aqui falaremos do necessário, tendo alguns veículos e regras para que os jogadores possam viver uma experiência de ação na constelação. Lembrem-se que para jogar no universo de *Brigada*, ainda é preciso o livro básico do cenário, então não repetiremos o conteúdo presente no livro original. Divirtam-se!

— Alexandre Lancaster



DE ROBÔS E VEÍCULOS

As forças de combate no Império não se limitam aos hussardos e lanceiros. Além dos robôs, elas envolvem os veículos que os carregam.

É impossível falar dos corpos de hussardos no espaço sem falar da Marinha Espacial, e de seus cruzadores e encouraçados — que singram o espaço sideral e fazem a circulação entre diferentes planetas. Veículos, mesmo os com capacidade de combate, podem não ser o poder de fogo primário, mas são quem conquista o terreno com sua velocidade de cruzá-lo ou capacidade de carregar tropas, o que garante que hussardos não sejam pegos por surpresas como minas, emboscadas ou infantaria móvel. Há muitas possibilidades na luta contra os Proscritos.

É fato que a inclusão de robôs gigantes em combate adicionou tanto em mobilidade — e letalidade — aos conflitos que demais modalidades de combate acabaram passando a desempenhar um mero papel de apoio. Com hussardos e lanceiros, a guerra se focou nas Cavalarias Mecanizadas Ligeiras. Há lógica: com seus braços e pernas, um hussardo é como se fosse ao mesmo tempo um tanque de guerra e um caça aéreo, podendo desempenhar as mesmíssimas funções que um dia estes desempenharam; às cavalarias mecanizadas Média e Pesada restou desempenhar um papel complementar.

Esses veículos que eventualmente um combatente de apoio tem que pilotar são conhecidos como couraceiros. Eles levam para o campo de batalha tanto dragoneiros quanto robôs gigantes, como lanceiros e hussardos, e os recolhem quando a ação de combate termina, dentre outras possibilidades. O couraceiro (*Brigada Ligeira Estelar*, pág. 56) é uma máquina terrestre colossal, uma fortaleza armada sobre rodas gigantes. É fácil ter uma ideia de como suas proporções foram estabelecidas: se um robô hussardo tivesse as dimensões de um ser humano, o couraceiro equivaleria a dois grandes caminhões de transporte industrial, um atrás do outro.

Se as naves espaciais e o conceito de salto hiperespacial — só possível graças ao surgimento do motor cósmico — foram fundamentais para que os humanos se espalhassem pelo universo, os robôs gigantes acabaram por defini-lo como um ambiente humano. Muitos robôs acabaram sendo pensados para o uso específico em gravidade zero — como o caso do Incógnito usado tradicionalmente por piratas. Outros têm utilização em ambiente planetário, mas alcançam melhor seu potencial no cosmos, como os Auxiliares Gigantes utilizados nas estações médicas espaciais. Mesmo para fins militares o espaço acabou definindo robôs — como no caso do Ariete, cuja função básica era suprir a falta que os lanceiros, tão comuns em ambientes planetários, faziam em combates no espaço. É claro que isso acabou redefinindo o papel de naves espaciais.

No entanto, as naves espaciais — assim como as de uso planetário — continuaram se desenvolvendo e são de extrema importância. Sem elas, mundos como Inara e Moretz seriam inviáveis como projeto de habitação para seres humanos. O que não diminui de nenhuma forma a importância dos robôs para o Império, em todas as funções possíveis.

VIAGENS ESTELARES

Embora graças ao motor cósmico seja possível se atingir altas velocidades e manobrar em pleno espaço como os aviões de caça fazem em atmosfera planetária, suplantando as limitações do vácuo, as leis da física ainda existem.

Ninguém faz saltos hiperespaciais em distâncias consideradas curtas — como na rota de um planeta para uma base lunar (o que costuma levar poucas horas entre os mundos habitáveis e seus satélites mais próximos) e o motivo é muito simples: segurança. O salto hiperespacial é muito intenso para espaços astronômicamente curtos; alguns meros segundos a mais poderiam gerar uma tragédia em solo planetário. Por isso, o usual é que após um salto hiperespacial em uma área calculadamente segura próxima ao planeta em questão, uma belonave leve algumas horas até que finalmente entre na órbita desse mundo.

Dentro de sistemas estelares o salto ainda é necessário, mesmo que a viagem seja para o planeta mais próximo. Ao se viajar de Inara à sua lua mais próxima, Métis, por exemplo, se leva poucas horas; mas a viagem de Inara a seu mundo vizinho, Moretz, levaria praticamente um mês caso fosse feita da mesma forma, sem saltos hiperespaciais. Por isso, um salto relativamente pequeno é o suficiente.

No entanto, satélites têm suas próprias velocidades e rotas — o que exige um cálculo extra. Em certas épocas do ano simplesmente não é possível dar saltos hiperespaciais sem escalas de um mundo a outro dentro do mesmo sistema solar — o salto hiperespacial *sempre* vai em linha reta. A escolha da data sempre fará diferença no tempo (e no bolso do passageiro em voos comerciais). É possível, por causa disso, que uma viagem veloz de Inara a Moretz exija turnos de viagem convencional (nos quais são feitas manobras e ajustes de curso) alternados com saltos espaciais. E esse é só um exemplo.

De modo geral, viagens muito mais distantes tomam muito mais tempo — e por isso mesmo, uma viagem entre os pontos mais extremos da constelação, Altona e Villaverde, algo que já tomaria mais de vinte dias via hiperespaço caso não houvesse obstáculos, pode demorar *muito* mais graças à imensa necessidade de se alternar entre saltos hiperespaciais e períodos de viagem convencional, com eventuais paradas em planetas ou estações espaciais. Ao menos essas paradas dão a sensação de que a viagem, por mais longa que seja, não chega a ser um fim do mundo.

NOVAS REGRAS Pilotando Robôs

As capacidades dos robôs são definidas graças à especialização Pilotagem. Por definição, praticamente todos os personagens ganham esta especialização, de forma que ela nem precisa aparecer na ficha, normalmente (*Brigada Ligeira Estelar*, pág. 8). No entanto ela é útil para se utilizar vantagens do próprio personagem através do robô, algo que normalmente só deveria ser possível pela vantagem Ligação Natural — o que não é o caso; os pilotos fazem

isso pilotando suas máquinas ao operarem os equipamentos, da mesma forma que se faz com um carro ou com um avião. É necessário um teste Fácil de Pilotagem para tal feito — e como em um teste Fácil de uma perícia o sucesso é automático, *você não precisa realmente fazer testes*: simplesmente pegue seu robô e faça com ele o que você poderia fazer fora dele em termos de feitos físicos. Entretanto, você estará sujeito a todas as limitações impostas ao robô (como a desvantagem Lento e Pesado, por exemplo).

De acordo com o mestre, as condições de pilotagem podem influenciar nesse teste. Condições ruins, como pilotar em meio a destroços ou dentro de um cinturão de asteroides, podem aumentar a dificuldade do teste para Média, enquanto que condições *muito* ruins, como pilotar em meio a uma tempestade solar ou perto de um buraco negro, podem aumentar a dificuldade do teste para Difícil. Da mesma forma, um robô feito para mentalistas pode ser mais complicado de pilotar, de forma que os testes de Pilotagem envolvendo-o podem ser uma categoria mais difícil para personagens normais.

Obtendo Naves de Diferentes Escalas

Basicamente uma nave é um Aliado Gigante (*Brigada Ligeira Estelar*, pág. 48). Uma nave com a escala Sugoi custará 2 pontos, como qualquer robô gigante. Como um veículo na escala Ningen poderia ser considerado um Aliado comum, custando apenas 1 ponto, vamos partir do princípio que a cada escala se dobra a pontuação: Ningen (um veículo dragoneiro, por exemplo) custa 1 ponto; Sugoi (um Robô gigante padrão de doze metros e meio, por exemplo) custa 2 pontos; Kiodai (um cruzador auxiliar pirata, por exemplo), 4 pontos; e Kami, 8 pontos (uma estação espacial, por exemplo, caso o mestre permita que um jogador tenha a posse de algo do tipo). Note que aqui as escalas têm como objetivo principal mostrar a grande diferença de capacidade entre os tipos de robôs e também seres vivos e robôs menores, mas isso não significa ao pé da letra que uma estação especial Kami saia por aí destruindo estrelas — mas também pode ser que seja, dependendo do cenário...

Novas Vantagens e Desvantagens

Aura de Partículas (1 ponto)

É possível para uma nave espacial emitir partículas que perturbam a baixa frequência da radiação eletromagnética, tal como micro-ondas ou ondas de rádio, interferindo com as operações de circuitos eletrônicos das naves inimigas e destruindo-os quando desprotegidos devido a um pulso eletromagnético contínuo. Como blindar esses circuitos pode protegê-los muito bem, não chega a ser um problema tão grave para a integridade física de espaçonaves e robôs; o problema é que armas de precisão como mísseis teleguiados (reproduzidos em termos de jogo por Ataques Especiais precisos e teleguiados) e sentidos especiais (como o radar) se tornam inúteis, forçando o atacante a depender de câmeras convencionais para visualização e, no campo de batalha, de ataques corpo a corpo... Mas é para isso que robôs gigantes servem, não?

Funciona como a desvantagem Interferência (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 44), mas você a usa contra seus oponentes e ela não se volta contra você, e ela também afeta vantagens que tenham precisão aumentada — como um Ataque Especial (teleguiado). Ativar a Aura de Partículas consome 1 PM. Ela dura um número de turnos igual a R.

Hiperespaço (1 ponto)

Uma das grandes maravilhas trazidas pelo motor cósmico para a humanidade foi o salto hiperespacial. Sem ele, as distâncias entre mundos estariam sujeitas aos ditames de tempo de anos-luz — algo inviável para a colonização humana do espaço. Com esta vantagem, uma nave pode dar saltos hiperespaciais e cobrir distâncias imensas acima da velocidade da luz. Um salto espacial leva 1d+1 turnos — 1 turno para cálculo de rota (ninguém quer tropeçar em um asteroide pelo caminho) mais 1d turnos para o salto propriamente dito (considerando ainda pausas para correções no salto). Esta vantagem só é permitida para veículos espaciais sem a desvantagem Bateria (leia-se, nada de robôs dando saltos hiperespaciais — isso os deixaria sem energia e à deriva pelas dimensões relativamente reduzidas de seu motor cósmico) e não pode ser usada dentro da atmosfera de um planeta.

Baixar Escudos (-2 pontos)

Caso uma espaçonave de grande porte tenha algum tipo de defesa energética (como o implemento Muralha de Energia; veja o *Manual 3D&T Alpha*, pág. 104) e precise fazer ataques, ela vai esbarrar em um grande problema: da mesma forma que seus escudos bloqueiam os ataques inimigos, eles também serão uma barreira para *seus* ataques. Por isso, um veículo que esteja usando sua manobra de defesa não pode atacar enquanto ela estiver ativa — e não pode ativá-la enquanto decidir atacar.

NAVES ESPACIAIS

Contra defensor (85)

O nome deste modelo de nave atmosférica vem de sua função, que é romper defesas inimigas. É o modelo usado por piratas aéreos em Moretz em seus saques, mas pode ser encontrado em todo o Império — salteadores existem em qualquer mundo. Uma das características particulares do contra defensor são duas pontas afiadas em sua frente, que se revestem de energia e podem rasgar o que encontram pelo caminho. São velozes, mas pagam um preço por isso: sua blindagem não é nada tão especial, e um robô hussardo pode rasgá-lo ao meio com alguma facilidade, mesmo com uma lâmina a frio. Pode carregar até doze passageiros, quatro robôs gigantes mais 120 toneladas de carga — não é à toa que são usados costumeiramente por piratas, e têm equivalentes claros entre os veículos Proscritos.

F2 (perfuração), H0, R1, A1, PdF2 (fogo); 5 PVs, 5 PHs; Mecha; Aceleração, Sentidos Especiais (infravisão, radar e visão aguçada) e Voo; Bateria e Munição Limitada.

Cruzador (22K)

O cruzador é uma belonave capaz de operar independentemente no espaço sideral — leia-se, cumprir suas funções de forma isolada, sem depender de uma esquadra. Ele carrega armamento superior, sem sacrificar sua proteção blindada; seus motores cósmicos permitem que ele atinja grandes velocidades. Sua maior arma são os canhões de plasma que repousam em sua proa. Infelizmente, esses canhões costumam efetuar um grande gasto de energia, levando algum tempo até se recuperar — o que pode ser letal em combate. Por isso, é muito comum usá-los apenas em último caso. Um cruzador é capaz de carregar cerca de 5.000 pessoas, seiscentos robôs hussardos, três couraceiros com capacidade de 270 robôs (em seu limite) mais tripulação e naves de reconhecimento. É o modelo mais usado pela Marinha Estelar Imperial — e pelas guardas regenciais que tem divisões espaciais.

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

Cruzador Auxiliar (12K)

O termo cruzador auxiliar na verdade se aplica a naves não bélicas que são convertidas em belonaves. Em situações de guerra, com falta de naves de combate, é comum que se tomem espaçonaves civis — geralmente naves mercantes, por causa de sua capacidade de carga — e se faça a conversão. O interessante é que eles muitas vezes mantêm a fachada de serem espaçonaves mercantes, compensando suas limitações ao atacar sempre de surpresa, podendo ficar anos em pleno espaço destruindo inimigos à espreita.

F2 (esmagamento), H0, R3, A2, PdF1 (fogo); 15 PVs, 15 PHs; Mecha; Aceleração, Hiperespaço, Sentidos Especiais (infravisão, radar e visão aguçada) e Voo; Munição Limitada.

Dakkar (11S)

Outro modelo de origens perdidas no grande vazio, essas naves são feitas com velocidade, economia de recursos e espaço em mente. Pequenas, leves e com propulsores superpotentes, são feitas para se chegar e pousar (ou serem devidamente ocultadas) com presteza e em qualquer lugar. Com cabine, dormitório e área de carga numa área só, essas nada confortáveis naves são apreciadas apenas por evos (que não ignoram o desconforto humano comum, mas em média estão acostumados com situações muito piores), transportadores alternativos (para quem velocidade importa muito), loucos, temerários... E piratas. Especialmente o tipo dado à pilhagem brutal, ataques-relâmpago ou troca de esconderijos com frequência.

Conhecidas pela rapidez e pelas táticas brutais que seus tripulantes criminosos usam para compensar o armamento limitado — como emparelhar com o alvo e grudar magneticamente na sua fuselagem, para então disparar seu propulsor a velocidade máxima, arrancando partes da nave alvo e causar descompressão explosiva —, têm uma reputação infame como “nave pirata mais básica”.

De fato os Proscritos são notórios por também usar equivalentes a esse tipo de nave com relativa frequência, o que pode ter contribuído na lentidão em separá-los de outros tipos de escória.

F1 (esmagamento), H0, R2, A2, PdF3 (fogo); 10 PVs, 10 PHs; Mecha; Aceleração, Ataque Especial (PdF), Sentidos Especiais (infravisão, radar e visão aguçada) e Voo; Bateria e Munição Limitada.

Mini-Cargueiro (12S)

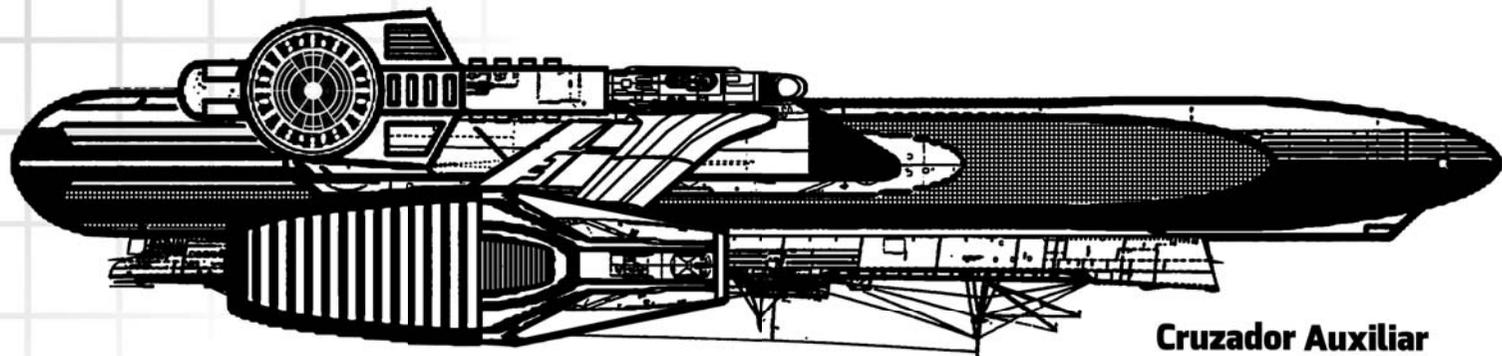
Nave de transporte básica que comporta uma pequena tripulação, existente em diferentes modelos com inúmeras variações em termos de capacidade de carga e velocidade. Em média, um mini-cargueiro é capaz de carregar 75 toneladas (seu peso em si é de 130 toneladas) e pode comportar até vinte passageiros. Ele tem um ou dois canhões para eventual autodefesa, mas a verdade é que normalmente parte de sua carga inclui um ou dois robôs gigantes justamente porque eles tendem a ser mais eficientes nesse sentido. É uma favorita de contrabandistas, couriers e transportadoras em geral.

F2 (esmagamento), H0, R3, A3, PdF1 (fogo); 15PVs; 15PHs; Mecha; Aceleração, Hiperespaço e Voo; Munição Limitada.

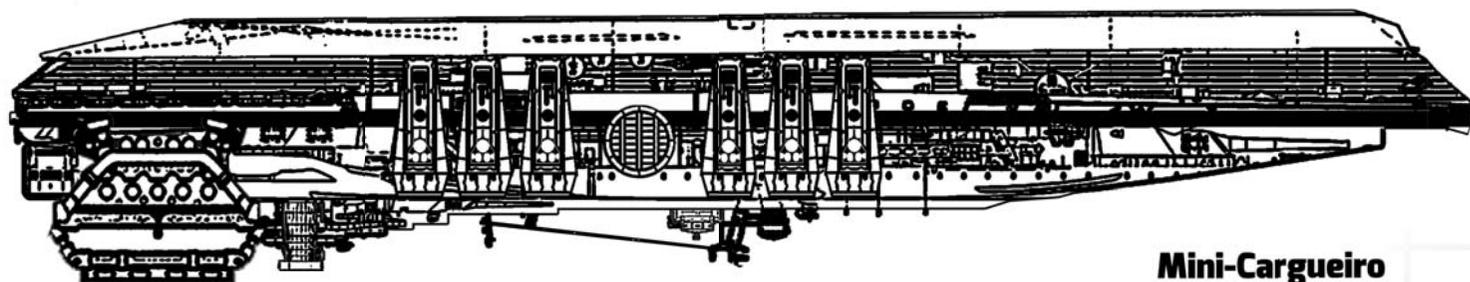
Nave de Reconhecimento (15N)

Uma pequena nave usada para sondar território, voltar e contar a história. Apesar de seu tamanho reduzido, é extremamente blindada; sua função é manter seus tripulantes vivos. Mesmo assim, ela é capaz de se defender. Comporta cerca de cinco pessoas.

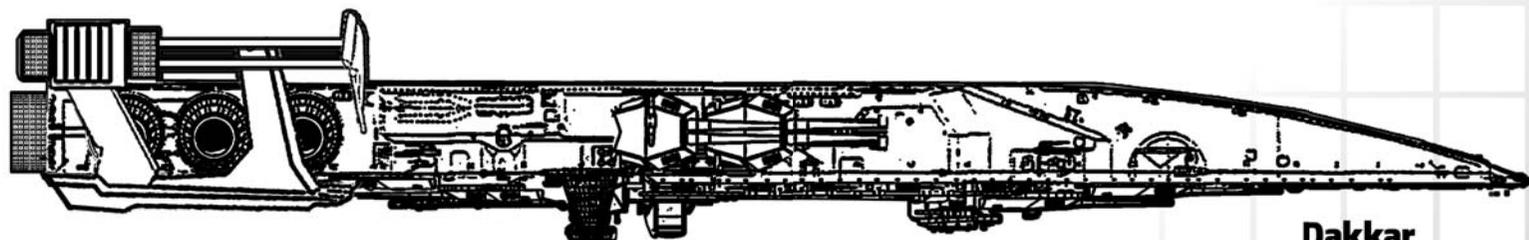
F2 (esmagamento), H0, R2, A5, PdF2 (fogo); 10 PVs, 10 PHs; Mecha, Aceleração, Sentidos Especiais (infravisão, radar e visão aguçada), Toque de Energia (esmagamento) e Voo; Munição Limitada.



Cruzador Auxiliar



Mini-Cargueiro



Dakkar

Importante: as imagens não estão em escala. O Dakkar é menor do que o Mini-Cargueiro.