



3d&T
Confraria

06

História
Regras
Conto
Fichas

SKULLS

Mercenários de ferro

**Vista seu exo-esqueleto e junte-se ao grupo
mais procurado da Costelação do Sabre**

3d&T na Confraria

06

Criação

João Eugênio Córdova Brasil
Júlio Oliveira

Editor

João Eugênio Córdova Brasil

Redação

João Eugênio Córdova Brasil
Júlio Oliveira

Revisão

João Eugênio Córdova Brasil

Diagramação

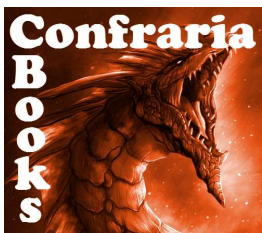
João Eugênio Córdova Brasil

Baseados nas regras do jogo

3d&T, criado por Marcelo

Cassaro, e no cenário **Brigada
Ligeira Estelar**, criado por
Alexandre Lancaster, e publicado
pela Jambô Editora.

Agosto / 2014



Eles ainda ficavam surpresos com o silêncio com que aquelas enormes peças de metal se moviam. Não era bem um total silêncio, mas um som abafado e surdo. Mas essa era apenas um detalhe em meio à missão.

Duas fileiras de três, uma de cada lado da rua, se moviam pela escuridão da madrugada. Já passavam das duas da madrugada e o silêncio seria importante. Novamente ficavam surpresos.

Para eles esta é uma cidade como qualquer outra entre as centenas de milhares espalhadas pelos vários mundos da Constelação do Sabre. Talvez um pouco maior que a maioria, pois era a capital de um desses mundos. Mas para eles fazia pouca diferença.

O grupo percorria a escuridão enquanto em seus comunicadores de pulso refletia um pequeno mapa em uma coloração verde claro com um percurso e alguns checkpoints. No mesmo visor piscava - *"alvo à 200 metros"*.

O membro da ponta de uma das fileiras ergue a mão espalmada e todos param instantaneamente, em formação e com as pistolas em punho. Estavam próximos de uma esquina e mais adiante a continuação da rua terminava em um grande prédio cercado por um muro e grade, tudo envolto à escuridão daquela hora.

Nos comunicadores apenas uma palavra soou de forma comedida e baixa - *"agora!"*.

A mão do ponteiro da fileira se ergue com o dedo indicador estendido e ele faz sinal para avançarem. Automaticamente duas figuras começaram a se mover novamente, mas de forma diferente. O segundo de cada fileira avança até a esquina, se posicionando agachado, mas com rifles preparados. Com um novo sinal de mão o restante avança, ultrapassando os dois vigias agachados e atravessa a rua, cada um de seu lado.

De onde estavam agora, conseguiam vislumbrar vultos em um movimento lento e cadenciado em frente ao portão. Além deles conseguiam ver duas torres de vigia, pelo lado de dentro do muro e uma de cada lado do portão. No muro a insígnia da Brigada Ligeira Estelar.

"- Sem vítimas fatais, à não ser que seja extremamente necessário [bzzz]" - soou pelo comunicador de todos - *"Flash.... faça sua mágica! [bzzz]"*

Nikolai sorriu com a ordem dada. Ele sabia que todos estavam olhando para ele e todos sabiam que ele adorava ser o centro das atenções. Com apenas um pensamento toda a sua vestimenta de metal, um verdadeiro sobre-esqueleto, respondeu e ele pôs-se em movimento, um verdadeiro "flash".

"- Sarah, cobertura! [bzzz]" - o comunicador soou de novo, mas agora mais distante.

Os cento e cinquenta metros foram percorridos por Nikolai como se não fossem mais do que quatro ou cinco passos. Ele mirou sua trajetória exatamente entre os dois vigias do solo. Ele sabia que não seria percebido enquanto estivesse em movimento. Era um gasto à mais de energia mas valia à pena.

No exato momento em que ele parou entre as duas figuras Sarah disparou duas vezes. A torre em que ela estava distanciava-se pelo menos uns quinhentos metros das torres de vigia e ela só tinha visão clara de uma delas, mas essa era "sua mágica".

Os dois disparos saíram abafados e mirados sobre o mesmo alvo, da mesma torre. Mas logo depois do segundo disparo ela moveu-se suavemente acompanhando com a sua mente e com um movimento de sua mão, em um suave ballet, e o projétil alterou sua rota. Tudo isso em uma fração de segundo.

No instante em que Flash estica os braços e desfere uma carga leve de eletricidade, logo após parar entre os alvos e tornar-se visível, os dois vigias das torres são atingidos por dispositivos igualmente elétricos.

Quatro alvos no chão.

Como a sincronia de um relógio as três figuras que estavam agachadas retomam a movimentação em direção ao portão enquanto os dois mais atrás permanecem resguar-

dando a retaguarda. Quando os três chegam ao portão Nikolai já tinha neutralizado as câmeras com um PEM e arrasado um dos vigias nocauteados para fora da vista.

Um dos Alphas se aproxima do portão com um dispositivo eletrônico em mãos e o destranca rapidamente, abrindo-o parcialmente. Rapidamente passa pela fresta Defender para a esquerda e Flash para a direita, neutralizando os vigias internos.

"- *Tudo limpo* [bzzz]" - soou nos comunicadores.

De cima do muro algo maciço e muito pesado lança-se para o vazio e cai, sem muito estardalhaço, em frente à porta de metal do complexo. Stronger agarra a porta e com um pensamento ele comanda seu exoesqueleto, multiplicando sua força nos braços e abrindo a porta sem muita dificuldade com um rangido.

"- *Beleza pessoal ... hora do show!* [bzzz]".

(Continua não final desta revista)



Skulls

Mercenários forjados no aço

HISTÓRIA

Mesmo os governos mais democráticos ou mais engajados acabam tendo que tomar providência um tanto incômodas algumas vezes pelo bem maior de toda a comunidade à qual servem. Algumas vezes são só rumores sussurrados nas sombras ou nas mesas de pequenos bares em becos escuros das grandes cidades de um dos dezenove mundos. Outras vezes são notícias dúbias que surgem e logo são desmentidas nos canais da mídia.

E com o Império da Constelação do Sabre não foi diferente. Por mais que se tente fazer a coisa certa, algumas situações fogem do normal e medidas extremas são necessárias e não podem esperar por um debate ponderado ou pela elaboração de um plano. Muitas vezes àqueles de quem dependemos para tomar nossas decisões são os que mais nos atrapalham. Muitas vezes o que se precisa é de alguém que faça o serviço sujo - entrar, fazer o que deve e sair. E certos acontecimentos acabam por incentivar isso.

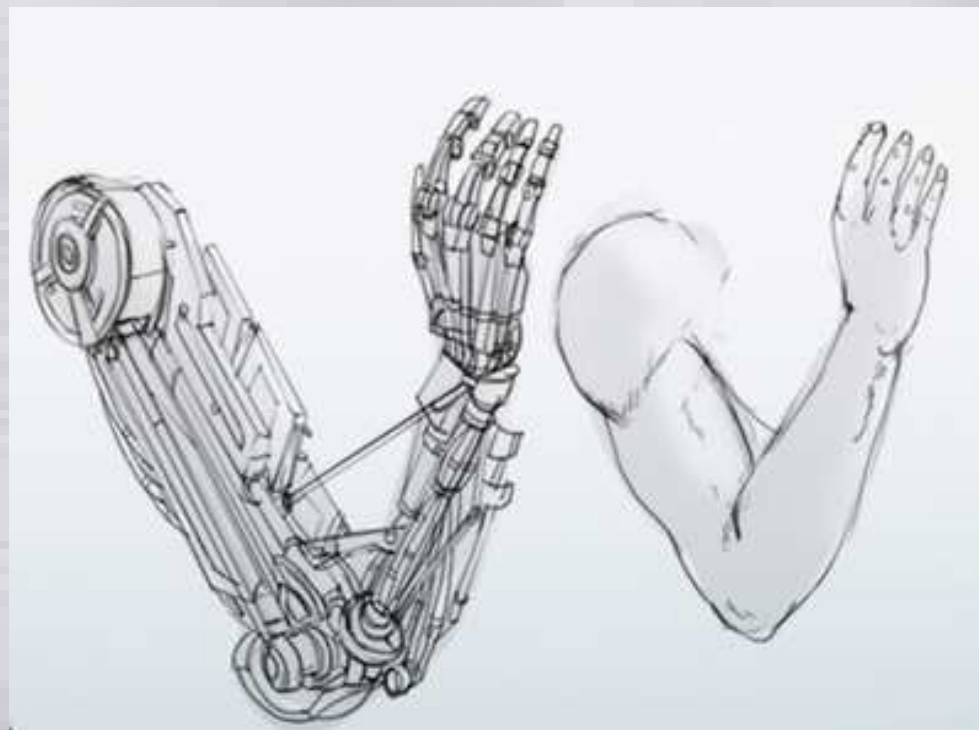
Com a morte de Silas Falconeri, em 1841 C. E., houve uma certa desestabilização no já frágil quadro que formava o Império. Os muitos anos de esforços para fortalecer a junção de tantos mundos diferentes pareciam estar se esfarelando. Logo após a morte do grande unificador, seu sucessor e filho, Silas Falconeri II, subiu ao poder. Infelizmente ele não inspirava em todo o império a mesma segurança que o pai. As estripulias extra-conjugais de sua esposa, Leatriz, só dificultavam ainda mais a imagem que o centro do poder apresentava. Por isso não foi de surpreender quando ocorreram os levantes agrários em Montalban, em 1846, ou o levante em Forte Martin, em 1854. Reações naturais para um poder instável.

Mas o real problema estava por detrás do imperador Silas Falconeri II. Ele poderia ter contornado essas adversidades com o bico da pena ou com a espada. Mas contra ele, como uma eminência parda travestida de aliada, estava o poder judiciário. Cada ação de Falconeri II era questionada ou invertida pelo poder judiciário, gerando ações que acabavam por beneficiar ainda mais a instabilidade.

Neste quadro surge um pequeno grupo vindo de Gessler, mercenários como a grande maioria de seu povo. Em 1856, no auge dos problemas de instabilidade política, o professor Gregor Staryk, cientista de certa posição em seu mundo, encerrou os últimos testes de um equipamento muito peculiar - exoesqueletos. Achamos peculiar pois, em um

mundo de hussardos, exoesqueletos são vistos como desnecessários, já quem quer iria desejar correr perigo se existem os robôs para isso? Mas a intenção de Staryk era possibilitar um reforço na ação de soldados fora dos robôs, em missões específicas. Mesmo trabalhando por muitos anos para o clã Von Hermann, ele não conseguiu a devida ajuda financeira e política para levar à cabo seu projeto e ter um bom rendimento. Qual seria a solução então? Ir direto ao centro de poder.

Com a ajuda de seu irmão caçula e um sobrinho, que também eram aprendizes e ajudantes no projeto, Staryk



rumou para Albuquerque na esperança de conseguir uma audiência com o próprio Silas Falconeri II. Ele acreditava que se tivesse a oportunidade de expor todo o seu projeto e suas ideias seria facilmente entendido e aceito. Conhecedor da manha de descobrir o preço das pessoas e das ações que lhe beneficiem, após chegar em Leocádia rapidamente foi conseguindo ultrapassar as barreiras burocráticas para chegar ao imperador.



Seu trunfo na apresentação seria que seus dois acompanhantes usassem os exoesqueletos de versão mais leve, que eram capazes de ficar escondidos sob a roupa, realizando uma demonstração em particular. Na hora marcada os três adentraram na ampla sala de reuniões enquanto Falconeri II lanchava entre uma e outra reunião. Eles teriam apenas cinco minutos. Era um favor particular do impera-

dor à um de seus conselheiros, devidamente pago por Staryk.

Mas tão logo o criador dos exoesqueletos começou a falar um incidente gravíssimo teve início - um atentado contra o imperador. Não se sabe de onde, mas três atiradores vestidos de preto entraram por uma porta lateral matando os dois guardas que estavam dentro da sala. No momento do disparo fatal contra Silas, Staryk precipitou-se para proteger o governante, recendo o impacto do disparo de energia. Em uma ação instantânea os dois jovens, munidos disfarçadamente dos exoesqueletos, conseguiram neutralizar os terroristas facilmente. Infelizmente não conseguiram salvar Gregor Staryk.

Dois dias depois, com a devida investigação iniciada, Silas Falconeri II visitou seus salvadores e por longas duas horas conheceu toda a história daquele que tinha dado sua vida por ele. Mas o que mais impressionou o imperador, homem de visão, foram os exoesqueletos. No mesmo momento Silas percebeu que era isso que ele precisava e fez uma proposta irrecusável aos rapazes.

A proposta era simples. Silas, de forma anônima, financiaria a continuidade das pesquisas para que fosse formado um grupo extremamente exclusivo, que serviria apenas às ordens diretas de Falconeri II, usando os exoesqueletos em ações pontuais que o imperador necessitasse.

A proposta foi aceita sem problemas.

ORGANIZAÇÃO

Um grupo de mercenários é sempre um grupo de mercenários, o que em tese significa trabalhar para quem paga. Por isso mesmo Silas Falconeri II gastava uma considerável soma para ter a exclusividade dos serviços dos **Skulls**. Nos primeiros anos muito do recurso foi utilizado no aperfeiçoamento dos exoesqueletos. Os chefes do grupo, Jhon Staryk e Edgar Zharth, irmão caçula e sobrinho do criador dos artefatos, mantiveram o legado de Staryk e aperfeiçoaram a pesquisa daquela impressionante tecnologia.

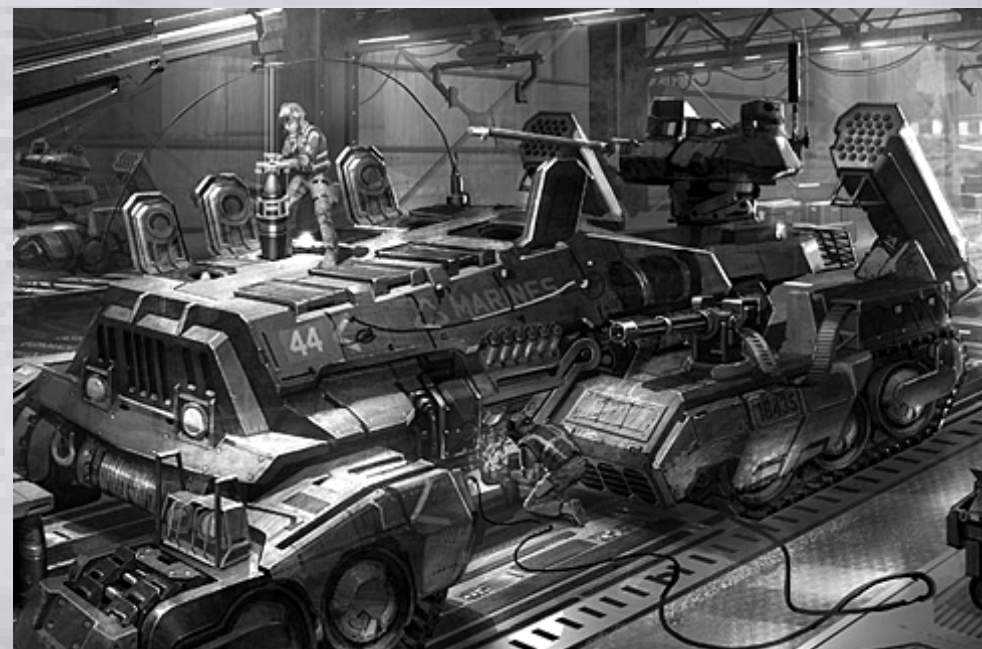
O grupo em si é muito restrito, uma das exigências para o financiamento de Falconeri II. A idéia é manter o menor número de pessoas envolvidas para que a tecnologia mantenha-se extremamente restrita e sem chamar a atenção. Tirando os dois comandantes do grupo, Jhon e Edgar, os outros membros sequer imaginam quem seja seu financiador.

Desde cedo Silas foi direcionando alguns trabalhos pequenos para o grupo para avaliar tanto o potencial quanto o grau de abrangência que ele teria em suas ações. A sua intenção era ter um grupo de ações que fosse fiel às suas ordens, que tivesse liberdade para fazer "o que fosse preciso" e que tivesse sucesso, é claro. Além disso, o imperador não confiava mais nos grupos políticos e nos caminhos oficiais para chegar às decisões necessárias. E por cima de tudo is-

isso ele ainda precisava de um grupo que pudesse trabalhar contra os grupos que faziam oposição à ele sem que isso comprometesse o seu governo ou mesmo à Brigada Leveira Estelar. Para tudo isso os **Skulls** seriam a resposta.

O grupo em si tem uma estrutura muito simples. São dois líderes, **Jhon** e **Edgar**, que decidem sobre as questões técnicas e táticas das ações, além de todo o dia a dia do grupo. Além deles há apenas mais 8 membros, todos parentes ou íntimos amigos da dupla diretiva.

A base está localizada fora de grandes centros urbanos, disfarçada de um armazém de estoque de produtos e hangar de cargas diversas de um dos tantos aero-decks do planeta. Isso facilita idas e vindas em espaçonaves e circu-



lação de equipamentos e materiais sem chamar a atenção além do necessário.

Cada um dos dez membros, sem contar os dois 'chefes', são especialistas em alguma área ou técnica de combate. Tática, comunicações, eletrônica avançada, tecnologia de robôs, espionagem, não importa o que, cada um tem seu lugar específico no grupo e sua função bem determinada. Jhon e Edgar sempre partiram do pressuposto que não precisavam de um grande grupo, além disso ser uma das exigências de Falconeri II, precisavam sim de bons especialistas em cada área que poderiam necessitar nas missões.

Desta forma cada missão tem sua escala feita após u-



ma análise dos objetivos e do ambiente que enfrentarão. Quanto mais tempo de preparo mais bem definido fica o grupo de ação. Quando é uma missão urgente e eles não possuem muitas informações um grupo básico, com as principais especialidades, parte para o campo.

As especialidades em si não possuem necessariamente ligação direta com um dos vários tipos de exoesqueletos que são ou serão utilizados. Na verdade os tipos de exoesqueletos são escolhidos mais baseados no ambiente que enfrentarão, embora alguns deles tenham suas especificidades e precisem de pessoal treinado para sua melhor utilização.

EXOESQUELETOS

Temos quatro tipos de exoesqueletos especiais nos Skulls, cada um para um tipo específico de ação. Todos eles são operacionais devido ao uso de micro-baterias que se auto-carregam com o próprio uso dos dispositivos. Isso possibilita que as ações simples possam ser de longa duração, sem o perigo de descarregarem. Claro que a vida não é tão fácil assim para eles. Se os exoesqueletos têm sua bateria zerada, ele se desliga até receber uma carga externa. Por isso os usuários dos exoesqueletos têm de controlar sua utilização. Funções básicas como se mover, rápido ou lentamente, saltos curtos ou mesmo movimentos de luta, não consomem grandes quantidades de energia das micro-baterias.

As funções especiais que esses dispositivos podem realizar é que realmente consomem muita bateria.

Dentre os modelos especiais temos o **Stronger**, modelo que tem o foco no uso da força bruta; o **Flash**, com o foco na extrema velocidade e agilidade; o **Defender**, para ações táticas; o **Sniper**, para precisão com armas de fogo; além de dois modelos genéricos para atividades variadas. Em uma missão básica é utilizado pelo menos um operativo com habilidades especiais, mas isso pode mudar conforme a quantidade de informações que recebem antes da ação em si.

Quando as diretrizes de uma nova missão são recebidas e a equipe é escolhida, todo o deslocamento até o alvo é realizado dentro de um ou mais pequenos cargueiros camuflados e modificados, que realizam os trajetos relativamente mais rápido que os transportes de carga normais. Esses transportes podem servir de moradia improvisada por um tempo considerável e podem facilmente ficar camuflados em um ambiente qualquer. Com a missão concluída a equipe volta para sua sede em Gessler repletos de produtos como se fosse uma jornada comercial.

Os únicos que recebem as missões são Jhon e Edgar através de uma canal de comunicação extremamente bem criptografado. Após a conclusão das ações, as notícias também são passadas pelo mesmo canal, junto de um número de um conta para o pagamento da equipe (dinheiro este extra, além dos investimentos vultuosos na pesquisa).

AS GERAÇÕES

Como todo o projeto científico desta magnitude a pesquisa e criação dos exoesqueletos de Staryk passaram por estágios de desenvolvimento até atingirem um ponto ideal.

Primeira geração: foram os primeiros modelos criados pelas próprias mãos de Staryk. Pouco encorpados e de capacidade limitada suas principais vantagens estavam restritas à um aumento da velocidade em atividades simples e capacidade de força três vezes acima da de um humano.

Segunda geração: este já é o resultado das pesquisas dos sucessores de Staryk (seu irmão e seu sobrinho) e com o financiamento de Falconeri II. Esta geração teve as capacidades da geração anterior amplificadas. Aqui começaram os primeiros testes para a criação de capacidades especiais que acabaram por nortear a geração seguinte.

Terceira geração (New Generation): com altíssimo desenvolvimento tecnológico, esta geração é caracterizada por modelos com funções especiais e incríveis capacidades de atuação nas mais diferentes funções de combate e ação militar. Não existe nada tecnologicamente tão avançado na Constelação do Sabre.





Regras

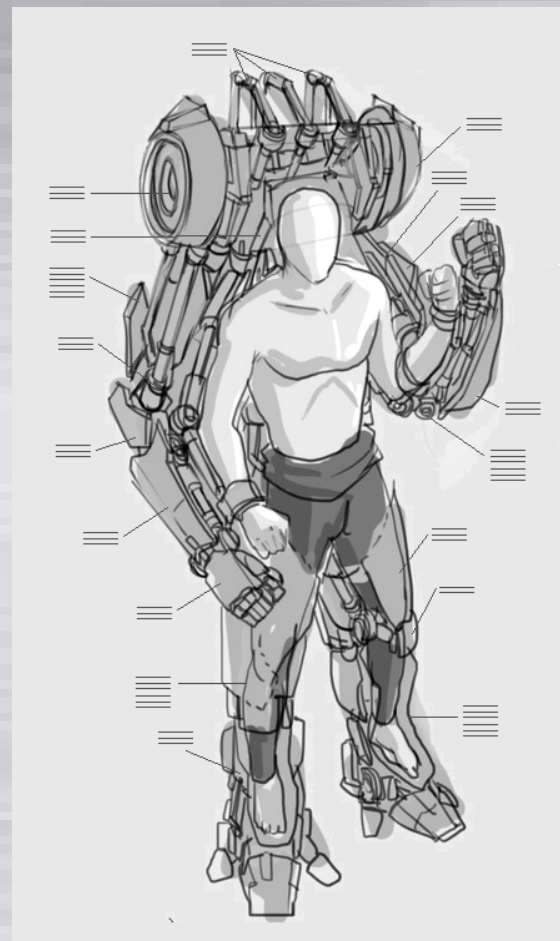
O que são e como usar seus exoesqueletos

Os protótipos utilizam um fantástico sistema gerador de energia próprio, que consiste em esferas carregadas de eletricidade estática com pólos opostos que se repelem e propulsionam os reatores de forma que gera energia de forma automática. Essa energia estática é absorvida a partir de qualquer ação ou movimento do exoesqueleto (caminhar, lutar, pular etc) e a energia gerada é armazenada em microbaterias. Isso significa que à cada movimento realizado pelo exo o está automaticamente recarregando e com isso, se considerarmos apenas ações básicas, o exo possui uma bateria teoricamente ilimitada. Enquanto as baterias não chegarem à zero elas poderão se recarregar à razão de carga inteira para um dia de descanso.

Com este conceito de fornecimento de energia inovador o Dr Starik começou os trabalhos com os Exosesqueletos. Os primeiros protótipos finalizados com sucesso (a primeira geração) tinham melhorias operacionais simples e uma versão simplificada deste sistema de energia, possibilitando aumento de força e velocidade, mas com grandes limites e por um curto período. A segunda geração foi a primeira com capacidades especiais e já visavam as ações militares. Essa

geração foi o resultado das pesquisas dos sucessores de Starik, após sua morte, e consumiu alguns anos. Eles possuíam uma versão muito mais evoluída do sistema de energia, que ampliava em muito o tempo de uso, ativando razoavelmente bem as funções especiais, mas ainda por pouquíssimo tempo. Além disso, ele possuía a primeira versão do conector neural, peça chave para a ativação das funções especiais. Dentro do processo de testes da segunda geração Mark Brooks foi fundamental como sendo uma verdadeira cobaia humana para que o sistema neural acabasse por resultar na terceira geração. Ele foi o primeiro voluntário que não acabou com distúrbios mentais após os testes e isso terminou por fazê-lo servir como parâmetro para o ajuste da ligação do sistema neural ao traje.

Com o problema da conexão cerebral resolvida, depois de quase dois anos de trabalhos árduos, o passo que diferenciaria definitivamente a segunda da terceira geração foi a criação de habilidades especiais melhoradas com um consumo razoável de energia para a tecnologia da época. Muito embora ainda com um considerável limite de tempo para o uso dessas habilidades especiais, elas fazem uma incrível diferença entre as gerações quando em ação. A criação de uma interface computadorizada eficiente, um verdadeiro computador de bordo, ajustado perfeitamente para o gerenciamento dessas habilidades especiais, torna a performance dessa terceira geração ainda mais eficiente levando ao limite as ações que seus pilotos podem realizar.

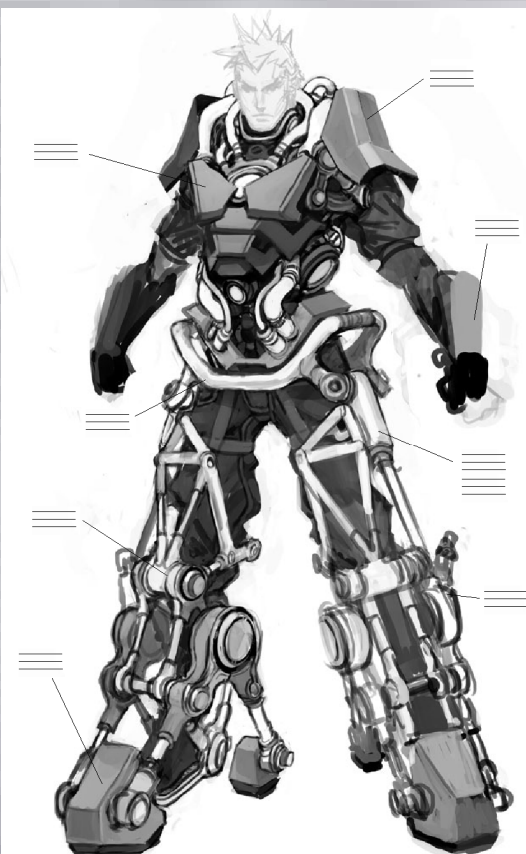


A utilização de um exoesqueleto por si só já confere ao usuário algumas ótimas melhorias, que são iguais para qualquer um dos modelos. Cada exoesqueleto possui uma programação genérica básica que permite à qualquer usuário utilizá-lo. Mas essa utilização é apenas das rotinas básicas como andar e mover os braços para pegar ou soquear. Para a utilização das habilidades especiais cada exoesqueleto tem uma programação específica preparada para a assi-

natura cerebral de um único usuário. Cada uma dessas habilidades especiais possuem um enorme gasto de energia e os condutores dos exos devem ativá-las com muito cuidado pois, mesmo com a capacidade de recarga automática das baterias, elas não se recuperam o suficiente para manter o uso dessas habilidades por longo tempo, podendo rapidamente chegar à zero e deixar o exoesqueleto inativo.

REGRAS

Como usar um exoesqueleto? A utilização dos exoesqueletos da terceira geração é uma *vantagem única* pela especificidade de sua programação ligada à uma assinatura mental específica, ou seja, apenas você pode utilizar eficientemente seu exoesqueleto e suas habilidades especiais. Como já dito anteriormente um exoesqueleto pode ser usado, em tese, por qualquer indivíduo, mas sem acesso às habilidades espe-



ciais, concedendo ao usuário apenas as vantagens e ampliações de atributos básicos.

Como usar as habilidades especiais de um exoesqueleto de terceira geração? Cada uma das habilidades especiais possui um gasto diferenciado de energia. A melhor forma que encontramos para simular a energia utilizada foi com a utilização de Pontos de Energia (PEs), pontos esses específicos para cada modelo de exoesqueleto e

somados aos PMs do personagem/jogador que o utiliza. Como consideramos o vínculo neural entre máquina e homem, nada mais lógico que considerássemos que os PMs do jogador se somassem aos PEs do exoesqueleto. Desta forma poderá haver alguma diferença entre os totais que energia que um exo poderá utilizar conforme seu usuário.

Ao usar o exoesqueleto o jogador ganhará todas as vantagens pertinentes à sua utilização sem consumir qualquer PE. Mas cada vez que as habilidades especiais de um exoesqueleto forem ativadas, um x de PEs é gasto. A recuperação de cada PEs do exoesqueleto dá-se à medida de 1 PE à cada dez turnos. O tempo que a habilidade especial permanece ativa varia conforme a descrição da habilidade e o modelo de exoesqueleto que a utiliza.

A ativação de uma habilidade especial de um exoesqueleto é considerada uma *Ação* e realizará seu efeito por um determinado tempo, conforme sua descrição. Em qualquer momento o jogador poderá cancelar o uso de uma habilidade especial e iniciar a ativação de outra, à menos que a descrição dela diga o contrário. Duas habilidades especiais nunca poderão ser normalmente realizadas simultaneamente, à não ser que quase toda a energia seja consumida, restando apenas 1 PE, independente dos custos dessas habilidades especiais.

Um exoesqueleto não possui características próprias como Força, Habilidade, Resistência, Armadura ou Poder de



Fogo, ele apenas melhora as características de quem o veste. Desta forma todas as ações exercidas por um jogador vestindo um exo serão baseadas nas características do próprio jogador somadas às vantagens que o exo lhes concede. As habilidades especiais dos exos, por sua vez, proporcionam bônus (ou outras vantagens) às características existentes do jogador/exo.

Como informação adicional, para interpretação ou elemento de enredo, vestir um exoesqueleto gastará quatro minutos ou 8 turnos. Se houver a ajuda de uma segunda pessoa, o tempo se reduz à metade. Já retirar o exoesqueleto gastará meio minuto ou 1 turno.

Nova Vantagem Única

Exoesqueleto de terceira geração (2 pontos)

Essa vantagem lhe confere o conhecimento, preparo para utilizar e acesso à um exoesqueleto da terceira geração. O jogador consegue realizar uma conexão perfeita entre as suas ondas cerebrais e o computador de bordo do seu exo lhe possibilitando uma plena utilização de todos os recursos do modelo que está vestindo.

Os PMs do jogador que veste o exoesqueleto deve ser acrescentado aos Pontos de Energia (PEs) que permite o funcionamento das habilidades especiais de cada modelo. Essa soma não pode ultrapassar 22 PEs.

Vantagem: Força +2, Armadura +1, Resistência +1 (esse acréscimo não confere mais PMs ao jogador), Implantes Cibernéticos Aparentes. Sentidos Especiais (o portador deve escolher apenas um), Armadura Extra (Força e PdF).

Vantagens Especiais: ver os modelos da terceira geração de exoesqueletos.

Desvantagem: Bateria, Modelo Especial.

O modelo **Stronger** foi o primeiro da terceira geração dos exoesqueletos. Esse modelo tem todo seu potencial voltado para força. Usando o mesmo sistema de eletricidade estática como fonte de energia, o exoesqueleto consegue, através de pistões adequados para ele, exercer grande força e suportar cargas além da capacidade humana.

Este exo permite a seu portador: carregar, empurrar ou arremessar objetos extremamente pesados, desferir golpes com força fatal e até se projetar em saltos com mais de uma dezena de metros.

Carga da Bateria: 12 PEs

Extra: Como uma característica extra deste modelo, que se baseia em força bruta, sua Força é aumentada em +2 e Armadura em +1.

Vantagens Especiais

Murro Colossal (4 PEs): uma considerável parcela da energia de suas baterias são deslocadas para os punhos possibilitando um colossal golpe



contra um alvo (inimigo ou objeto). Esta habilidade dura até 3 turnos. Para um ataque com a mão (soco) acrescente F +2.

Guindaste (4 PEs): você consegue erguer enorme quantidade de peso com esse super poder. Você eleva e mantém erguido acima da cabeça um objeto com peso de até cinco vezes o seu peso (à critério do mestre). Este super poder dura até 4 turno. Esta super habilidade é um elemento de enredo, por isso fica à critério do mestre o bônus que ele utilizará.

Torquês (1 PEs): o direcionamento da energia das baterias para ambos os braços permite que elas funcionem como um verdadeiro macaco hidráulico. Embora a duração seja instantânea (1 turno).

Muro (2 PEs): seu exo coloca-se em posição de defesa total tornando-se um verdadeiro muro contra alguma força contrária à ele. Grampos prendem seus pés ao chão e todas as frestas frontais são lacradas para proteger o usuário. Esta habilidade tem a duração de até 4 rodadas. Durante este período o exoesqueleto mantém-se completamente imóvel. Para a defesa acrescente A+2.

OPERATIVO

Mark Brooks [Stronger]

Ex-membro das tropas de coalizão do planeta Gessler, Mark era ativo em missões operativas por todo o Sabre. Capitão de uma força de infantaria especializada em incursões em territórios em guerra civil, teve seu destino alterado após uma operação mal sucedida onde perdeu o movimento das pernas. Milagrosamente estava vivo, mas infelizmente nunca mais andaria. Sua coluna havia sido atingida com estilhaços de algum projeto e fora danificada o suficiente para não mexer mais as pernas.

Brooks foi contatado por Jhon e Edgar em meio à uma sessão de fisioterapia e convidado para ingressar em uma nova missão, anônima, mas pelo bem de todo o Império. Ele seria o verdadeiro protótipo em pessoa de toda a terceira geração. De início ele mostrou-se cético, mas logo sua visão do potencial das pesquisas desenvolvidas com o trabalho de Saryk lhe deixaram esperançoso e depois de alguns meses de testes dolorosos e algumas falhas ele pode novamente andar. Não como antes, mas muito melhor.



Mark Brooks

Idade: 48

Mundo: Gessler

Kit: Comandante

Exo: Stronger

F 0 H 2 R 2 A 0 PdF 1 PVs 10

Vantagem Única: Exoesqueleto de terceira geração.

Vantagem Regional: Tudo tem um preço.

Poderes de Kit: Aura de Retidão, Manda quem Pode, Ordens de Combate.

Vantagem: Aparência inofensiva, Patrono, Capitania.

Desvantagem: Deficiência física (paraplégico), Código de Honra (Código da Gratidão), Procurado (Vida dupla).

Perícias: Manipulação (interrogatório e intimidação).

Stronger

F 4 H 2 R 3 A 2 PdF 1 PVs 15

Vantagens: Implantes Cibernéticos Aparentes, Sentidos Especiais (visão de raio x), Armadura Extra (Força e PdF).

Vantagens Especiais: Murro colossal, Guindaste, Torquês e Muro.

Desvantagem: Bateria, Modelo Especial.

Pontos de Energia: 22

O modelo **Defender**, embora quase tão robusto quanto o Stronger, não possui sua função principal no uso da força, mas sim no ataque armado. Este exoesqueleto é um verdadeiro arsenal ambulante dotado de uma grande gama de armamentos. Seu caráter mortífero é otimizado por um computador de bordo preparado com rotinas e algoritmos para múltiplos alvos e variadas formas de mira.

O Defender permite a seu portador: ataques variados com armas de fogo de diferentes calibres, além de ataques especiais e múltiplos.

Carga da Bateria: 12 PEs

Extra: Como uma característica extra deste modelo, seu PdF é aumentada em +1.

Vantagens Especiais

Ataque Intenso (4 PEs): parte da energia de seu exo é deslocado para a ativação de um potente radar de movimento de curto alcance e o in-



terliga ao seu sistema de movimento. Os pensamentos do jogador para mirar em seus alvos são otimizados em precisão e velocidade, proporcionalmente melhorando o resultado dos ataques. Sua ativação dura 10 rodadas. Com a ativação desta habilidade você ganha, em todos os ataques, FA+1 com acerto crítico em resultados 5 ou 6 e a primeira ação da rodada (primeiro em iniciativa).

Dedo no Gatilho (2 PEs): esta habilidade funciona para um único e veloz movimento para disparo de arma de fogo. A energia é utilizada para uma explosão nos pistões de movimento concedendo extrema rapidez no manejo da arma. Com a ativação desta habilidade você ganha FA+2 com acerto crítico em 4, 5 e 6 e a primeira ação da rodada.

Ataque Total (6 PEs): versão melhorada de *Ataque Intenso*, mas com efeito mais mortífero. Sua ativação dura 6 rodadas. Com a ativação desta habilidade você ganha, em todos os ataques, FA+2 com acerto crítico em resultados 5 ou 6.

OPERATIVO

Kubber Adran [Defender]

Kubber é o típico mercenário de Gessler. Filho de mercenários, começou muito cedo acompanhando seu pai nas missões para aprender a profissão ajudando-o em tarefas gradativamente mais importantes e perigosas. Mas mesmo sendo um mercenário, seu pai tinha a filosofia de nunca confundir sua atividade com a de um criminoso, e conhecer muito bem à quem vende seus serviços.

Kubber foi literalmente contatado por Mark após conhecer sua fama de selecionar muito bem seus 'contratos' de trabalho. Inicialmente sua atuação nos Skulls foi puramente profissional, mas logo que ele começou a entender a verdadeira atividade do grupo e os motivos pelos quais eles transgrediam a lei, ele foi paulatinamente integrando-se mais ao grupo e deixando de exercer a sua função apenas por um pagamento.

Ele é uma verdadeira arma de matar quando está com uma arma na mão, qualquer arma. Seu treinamento o faz ser a melhor opção quando há um mínimo de chance de um combate armado.



Kubber Adran

Idade: 28

Kit: Mercenário

Mundo: Gessler

Exo: Defender

F 1 H 1 R 2 A 1 PdF 1 PVs 10

Vantagem Única: Exoesqueleto de terceira geração.

Vantagem Regional: Tudo tem um preço.

Poderes de Kit: Aumento de Dano, Chuva de disparos, Mira Perdida.

Vantagem: Ataque Especial (Perigoso, Dano Gigante), Técnica de Luta (Duas Lâminas e Feitos Atlético), Tiro Múltiplo.

Desvantagem: Procurado (Vida dupla).

Perícias: Esportes.

Defender

F 3 H 1 R 3 A 2 PdF 2 PVs 15

Vantagem: Implantes Cibernéticos Aparentes, Sentidos Especiais (audição aguçada), Armadura Extra (Força e PdF).

Vantagens especiais: Ataque Intenso, Dedo no Gatilho, Ataque Total.

Desvantagem: Bateria, Modelo Especial.

Pontos de Energia: 22

O **Flash** é um exoesqueleto de material mais leve, pois as ações deste modelo são baseadas na velocidade e agilidade. As missões em que este modelo é escalado necessitam de ações precisas, silenciosas e rápidas. Você consegue mover-se mais rápido, saltar mais alto e realizar movimentos inacreditáveis para um equipamento de puro metal. Ele é ótimo para infiltração e combates corpo-a-corpo.

O Flash permite a seu portador: movimentos variados, agilidade em combate corpo-a-corpo e ações silenciosas.

Carga da Bateria: 14 PEs

Extra: Como uma característica extra deste modelo, seu H é aumentada em +1, a vantagem *Aceleração*.

Vantagens Especiais

Corrida (2 PEs): o exo permite que você corra com uma velocidade muito superior a de uma pessoa comum, e podendo se igualar a alguns veículos. Durante sua ativação você pode continuar com tarefas simples como atacar



(desarmado ou armado). Este poder fica ativo por 5 rodadas. Considere para sua velocidade 15 X 10 metros por turnos. Em casos de ataque desarmado considere que você pode realizar 3 ataques em um turno.

Salto (1 PEs): Os pistões ligados às pernas possibilitam uma explosão que permite a você atingir uma considerável altura sem esforço. Considere que consiga automaticamente salta a altura de 1 andar (3 metros).

Luta (1 PEs): com sua velocidade o maior vantagem do Flash é no combate corpo a corpo. Para isso ele alia velocidade e suas luvas eletrificadas. A habilidade dura por 3 turnos. Considere FA+2 com dano elétrico, podendo realizar 2 ataques contra um mesmo alvo (sem redução da sua FA).

Infiltração (2 PEs): é a capacidade de percorrer uma certa distância de forma sutil e veloz. Esta habilidade fica ativa enquanto ele estiver em movimento (correndo) por no máximo 100 metros. O exo pode realizar um movimento por até 100 metros como se estivesse sobre a influência da Vantagem *Invisibilidade*.

OPERATIVO

Nikolay Sterov [Flash]



Mikail tem um passado pouco conhecido, mas seu modo de ser descontraído e debochado o tornaram sempre o centro das atenções, e ele adora isso. Ele é de Arkadi mas teve a chance de conhecer boa parte da Constelação do Sabre acompanhando seu pai como trapezista do Circo dos Nove Mundos durante sua infância e adolescência. Assim pegou o gosto pela emoção e aventura. Seu alistamento se deu em Albuquerque, mas acabou servindo em Gessler depois de formado. Sua estadia por lá não foi das mais tranquilas. Com fama de insubordinado, ele logo ganhou a antipatia de seus superiores e a admiração de seus colegas.

Esse mesmo espírito inquieto fez dele um ótimo observador, característica esta que acabou lhe mostrando que maquinações políticas não eram coisas apenas de livros, nem mesmo pelos corredores da Brigada Ligeira Estelar daquele mundo. Numa de suas investidas, por conta própria para investigar, ele foi flagrado por Stronger e Sniper em uma de suas primeiras missões. Todos acharam interessante ter alguém dentro da própria Brigada para lhe ajudar.

Nikolay Sterov

Idade: 28

Kit: Agente Secreto

Mundo: Arkadi

Exo: Flash

F 0 H 2 R 1 A 1 PdF 1 PVs 5

Vantagem Única: Exoesqueleto de terceira geração

Vantagem Regional: Choque de realidade

Poderes de Kit: Ataque Furtivo, Dupla identidade Aprimorada e Plano de Ação.

Vantagem: Técnica de Luta (Feitos atléticos, Desarmar, Um contra todos).

Desvantagem: Procurado (Vida dupla), Segredo (Identidade secreta), Curioso.

Perícias: Acrobacia, Parkour.

Flash

F 2 H 3 R 2 A 2 PdF 1 PVs 10

Vantagem: Aceleração, Implantes Cibernéticos Aparentes, Sentidos Especiais (visão aguçada), Armadura Extra (Força e PdF).

Vantagens especiais: Corrida, Salto, Luta e Infiltração.

Desvantagem: Bateria, Modelo Especial.

Pontos de Energia: 19

O **Sniper** também é um exoesqueleto para combate, mas um combate muito mais sutil e cirúrgico. Com uma aparência muito mais frágil ele mostra-se eficaz naquilo que ele faz de melhor - matar. Com os últimos avanços tecnológicos inventados por Jhon e Edgar ele é mais leve (tendência que deverá aparecer no futuro, na quarta geração) e possui um dispositivo magnético único para otimizar o acerto dos alvos. Mas essa eficácia dos seus disparos não é tão efetiva à curta distância, fazendo-o operar normalmente à média distância.

O Sniper permite a seu portador: disparos quase que cem por cento certos, desviando de obstáculos.

Carga da Bateria: 14 PEs

Extra: Como uma característica extra deste modelo, seu H é aumentada em +1.

Vantagens Especiais

Na Mosca (2 PEs): você usa balas especialmente magnetizadas e com uma assinatura específica que permite ao seu computador de bordo, mediante seu



comando, mudar a trajetória do percurso do projétil até um certo limite. Mas essa ação não é automática, pois depende da percepção do jogador que veste o exo, e que mentalmente realizará o trajeto. De todas as habilidades especiais dos vários modelos de exoesqueletos esta é a que requer maior treino e afinidade entre exo e piloto. O uso desta habilidade é automática. Seus disparos funcionam como se estivessem sob efeito das vantagens *Ataque Especial [poderoso, preciso e teleguiado]* mesmo que o alvo esteja encoberto, mas ele só funcionará à mais de 100 metros de distância e somente com o rifle que possui o pente de 6 projéteis especiais.

zigzagague (2 PEs): Semelhante ao anterior mas funciona apenas com a pistola pesada. O uso desta habilidade é automática. Seus disparos funcionam como se estivessem sob efeito das vantagens *Ataque Especial [poderoso, preciso e teleguiado]* mesmo que o alvo esteja encoberto. Ele funciona à qualquer distância. Só funciona com a pistola e possui apenas um pente de 10 projéteis.

Nota: disparos com outras armas funcionam normalmente.

OPERATIVO

Sarah Tymbor [Sniper]

Menina de rua típica, Sarah Tymbor, desde cedo aprendeu a se virar sozinha comendo pequenos furtos para manter-se alimentada. Natural de Trianon ela foi muito cedo para Gessler, e logo as ruas de Guglielm não tinham segredos para ela que, a não ser um enorme galpão no espaço-porto. Outra de suas características, além da audácia, era a curiosidade e as movimentações estranhas, que não entendia como ninguém tinha ainda percebido, lhe instigavam ainda mais. Numa incursão ao galpão ela acaba descobrindo e se conectando ao sistema de armas do exo que viria a dar origem ao modelo Sniper (ainda em testes), realizando um junção perfeita e acertando alguns alvos como de forma natural pela primeira vez deste sua conceituação e construção.

Impressionado Jhon a flagra mas não para prendê-la ou jogá-la na rua, mas para convidá-la para mais testes. O caráter ilegal e aventureiro do grupo, além das longas sessões de treino, à cativaram e ela ganhou não só uma atividade que lhe sustentaria, mas uma verdadeira família tendo na figura de Jhon um pai.



Sarah Tymbor

Idade: 28

Mundo: Trianon

Kit: Habitante do Mundo

Exo: Defender

F 0 H 2 R 1 A 1 PdF 2 PVs 5

Vantagem Única: Exoesqueleto de terceira geração.

Vantagem Regional: Aptidão acrobática (total).

Poderes de Kit: Sincretismo, Olho clínico.

Vantagem: Aparência deslumbrante, Dupla identidade, Intuição, Sortudo.

Desvantagem: Código de Honra (Derrota), Procurado (Vida dupla).

Perícias: Sobrevivência, Esporte.

Sniper

F 2 H 3 R 2 A 2 PdF 2 PVs 10

Vantagem: Implantes Cibernéticos Aparentes, Sentidos Especiais (radar), Armadura Extra (Força e PdF).

Vantagens especiais: Na Mosca e Ziguezague.

Desvantagem: Bateria, Modelo Especial.

Pontos de Energia: 19

MODELOS PADRÃO

Os modelos padrão, como o próprio nome diz, são exoesqueletos de uso genérico. Eles possuem todos os benefícios e vantagens de um exo de terceira geração (página 15), mas sem as habilidades especiais. Nas inúmeras missões que os Skulls realizam, esses operativos agem como apoio armado ou técnico. Suas baterias são de altíssima duração, já que não sofrem os gastos exagerados com as habilidades especiais. A necessidade de conexão entre a máquina e as ondas cerebrais é superficial, possibilitando que qualquer pessoa possa, em um primeiro momento e com muito pouco treino, usá-lo.

Existem duas variações do modelo padrão. O modelo **Alpha** é mais leve e normalmente é utilizado quando se necessita de um apoio técnico na missão. Ele é conhecido como meio-exo por ser vestido apenas na parte superior do tronco. Sua liga extremamente leve o torna

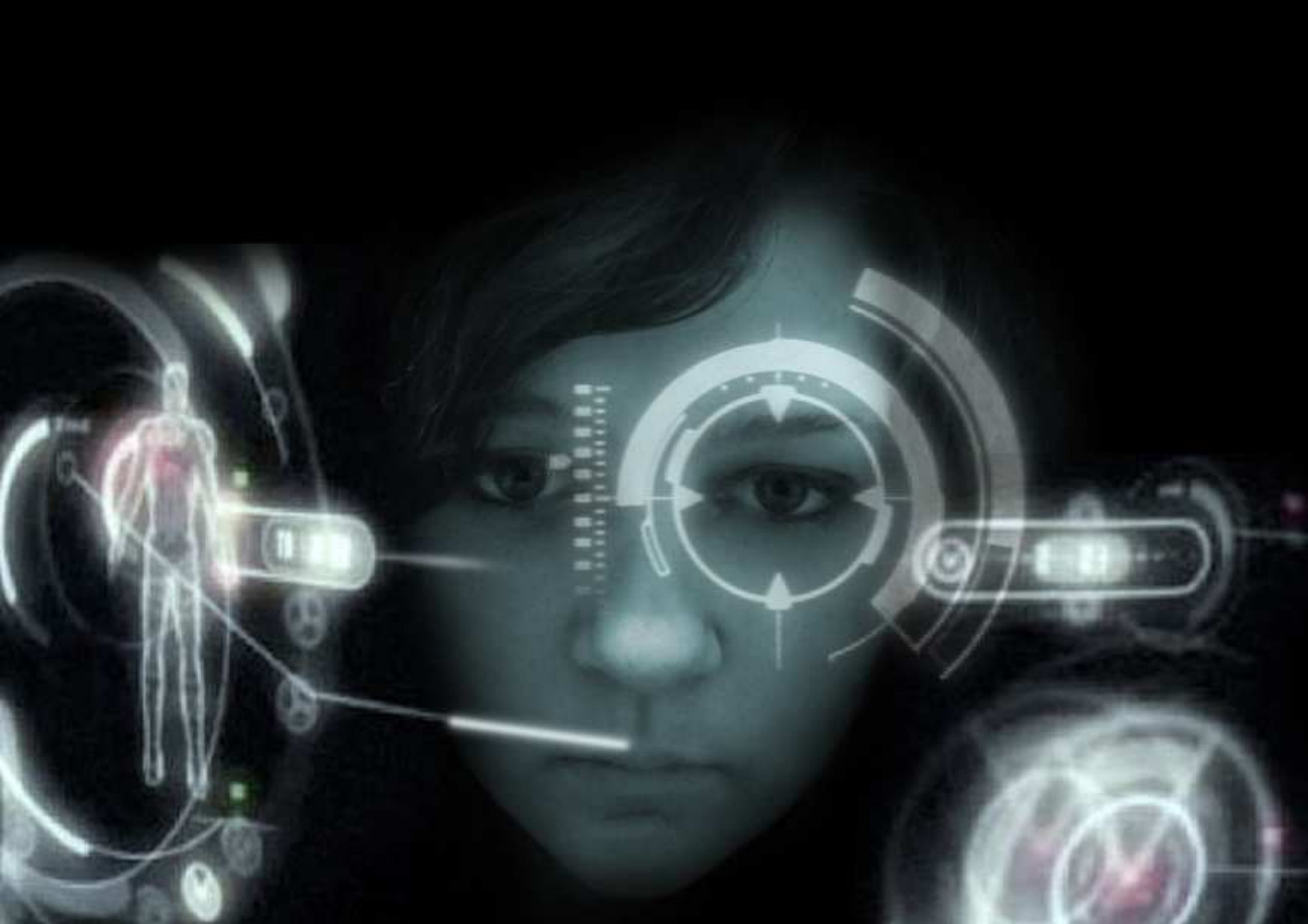


pouco mais pesado que uma jaqueta de couro, embora não seja proporcionalmente frágil. As mãos e pernas livre possibilitam que seu condutor possa realizar tarefas que precisem de precisão ou em espaço reduzido. O respirador, acoplado ao exo, se vale de uma combinação de oxigênio e outros elementos, que facilitam sua utilização em zonas de pouco ar respirável (gás ou ambientes hostis).

O modelo **Ômega** é visivelmente mais encorpado. Sua utilização é diretamente para combate. Embora não tenha habilidades especiais ele possui uma considerável variedade de armamentos leves para dar suporte para as missões em todos os tipos de terrenos e ambientes. Sua ação é dar cobertura para a ação dos especialistas ou dos operativos com os modelos especiais.

Em uma missão normal pode-se ter, além dos exoesqueletos especiais, mais três ou quatro membros com exoesqueletos padrão, entre modelos Alpha e Ômega.







Arsenal

Armas mortais para soldados mortais

O rol de equipamentos à disposição dos Skulls é variado e adaptado para a melhor performance junto dos exoesqueletos. Embora algumas delas seja preferenciais de um ou outro modelo, a maioria delas tem a possibilidade de uso geral.

Nota: como já foi dito inúmeras vezes pelo criador do sistema, 3d&T não comporta tabelas de armamentos como a maioria dos sistemas de RPG. Para ser amplo e abrangente, como é sua proposta ele é livre para que o grupo crie as suas definições. Mas daremos aqui algumas sugestões especificamente para este suplemento pensando na lógica do background da organização e nos NPCs.

ARMAMENTOS COM PROJÉTEIS

Os armamentos são de duas naturezas - os de projétil e os de energia. Os armamentos de projétil são os tradicionais armamentos que usam *projéteis* sob a forma de cápsulas, metálicas ou de outra liga, e suas principais características são a precisão e o grande alcance sem perda de potencial

destrutivo. Em contrapartida eles possuem o limitante da quantidade de disparos.

Pistola leve

Embora seja ótima para ser ocultada sob a roupa, ou de fácil encaixe em qualquer um dos exos, ela é a menos potente do arsenal dos Skulls. Ideal contra pouca proteção e à curta distância, não é capaz de causar dano significativo contra a grande maioria das vestimentas de proteção pelos mundos da Constelação do Sabre

PdF (perfuração), Munição limitada (6).

Pistola pesada

Um pouco maior que a versão anterior, causa mais dano ao alvo. É a arma de mão padrão de qualquer milícia principalmente dos mundos do chamado Fio do Sabre, que não dispõe de tantos recursos para aquisição de equipamentos. Mesmo assim é uma arma que a curta distância pode ser um ótimo instrumento de neutralização de adversários.

PdF 1 (perfuração), Ataque especial (poderoso), Munição limitada (8).

Fuzil de Assalto

Armamento de repetição de disparos para ações mais diretas. Possui ótima capacidade de dano e é de fácil utilização. Embora seja também considerado como uma arma arcaica, frente às armas de energia, ainda é indispensável em ações de infantaria principalmente à curta distância.

PdF 2 (perfuração), Tiro múltiplo, Munição limitada (25).

Fuzil de Precisão

Arma de projéteis para disparos de longa distância. Seu potencial de dano é enorme quando atinge o alvo. Embora não pareça mais poderosa que o fuzil de assalto, o fuzil de precisão é um armamento utilizado para ataques precisos e à distância. É a arma preferida de lady Sarah, principalmente quando com o exoesqueleto de Sniper.

PdF 2 (perfuração), Ataque especial (preciso), Munição limitada (8), Sentidos especiais (visão aguçada, visão no escuro).



ARMAMENTOS DE ENERGIA

Os armamentos de *energia*, por sua vez, possuem uma considerável condição de tempo de performance, mantidos por bateria de longa duração. São os que comumente chamamos de armas laser. A desvantagem desses armamentos é a sua falta de precisão e potência, principalmente à médio e longo alcance, embora à curto alcance sejam devastadores.

Teaser

Arma de choque utilizada para conter um alvo de forma não-letal. De curto alcance e com a possibilidade de apenas dois disparos antes de se recarregada, ela literalmente eletrocuta seu alvo com uma voltagem moderada capaz de facilmente desacordar uma pessoa ou atordoar uma criatura de grande porte. Ela possui uma bateria interna que o recarrega após um determinado período.

Pdf 2 (elétrico), Munição limitada (2), Paralisante.

Pistola laser

É o armamento padrão em muitos sistemas por ser prática e fácil de carregar. Ocupando pouco espaço e sendo muito eficiente para curto alcance ela é capaz de atravessar proteções pessoais leves.

Pdf 2 (fogo), Tiro múltiplo.



Rifle laser

Com maior potência e alcance do que as pistolas laser o rifle laser é o equipamento padrão para operações que requeiram poder mais destrutivo. Ainda assim não possui um alcance tão elevado a ponto de ser usado por snipers. Sua utilização é preferencial para invasões de estruturas ou como arma de infantaria.

Pdf 3 (fogo), Tiro múltiplo.



Laser pesado

Este laser possui considerável capacidade de destruição para curto alcance e embora com um tamanho avantajado, é indispensável para ataques que necessitem uma vantagem em campo. A dificuldade maior para sua utilização, além do tamanho, é a impossibilidade de disparos contínuos devido à sua necessidade de recarregar a bateria para o laser. Seu disparo consegue causar um certo dano em um hussardo ou outras estruturas.

Pdf 4 (fogo), Tiro carregável.





Apêndice

Mais informações para suas aventuras

Muitos dizem que o diabo está nos detalhes. Pode-se dizer que também os diferenciais estão nos detalhes. Uma edição como está, que tem a intenção de criar material relevante para o cenário inaugurado em Brigada Ligeira Estelar, precisa mostrar um algo à mais e os detalhes podem ser fundamentais para isso. E isso começa em como usá-la.

COMO USAR ESTA OBRA

Normalmente esta seção vem no início das obras de RPG, mas preferi deixá-la no final para primeiro apresentar o material novo, deixando o leitor livre para imaginar como inserir essa novidade (se o agradar e se assim ele desejar) em suas aventuras.

Esta revista trás material que em primeiro lugar foi preparado para integrar qualquer aventura dentro do cenário da Constelação do Sabre. Por isso mesmo ele foi concebido de forma genérica (fora sua localização) para que possa integrar qualquer aventura. Os Skulls em si podem ser inseridos por qualquer mestre em uma campanha dentro do cenário com poucas modificações. A organização pode ser

usada, tal qual está concebida aqui, como um grupo mercenário financiado pelo poder vigente ou mesmo pode ser usada como uma seção da Brigada Ligeira Estelar. Também pode ser usado como uma organização independente com motivações diversas, ou como um grupo lutando contra o Império. Tudo isso com uma ou duas modificações no background do grupo.

Em segundo, você pode usar apenas o conceito dos exoesqueletos em suas aventuras. Isso pode ser feito em qualquer cenário que comporte este tipo de tecnologia sem a necessidade de qualquer alteração nas regras. Exoesqueletos são um conceito já estudado e testado nos dias de hoje, ampliando em muito a possibilidade dos níveis tecnológicos que podem comportar seu uso em campanhas.

Como foram apresentados aqui quatro tipos de exoesqueletos com habilidades especiais, você pode usar apenas um deles, se preferir, de forma pontual em sua aventura como elemento de algum personagem.

Outra possibilidade é usar a idéia central de exoesqueletos com habilidades especiais e você mesmo criar modelos novos com habilidades de seu gosto, já que a intenção era criar algo que instigasse a criatividade dos rpgístas.

As possibilidades não são poucas, com certeza, basta você testar em sua mesa e perceber o que melhor se encaixa nas suas campanhas e para seu grupo.

REFERÊNCIAS

Eu não ia colocar referências sobre o tema, pois simplesmente existem muitas em vários tipos de mídia. Mas alguns exemplos sempre são bons para que os mestres e jogadores tenham maior facilidade para montar suas histórias ou aprimorar sua interpretação.

Essas são apenas alguns dos títulos que me deram algumas ideias para construção dessa revista. Mas provavelmente elas darão novas e diferentes ideias para os mestres e jogadores e é exatamente esta a intenção.

Animes

Apocalypse Zero
Appressed Ex Machina
Bubblegun Crisis 2040
Genocyber

Filmes

Aliens: 8º passageiro (1979)
Avatar (2009)
Elysium (2013)
Homem de Ferro (2008)
No Limite do Amanhã (2014)
Pacific Rim (2013)
Robocop (1987, 2014)

Quadrinhos da Marvel

Agentes da HAMMER
Agentes da SHIELD
Aranha Escarlate
Box
Dínamo Escarlate
Doutor Destino
Homem de Ferro
Homem de Titânio
Máquina de Combate
Patriota de Ferro
Rapaz de Ferro

Quadrinhos da DC Comics

Batman



O grupo estava no saguão pronto para sair. A missão não demorara mais do que alguns minutos e não tinha tido maiores dificuldades. Os arquivos hackeados estavam bem seguros no HD de um dos Alphas.

"- *Temos companhia*" - alertou Sniper - *"dois veículos, vinte operativos, um hussardo ... recolhi os dois Alphas e vamos tomar posição."*

A informação não foi uma total surpresa e Mark, de dentro de seu capacete sorriu.

"- *Senhores, todos ouviram Lady Sarah. Vamos ser rápidos e limpos. Tentem não causar baixas embora eu saiba que eles não terão o mesmo cuidado. Vamos fazer como no treinamento*" - automaticamente todos verificaram suas armas, níveis de bateria e seus transmissores em uma sequência exata e treinada.

Stronger posicionou-se de frente para a porta, ao lado de Flash. Defender e um dos Alphas postaram-se um de cada lado da porta, enquanto o outro Alpha, aquele que estava com os arquivos, protegia-se atrás de Stronger. Lá fora eram nítidos os movimentos em meio às sombras da madrugada. O PEM ainda deixava as luzes externas inoperantes. Mas Mark sabia que logo eles poderiam ver tudo lá fora.

Stronger conhecia bem os procedimentos da Brigada para casos como esses e eles iriam se valer dos protocolos como um relógio. Ele ia repetindo em pensamento - ligar as luzes, dar ultimato, esperar resposta e finalmente invadir.

Se eles usassem desse procedimento seria claro que eles não tinham ideia com quem estavam lidando. E foi exatamente assim que tudo começou a acontecer.

Os faróis dos veículos acenderam iluminando tudo. Embora a intenção, além de iluminar, fosse de ofuscar quem estivesse lá dentro, isso de nada interferia na capacidade de enxergar dos exoesqueletos. De algum alto-falante o chefe da operação deu um ultimato - *"saiam com as mãos para cima!"*. Eles realmente ignoravam com quem estavam lidando. Isso era música para os ouvidos de Mark.

"- *Ok!*" - a voz de Sarah indicava que ela estava em posição.

Com as luzes ajudando a enxergar o lado de fora Mark teve a confirmação da posição de forças da Brigada Ligeira Estelar. Ele conhecia o 'manual' como a palma de sua mão e já previa uma situação como aquela. Antes de cada missão ele, como líder de campo, tem a responsabilidade de preparar todo o roteiro da missão e as estratégias de entrada, execução e saída.

"- *Formação quatro!*" - informou Mark com calma pelo comunicador - *"em 3, 2, 1... vai, vai, vai!"*.

A posição dos membros da Brigada era básico. Dois veículos munidos de armas pesadas bloqueando parcialmente a área do portão, enquanto o hussardo, um pouco mais atrás, para uso em último caso. Os homens se dividiam entre as laterais da porta, dois de cada lado, quatro na frente da por-

ta para invadir, e o resto espalhado atrás dos veículos. Essa era uma formação básica para enfrentar um grupo de simples terroristas. Mas os Skulls não eram terroristas tampouco simples.

Com a ordem do líder dada todos acionam seus exoesqueletos para o combate. Mark, com seu Stronger, direciona energia apenas com a mente para acionar uma das tantas habilidades especiais de seu exoesqueleto, aumentado em muitas vezes a sua força para braços e pernas. Ele inicia uma corrida não extremamente rápida mas poderosa o suficiente para destroçar a porta como um carro desgovernado jogando os quatro soldados para longe. Mas ele não parou, continuando diretamente para um dos veículos estacionados. Antes que ele atingisse o alvo Flash passa zunindo por Stronger, imperceptível por todos, menos pelos sensores de seu colegas.

Tão logo Stronger destruiu a porta Mikail acionou uma das habilidades de seu exo e partiu veloz e camuflado em uma fração de segundos rumo ao seu alvo - o hussardo. Quando ele freou aos pés do enorme robô pode ser percebido pelo seu piloto. Mikail ainda se deu ao desprazo de acionar para o piloto antes de acionar sua surpresa - uma granada magnética com um dispositivo PEM preparado para a assinatura daquele tipo de máquina. O hussardo ficou inoperante antes mesmo de Mark usar suas duas mãos como uma gigantesca marreta sobre o capô de um dos veículos fazendo-o lançar-se no ar, jogando seus tripulantes para o ar.

O veículo virou no ar caindo de cabeça para baixo.

A ação foi tão rápida e inesperada que pegou todos de surpresa.. "*São eles!!!*" - o grito de terror veio de alguém que percebeu o erro de não terem notado à tempo quem estavam realmente enfrentando.

Com essa investida inicial o elemento surpresa passou para os Skulls que sabiam muito bem como aproveitá-lo. Defender e Paul, com sua armadura de Alpha, saíram pela porta e atingiram com seus teasers facilmente os quatro operativos que estavam boquiabertos do lado de fora. Kubber, com seu pesado exoesqueleto, acertou seus dois primeiros alvos provocando a reação de alguns soldados que estavam próximos dos veículos. Eram cinco munidos de espadas e pistolas que partiram para cima dele.

Kubber largou a pistola teaser e antes mesmo dela tocar o solo ele já tinha sacado mais duas de suportes em suas pernas. Um dos operativos lhe deu um tiro que pegou em cheio em seu peito fazendo o desviando o projétil para o alto, enquanto um segundo investiu com a espada que partiu-se em duas ao acertar seu flanco. Defender não se abalou com os ataques contra ele usando as pistolas em cada um de seus atacantes. Eram pistolas de pequeno calibre que ele disparou com exatidão nas pernas deles e em pontos exatos para não serem fatais. Essas eram as ordens e ele não costumava falhar. Antes mesmo dos dois soldados caírem Kubber os agarrou pelo uniforme e jogou-os de encontro aos

seus outros colegas que avançavam, desequilibrando-os.

Eles não chegaram a cais, mas foi tempo suficiente para Defender engatilhar sua pistola leve e desferir dois disparos no ombro de outros dois deles. Enquanto caíam Kubber jogou-se para frente, por entre os alvos alvejados e girou o corpo parando, de joelhos, rente ao corpo do quinto operativo que parecia apavorado, desferindo, por fim, um murro em seu queixo. Cinco no chão.

Pela retaguarda Sarah deixou a segurança dos disparos de longa distância e passou a investir em um combate quase que corpo-a-corpo. Ela era uma exímia lutadora, além de contar com a habilidade especial de seu traje. Enquanto ela desferia golpes dos muitos estilos de luta marcial que aprendera nas ruas ela disparava sua pistola especialmente munida de uma munição especial direcionando as balas conforme sua vontade. Era um verdadeiro ballet sua luta mesclado com os movimentos que literalmente direcionavam seus projéteis para onde desejava.

Lady Sarah correu para o primeiro grupo de soldados, cinco no total, e escorrendo passou por dois deles derrubando-os. Os outros tentaram em vão atingi-la, mas ela habilmente se esquivou dos golpes enquanto derrubava um terceiro. Com sua pistola em uma das mãos ela disparou duas ou três vezes para pontos aleatórios e com alguns movimentos dançados ela redirecionou os projéteis para os verdadeiros alvos - as pernas dos dois soldados ainda de pé.

logo atrás dela Reny e Abby lutavam facilmente com alguns soldados, não tantos quanto Sarah era capaz, mas igualmente eficientes.

Do veículo que sobrou alguns disparos de uma arma de grosso calibre foi efetuado diretamente contra Stronger, quase o derrubando pela força do impacto, mas ainda assim sem causar dano aparente. Quando Mark se virou para descobrir quem o atingira, os dois soldados que manejavam o armamento saltaram do veículo ainda à tempo de escapar do impacto que quase partiu-o em dois.

Defender mantinha-se escoltando o Alpha com os dados hackeados enquanto se direcionavam para o portão acompanhado de Paul. Depois de mais uma volta correndo e tantos outros operativos derrubados, Flash postou-se na retaguarda para qualquer imprevisto. À frente Stronger era alvejado pelas últimas forças de oposição ainda de pé - cinco apenas - mas Sarah fez as honras jogando-se por entre eles e em apenas alguns movimentos derrubou quatro deles e fez um disparo para o ar. O homem que sobrara de pé achou que ela havia desperdiçado um disparo, mas ela apenas deu um sorriso maroto e uma piscadela de canto de olho e com um movimento da mão fez o projétil realizar uma curva no ar logo antes de sair do alcance de seu traje e voltar, atingindo-o no ombro.

"- *Eu nunca erro meu querido!*" - ela sussurrou para o operativo no chão.

Com sua roupa apertada de vinil negro ela esticou os braços em um espreguiçado despreocupado e se virou para Mark esperando as próximas ordens.

"- *Relatório!*" - ele disse ainda sem se mover de sua posição.

"- *Todos os operativos desabilitados, nenhuma baixa!*" - respondeu Mikail.

"- *Perfeito... vamos para o ponto de extração!*"

"- *O que vamos comer hoje?*" - perguntou Sarah.

"- *Eu prefiro aquele boteco perto da doca sete*" - respondeu Paul.

"- *Aquilo é um lixo!*" - retrucou Sarah

"- *Calma aí... gosto da comida de lá!*"

"- *Ok... você é um lixo também!*" - respondeu Mikail.

E todos riram enquanto sumiam na escuridão da madrugada, sem produzir qualquer som.

João Eugênio Córdova Brasil

SNIPER

O **Sniper** também é um exoesqueleto para combate, mas um combate muito mais sutil e cirúrgico. Com uma aparência muito mais frágil ele mostra-se eficaz naquilo que ele faz de melhor - matar. Com os últimos avanços tecnológicos inventados por Jhon e Edgar ele é mais leve (tendência que deu certo no futuro).



seu computador de bordo, mediante seu comando, mudar a trajetória do percurso do projétil até um certo limite. Mas essa não é automática, pois depende do operador.

especiais que esses dispositivos podem realizar é que realmente consomem muita bateria.

Temos o **Stronger**, modelo que tem seu foco no uso da força bruta. O **Flash**, com agilidade; o **Defender**, para combate com armas de vários usos tendo uma missão básica de suporte de cada tipo, mas isso depende de informações que...

Extra: Com este modo +1.

Vantagens E

Na Mosca (especialmente assinatura es

Quando as diretrizes da equipe é escolhida e usado dentro de um ambiente e modificados, que não é rápido que o transporte servir de moradia imediata podem facilmente quer. Com a missão em Gessler repleta da comercial.

Os únicos que através de uma criptografia. Também são passados um conta para além dos invest

AS GERAÇÕES

Como todo o projeto científico desta magnitude a pesquisa e criação dos exoesqueletos de Staryk passaram por estágios de desenvolvimento até atingirem um nível de eficiência e segurança dos modelos criados de...

3d&C Confraria

06

História
Regras
Conto
Fichas

SKULLS

Mercenários de ferro

Vista seu exo-esqueleto e junte-se ao grupo mais procurado da Costelação do Sabre

Lady Sarah