



HISTÓRICOS

Alexandre Lancaster

Edição Guilherme Dei Svaldi • **Arte** Giovana Basílio • **Revisão** Guilherme Dei Svaldi
Projeto Gráfico Tiago H. Ribeiro • **Diagramação** Tiago H. Ribeiro

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



Introdução

Em 1994, a editora americana R. Talsorian lançou a terceira edição de seu RPG de robôs gigantes *Mekton*, desta vez sob o nome *Mekton Zeta*. Um dos maiores atrativos dessa versão foi uma atenção maior ao aspecto interpretativo (as versões progressivas, *Mekton* e *Mekton II*, sempre tiveram um ranço claro de *wargame*). Em especial, seu sistema de construção de personagens, o *Lifepath*. Nele, o jogador constrói aleatoriamente, com o uso de tabelas, um passado para seu personagem, dentro dos eventos que você, em sua vida, não poderia ter escolhido. Quem escolhe nascer em berço de ouro ou no meio da rua? O *Lifepath* define quem seu personagem é, e como ele veio a ser.

O precioso nessa linha biográfica é justamente como ele reflete o espírito de séries clássicas como *Gundam*, *Macross* e outros, com sua devida carga de exagero e melodrama. E com o cenário de *Brigada Ligeira Estelar* para *3D&T*, temos no Brasil um universo de robôs gigantes prontinho para ser desbravado. Então estamos adaptando — na cara de pau mesmo — o *Lifepath* de *Mekton* para o cenário, para permitir que os jogadores menos familiarizados tenham uma porta de entrada no espírito de uma série de mechas. A ideia é simples: gerar os fatos que guiaram o personagem pelos seus primeiros anos de vida, antes de pilotar um robô gigante.

Uma coisa importante: não pense que isso substitui a interpretação. O que isso oferece é um histórico (ou *background*) básico construído rapidamente. Haverão lacunas e contradições, mas isso é deixado para o jogador poder construir seu próprio passado a partir dos dados a seguir: se houver algo estranho, modifique, ué. O ideal é que isso seja feito antes da escolha de kits de personagem.

— Alexandre Lancaster



Tabela 0: Quem É Você

A primeira etapa na construção de seu histórico é definir quem você é. Para fazer isso, escolha ou jogue 2d.

- 2 Animal de companhia. Vá para a Tabela 0.1.
- 3-4 Minoria. Vá para a Tabela 0.2.
- 5-12 Humano comum. Vá para a Tabela 1.

Tabela 0.1: Animal de Companhia

Não há mistério na sua origem. Você foi engendrado geneticamente para ser um animal inteligente e falante que faz companhia a seu mestre (um nobre ou alguém muito abastado). Você sempre será fiel a ele, à sua maneira — está nos seus genes, afinal de contas. No entanto, muita coisa pode acontecer na sua vida.

Para definir que tipo de animal você é, jogue 1d. Em um resultado par, você é um animal inofensivo; vá para a Tabela 0.1.1. Em um resultado ímpar, você é um animal perigoso; vá para a Tabela 0.1.2. Em ambos os casos, você terá que comprar a vantagem única Animal de Companhia.

Tabela 0.1.1: Animal Inofensivo

Você é uma criatura doméstica. Caso tenha sua matriz genética em um animal pequeno, provavelmente você é uma versão um pouco maior do que o normal do seu equivalente natural — para equilibrar a proporção necessária entre células nervosas e massa corporal necessária à inteligência. Talvez você seja adorável e fofinho, mas isso nem sempre é necessário, dependendo do animal que você é.

Para definir que animal você é, escolha ou jogue 1d. Após, vá para Tabela 0.1.3.

- 1 Coelho.
- 2 Gato.
- 3-4 Cão de pequeno porte.
- 5 Primata de pequeno porte.
- 6 Cavalos.

Tabela 0.1.2: Animal Perigoso

Você é um predador por natureza, que faz um belo par com o nobre ao qual serve. Se seu mestre ordenasse, você rasgaria a garganta do seu alvo. Mas você não é irracional — sabe quando deve zelar pela honra ou vida de seu senhor, e quando deve guardar suas armas.

Para definir que animal você é, escolha ou jogue 1d. Após, vá para Tabela 0.1.3.

- 1-2 Ave de rapina.
- 3-4 Cão de grande porte.
- 5 Primata de grande porte.
- 6 Leão, tigre ou uma fera criada através de engenharia genética.

Tabela 0.1.3: Mestre

Jogue 1d. Em um resultado par, você está com seu mestre; vá para a Tabela 0.1.4. Em um resultado ímpar, você está só por alguma razão; vá para a Tabela 0.1.5.

Tabela 0.1.4: Com Mestre

Você pertence a um nobre e é fiel a ele. Escolha ou jogue 1d. Você pode ser o animal de companhia de um personagem que pertença a nobreza (par) ou de um NPC (ímpar). Neste último caso, terá que comprar a vantagem Aliado. Após, vá para a Tabela 1.

Tabela 0.1.5: Sem Mestre

Seu mestre não está mais a seu lado. Sem ele, seu mundo não é mais o mesmo. Você pode querer concluir algo que ele deixou inacabado, vingá-lo ou apenas seguir em frente. Escolha ou jogue 1d. Após, vá para a Tabela 1.

- 1 Seu mestre está desaparecido ou aprisionado. Resgatá-lo é a sua razão de vida!
- 2 Seu mestre foi assassinado quando um clã inimigo tomou suas terras. Você não tem mais um lar.
- 3 Seu mestre foi assassinado, mas você ainda vive em sua antiga propriedade, e seus “novos mestres” o de tratam.
- 4 Seu mestre foi assassinado, mas seus herdeiros o vingarão — com sua ajuda.
- 5 Seu mestre morreu de causas naturais ou por acidente. Com a divisão dos bens, você foi repassado à outra corte.
- 6 Seu mestre morreu de causas naturais ou por acidente. Você ainda está na velha corte, como memorabilia.

Tabela 0.2: Minoria

O que define um grupo como minoria é sua posição social à parte no império, e dentro desse parâmetro encontramos os Evos, desprezados socialmente por muita gente, e os Cossacos, que optaram pelo isolamento e são vistos como perigosos.

Para definir que tipo de minoria você é, jogue 1d. Em um resultado par, você é um Evo; vá para a Tabela 0.1.1. Em um resultado ímpar, você é um Cossaco; vá para a Tabela 0.1.2. Em ambos os casos, você terá que comprar a vantagem única relativa à sua origem.

Tabela 0.2.1: Evo

Seu grau de aceitação depende do mundo em que você está. Em Tarso, Albach e Trianon, você será desprezado e relegado a periferias; em Inara, ninguém o julgará; em Altona, você é parte de uma minoria pitoresca; nos demais mundos, sua presença é discreta. Em geral, a vida de um Evo é dura, e muitos se alistam nas forças armadas por segurança.

Para definir sua origem, jogue 2d. Após, vá para a Tabela 1. Após a Tabela 1, entretanto, vá para a Tabela 2.1, *não* para a Tabela 2.

- 2-4 Pobreza absoluta/trabalho braçal.
- 5-7 Vida minimamente decente, em áreas pobres.
- 8-9 Classe média baixa.
- 10-11 Classe média — seus pais lutaram por isso!
- 12 Você é um dos raros Evos que nasceram em um lar abastado.

Tabela 0.2.2: Cossaco

Você é um guerreiro, tem um estilo de vida campestre e não há muito mais o que dizer — não se preocupe com status social. Há poucas linhagens de Cossacos e salvo por viajantes, ou por uma eventual moça cossaca desposada por um “estrangeiro”, ver um de vocês fora de alguns planetas é mais raro do que achar filhote de pombo.

Para definir sua origem, escolha ou jogue 1d. Após, vá para a Tabela 2.1.

- 1 Linhagem de Ulan (apenas em Villaverde).
- 2 Linhagem de Kuban (Villaverde).
- 3 Linhagem de Kuban (Arkadi).
- 4 Linhagem de Terek (Arkadi).
- 5 Linhagem de Terek (Ottokar).
- 6 Linhagem de Ussuri (apenas em Altona).

Tabela 1: Terra Natal

É hora de determinar de onde você veio. Escolha ou jogue 1d.

- 1-2 Cabo do Sabre. Vá para a Tabela 1.1.
- 3-4 Fio do Sabre. Vá para a Tabela 1.2.
- 5-6 Ponta do Sabre. Vá para a Tabela 1.3.

Tabela 1.1: Cabo do Sabre

Para definir seu planeta natal, escolha ou jogue 2d. Após, vá para a Tabela 2. Mas, se você for um animal de companhia, pule para a Tabela 6.

- 2 Albach.
- 3 Albuquerque.
- 4 Altona.
- 5 Annelise.
- 6 Bismarck.
- 7-8 Forte Martim.
- 9 Gessler.
- 10 Tarso.
- 11 Trianon.
- 12 Viskey.

Tabela 1.2: Fio do Sabre

Para definir seu planeta natal, escolha ou jogue 1d. Após, vá para a Tabela 2. Mas, se você for um animal de companhia, pule para a Tabela 6.

- 1 Asteroide Schullman ou Estação Parlamentar*.
- 2 Alabarda.
- 3 Winch (jogue mais 1d; par, Winch Ocidental; ímpar, Winch Oriental).
- 4 Inara.
- 5 Moretz.
- 6 Uziel.

*Ambos são locais de trânsito. Volte à Tabela 1 para definir onde você nasceu.

Tabela 1.3: Ponta do Sabre

Para definir seu planeta natal, escolha ou jogue 1d. Após, vá para a Tabela 2. Mas, se você for um animal de companhia, pule para a Tabela 6.

- 1-2 Arkadi.
- 3-4 Ottokar.
- 5-6 Villaverde.

Tabela 2: Família

Para definir a posição de sua família na sociedade, jogue 3d. Se o mestre achar que a Tabela 2 dá acesso a níveis de dinheiro e poder muito altos para sua campanha, ele pode determinar que os jogadores rolem apenas 2d nesta tabela. Isso faz de visconde o ponto mais alto alcançável pelos jogadores. Após, vá para a Tabela 2.1.

- 2-3 Miséria ou Semi-Escravidão. Não importa. O que conta é que qualquer atentado a dignidade humana pode ser incluído aqui.
- 4 Pobre. Você tinha comida... E não muito mais. Camponês em domínios, operário de fábrica, subempregado. É possível que você tenha precisado trabalhar para ajudar seus pais.
- 5-6 Classe Média Baixa. Sua vida não teve luxos, mas você sempre teve um teto e comia três vezes ao dia; seus pais criavam você como podiam e se esforçavam para que seus filhos tivessem um futuro melhor do que eles.
- 7-8 Classe Média. Isso pode ser sintetizado em uma palavra: conforto. Embora seus pais vivessem calculando as contas, nunca faltaram pequenos luxos e a sobremesa diária na sua vida.
- 9 Classe Média Alta. Isto não é ser rico, mas representa um ótimo emprego e um padrão de vida muito melhor do que o da maioria das pessoas ao seu redor. Você pôde ter acesso a uma excelente escola.
- 10 Pequena Nobreza. Fidalgos em geral (príncipes e princesas, ou dons e donas, dependendo de sua ascendência). Não tem domínios, mas podem chegar a postos importantes com os apoios certos. Inclui-se aqui prefeitos de palácio e cargos nomeados a serviço da nobreza, como capitão de guarda de domínio.
- 11 Pequena Nobreza. Senhor de domínio (barão) e seus herdeiros (dons e donas). Filhos e demais descendentes de viscondes não-primogênitos também serão intitulados barões caso tenham domínios.

Riqueza sem Nobreza

Se você quiser adicionar a opção de ser rico mas não necessariamente um nobre, jogue 1d antes de rolar na Tabela 2. Um resultado 1 ou um 6 significam que você não nasceu na nobreza. Nesse caso, se o resultado na Tabela 2 indicar uma classe superior, você terá uma posição equivalente a classe indicada em termos financeiros, mas não em termos de poder político. Em vez de um conde, você pode ser o proprietário de uma corporação poderosa, por exemplo.

Em linhas gerais, pequena nobreza é equivalente a classe executiva; nobreza é equivalente aos altos escalões de uma grande companhia, e alta nobreza é equivalente a um poder financeiro capaz de influenciar governos.

- 12 Nobreza. Visconde, seu filho primogênito e o primogênito deste (dons e donas).
- 13 Nobreza. Demais descendentes de condes e duques, não-primogênitos (respectivamente, dons e príncipes; podem ganhar importância via casamento), desde que sejam ao menos senhores de domínio.
- 14 Nobreza. Conde, seus filhos e netos (dons e donas). Netos não herdeiros do duque, sem título de grandeza (príncipes e princesas).
- 15 Alta Nobreza. Filhos dos irmãos do duque e seus herdeiros diretos, netos não herdeiros do duque com títulos de grandeza (príncipes).
- 16 Alta Nobreza. Irmãos e filhos não primogênitos do duque, também senhores de domínios importantes (príncipes).
- 17 Alta Nobreza. Duque, seu filho primogênito (príncipe) ou o primogênito deste (príncipe).
- 18 Alta Nobreza. Grão-Príncipe ou Príncipe-Herdeiro de Grão-Domínio.

Tabela 2.1: O Destino de seus Pais

Se a tabela anterior reflete como era sua vida nos seus primeiros anos de vida, aqui talvez tenhamos o golpe que a mudou por completo e transformou sua visão de mundo. Jogue 2d.

- 2-7 Alguma tragédia fez com que você perdesse seus pais. Vá para a Tabela 2.1.1.
- 8-10 Seus pais estão vivos, embora algo de errado ainda possa acontecer. Vá para a Tabela 2.2.
- 11-12 Seus pais escondem um segredo muito grave. Vá para a Tabela 2.1.2.

Tabela 2.1.1: Sem Pais

Você tinha uma existência estável, mas de repente aconteceu: você se viu sem pais, e perdeu seu rumo na vida. Jogue 2d para saber como isso aconteceu. Após, vá para a Tabela 2.2.

- 2 Seus pais morreram na guerra ou em meio a algum ato de beligerância (revolta, ataque de bandidos, etc.).
- 3 Seus pais morreram em um acidente.
- 4 Seus pais foram assassinados.
- 5 Seus pais têm amnésia e não reconhecem você.
- 6-7 Você nunca conheceu seus pais.
- 8 Seus pais desapareceram.
- 9 Seus pais estão ocultos para proteger você.
- 10 Seus pais passaram para o lado do inimigo.
- 11 Você foi criado por outros parentes, e não sabe onde estão seus verdadeiros pais.
- 12 Você acabou perdendo tudo e crescendo nas ruas.

Tabela 2.1.2: Segredos de Família

Tudo teria corrido bem, se verdades perigosas não tivessem vindo à tona, alterando completamente o seu mundo. Jogue 1d. Após, vá para a Tabela 2.2.

- 1 Seus pais são espíões infiltrados no lado inimigo.
- 2 Seus pais estavam envolvidos em um projeto militar altamente secreto, e agora fogem do governo local.
- 3 Seus pais inexplicavelmente não tem mais nada a ver com você, como se nunca tivessem tido um filho.
- 4 Seus pais simplesmente desapareceram. Sua casa foi deixada vazia, e agora você é uma não-entidade. Tecnicamente, você não existe.
- 5 Seus pais são espíões do lado inimigo que fugiram, escondendo-se sob a proteção de seus verdadeiros chefes.
- 6 Seus pais têm um segredo terrível, mas você não tem a mínima ideia de qual ele seja.

Tabela 2.2: Irmãos

Irmãos são os primeiros seres humanos com os quais temos que lidar em termos de igualdade. A relação com eles pode ser amistosa ou cheia de rugas — e se não houver cuidado da parte dos pais ao gerenciar a vida de seus rebentos, eles podem se tornar inimigos pela vida e rachar a felicidade de um lar.

Esta tabela é particularmente importante para nobres: se você for o herdeiro do título de seus pais (de acordo com a Tabela 2), assumo que você é o mais velho de todos, mesmo que tenha um irmão gêmeo. Nesse caso, você foi o primeiro a sair de sua mãe e ganhou uma tatuagem discreta com o brasão da família para deixar claro que é o verdadeiro herdeiro (nesses casos, um irmão que tente se passar pelo outro tatuando um brasão idêntico pode ser exilado ou executado caso seja desmascarado).

Para saber se você tem irmãos — e nesse caso, quantos — jogue 1d.

- 1-2 Filho único. Pule para a Tabela 2.3.
- 3-4 Um irmão/irmã. Siga nesta tabela.
- 5 Dois irmãos/irmãs. Siga nesta tabela.
- 6 Três irmãos/irmãs. Siga nesta tabela.

Para cada irmão, jogue 1d para determinar seu gênero — em um resultado par, ele é um rapaz; em um resultado ímpar, uma moça. Feito isso, para cada irmão, jogue 1d na tabela a seguir para determinar a idade dele em relação a você.

- 1 Gêmeo.
- 2-3 Mais velho.
- 4-6 Mais novo.

Por fim, para cada irmão, jogue 1d na tabela a seguir para determinar os sentimentos desse irmão em relação a você. Após resolver todos os irmãos, vá para a Tabela 2.3.

- 1 Ele/ela o odeia e fará o que puder para prejudicá-lo.
- 2 Ele/ela não gosta de você, e vocês evitam se falar.
- 3 Ele/ela o vê de forma indiferente — apenas toca sua vida.
- 4-5 Ele/ela gosta de você.
- 6 Ele/ela o adora de verdade, e o trata como um herói.

Tabela 2.3: Situação Familiar

Jogue 1d para definir como sua família está atualmente. Em um resultado par, sua família está bem. Mesmo que seus pais estejam mortos ou desaparecidos, o resto está em ordem. Na pior das hipóteses, você tem para onde correr. Vá para a Tabela 3. Em um resultado ímpar, a situação de sua família é péssima, e você está correndo o risco de piorar tudo de vez. Vá para a Tabela 2.3.1.

Tabela 2.3.1: Crise de Família

O que aconteceu? Escolha ou jogue 2d. Após, vá para a Tabela 2.3.2.

- 2 Sua mãe ou irmã foi tomada como esposa ou concubina por um nobre graças à dívidas ou chantagens.
- 3 Sua família perdeu todas as terras e títulos através da traição de um parente canalha.
- 4 Sua família perdeu todos as terras e títulos graças à má administração.
- 5 Sua família foi exilada de casa; você só retornou graças a um indulto.
- 6 Sua família foi aprisionada e somente você escapou.
- 7 Sua família está desaparecida; você é o único membro restante.
- 8 Sua família foi assassinada, e apenas você restou.
- 9 Sua família perdeu tudo quando sua fortuna entrou em colapso; agora vivem todos na rua.
- 10 Sua família mais próxima (pais e irmãos) está desaparecida.
- 11 Sua família está perdida na guerra.
- 12 Sua família foi destruída em um acidente muito suspeito. Aqueles que não foram mutilados ou ficaram aleijados pela vida inteira estão mortos.

Tabela 2.3.2: Em Nome dos Seus

Graças aos eventos da Tabela 2.3.1, você agora tem um objetivo na vida. Escolha ou jogue 1d. Após, vá para a Tabela 3.

- 1 Limpar seu nome (ou da sua família).
- 2 Tocar a vida para frente e esquecer disso tudo.
- 3 Caçar os culpados e fazê-los pagar por tudo!
- 4 Tomar o que é seu de direito.
- 5 Salvar, se possível, o que resta da sua família.
- 6 Pagar pelos crimes não basta — eles precisam *sofrer!*

Tabela 3: Amizades & Inimizades

Você não nasceu no vazio e, ao longo da sua infância ou juventude, conheceu pessoas com as quais pode contar — ou que transformam sua vida num inferno! O que vamos fazer agora é determinar *quem* são essas pessoas. Para começar, jogue 1d para determinar se você fez amigos importantes durante sua vida, e nesse caso, quantos.

- 1 Nenhum amigo! Você sempre foi solitário ou turrão demais para fazer uma amizade. Pule para a Tabela 3.1.
- 2-3 Um amigo(a). Siga nesta tabela.
- 4-5 Dois amigos(as). Siga nesta tabela.
- 6 Três amigos(as). Siga nesta tabela.

Para cada amigo, jogue um dado para determinar seu gênero — em um resultado par, ele é um rapaz; em um resultado ímpar, uma moça. Feito isso, é hora de descobrir quem seu amigo foi para a sua vida. Jogue 2d. Após, vá para a Tabela 3.1.

- 2-5 Um velho amigo de infância, que cresceu a seu lado.
- 6 Um amigo de escola.
- 7 Um professor ou mentor.
- 8 Um(a) ex-namorado(a). Role novamente se o sexo não bater — ou deixe como está, se preferir.
- 9 Alguém que foi como um(a) irmã(o) caçula para você.
- 10 Alguém que foi como um(a) irmã(o) mais velho para você.
- 11 Alguém que foi como um segundo pai para você.
- 12 Um parceiro ou aliado (comprar vantagem correspondente).

Tabela 3.1: Inimigos

Em algum ponto de seu passado, você pode ter feito um inimigo para o resto da sua vida. Jogue 1d. Em um resultado par, você tem um inimigo; jogue 1d para determinar quem ele é. Em um resultado ímpar, você não tem um inimigo (pelo menos, não ainda...). Pule para a Tabela 4.

- 1 Um parente.
- 2 Um antigo amigo.
- 3 Um(a) ex-namorado(a).

- 4 Um membro da Alta Nobreza.
- 5 Alguém do “lado inimigo”.
- 6 Um completo estranho.

Quem odeia quem? Jogue 1d.

- 1-2 Ele(a) o odeia.
- 3-4 Você o(a) odeia.
- 5-6 O ódio é mútuo.

Como esse ódio começou? Jogue 2d.

- 2-3 Ele causou a morte de pessoas queridas por você.
- 4 Você causou a morte de pessoas queridas para ele.
- 5 Um dos dois causou uma grande humilhação ao outro.
- 6 Um dos dois causou uma mutilação física ao outro.
- 7 Um fez com que o outro fosse preso.
- 8 Um fez com que o outro fosse exilado.
- 9 Vocês foram rivais no amor e isso acabou mal.
- 10 Um fez com que o plano do outro falhasse.
- 11-12 É um mistério para você (o mestre decide, mas você não tem ideia do porquê do ódio).

Se vocês se encontrarem, o que aquele que se sente prejudicado fará com o outro? Jogue 1d. Após, avance para a Tabela 4.

- 1 Entrará em fúria e tentará matar seu inimigo a qualquer custo.
- 2 Atacará fisicamente seu inimigo.
- 3-4 Procurará prejudicá-lo de forma indireta, através de ardis.
- 5 Atacará verbalmente seu inimigo.
- 6 Ignorará seu inimigo.

Tabela 4: Romance

O herói-padrão da animação japonesa é adolescente. E como tal, sua maior preocupação é chamar a atenção do sexo oposto... Esta seção também ajuda a criar um certo espírito “novelinha” para a campanha. Escolha ou jogue 1d.

- 1-2 Você está metido em um relacionamento até o pescoço. Vá para Tabela 4.1.
- 3-5 Você não está com ninguém. Vá para Tabela 4.2.
- 6 Você está se recuperando de uma tragédia romântica. Vá para Tabela 4.3.

Tabela 4.1: Sim, Você Não Está no Seco!

Você tem um(a) namorado(a). Este pode até não ser o primeiro relacionamento de sua vida, mas é o primeiro que você leva a sério. Infelizmente, como mandam os clichês, as coisas nem sempre são como gostaríamos. Jogue 2d. Após, vá para a Tabela 5.

- 2 Os pais ou amigos de seu/sua amado(a) te odeiam.
- 3 Seus pais ou amigos odeiam seu/sua amado(a).
- 4 Você tem um(a) rival no amor.
- 5 Seu/sua namorado(a) é quem tem um(a) rival no amor!
- 6 Vocês estão longe um do outro por algum motivo.
- 7 Vocês brigam o tempo todo (pense em tom de comédia).
- 8 Um de vocês é doentamente ciumento.
- 9 Você desconfia da fidelidade de seu/sua namorado(a).
- 10 Seu romance é clandestino — ele(a) é casado(a) ou prometido(a) a outro(a).
- 11-12 Tudo vai bem por ora. Aproveite enquanto pode.

Tabela 4.2: Sim, Você Está no Seco!

Você nunca pegou ninguém. Ou, se pegou, isso não durou. Mas a vida ainda pode dar suas voltinhas, se você tiver sorte. Escolha ou jogue 2d e torça — um mestre sádico pode usar sua falta de sorte com relacionamentos como fonte de piadas inesgotáveis... Após, vá para a Tabela 5.

- 2 Você é uma pessoa repelente, e ninguém com o mínimo de dignidade iria querer ser visto com você.
- 3 Você até que é simpático, mas está destinado a ser visto como amigo(a).

- 4 Você é romântico e espera encontrar o garoto(a) certo(a). Prepare seu coração para ser arrasado vida afora.
- 5 Você canta todas as pessoas ao redor, e sua reputação o precede: elas se afastam antes que você chegue perto.
- 6 Você é legal, mas a turma com quem você anda faz com que um rapaz/moça pense duas vezes antes de falar com você.
- 7 Você não sabe ser divertido. Seja por sisudez ou mera falta de vivência, você é um pé no saco.
- 8 Você tenta impressioná-los(as) com um senso de humor questionável, conseguindo ser meramente constrangedor.
- 9 Você tem uma missão mais importante na vida, por isso não perde seu tempo com romance. Só que *isso*, em si, atrai pretendentes!
- 10 Você quer alguém, mas simplesmente é burro demais para perceber quando eles(as) estão interessadas em você.
- 11-12 Você é tão infantil que nem sabe o que é romance ou sexo.

Tabela 4.3: Tragédia Romântica

É hora da novela mexicana: você era feliz, tinha alguém que amava, mas o destino acabou destruindo tudo. Para determinar o que aconteceu para tudo dar errado, jogue 2d e seja feliz. Ou melhor, *não* seja feliz. Após, vá para a Tabela 5.

- 2 Ele(a) morreu em uma ação militar.
- 3 Ele(a) morreu em um acidente. Acontece.
- 4 Ele(a) simplesmente desapareceu, sem deixar vestígios.
- 5 Ele(a) morreu em um acidente muito suspeito.
- 6 Ele(a) o(a) deixou sem explicação, e pediu para que você nunca mais o(a) procurasse.
- 7 Ele(a) foi sequestrado(a) ou aprisionado(a).
- 8 As normas da sociedade separaram vocês dois.
- 9 Ele(a) te pôs um chifre e você o(a) perdeu para um rival.
- 10 Depois de um tempo juntos, ele(a) descobriu que joga para o outro time.
- 11 Ele(a) enlouqueceu.
- 12 Ele(a) cometeu suicídio.

Tabela 5: Aparência

Os itens desta seção *não* precisam ser decididos por dados. É melhor que o jogador componha suas escolhas, a partir das opções da lista (a menos que tenha uma ideia melhor). Mesmo assim, a tabela a seguir pode ser usada pelo mestre para criar NPCs rapidamente durante o jogo.

Se você realmente quiser determinar a aparência de seu personagem aleatoriamente, jogue 2d para cada coluna. Após, vá para a Tabela 6.

2d	Cor do cabelo	Corte do cabelo	Cor dos olhos
2	Branco*	Reco	Cor-de-rubi*
3	Azuis*	Longo e liso	Azuis
4	Ruivos	Mecha sobre um olho	Cinzentos
5	Negros	Curto e espetado	Negros
6	Negros	Curto e encaracolado	Negros
7	Castanhos	Curto e liso	Castanhos
8	Castanhos	Curto e liso	Castanhos
9	Castanhos	Longo e espetado	Castanhos
10	Loiros	Longo e encaracolado	Cor-de-mel
11	Verdes*	Longo e liso	Verdes
12	Púrpura/lilás*	Corte exótico à gosto	Violetas*

*Itens marcados com um asterisco são mais indicados para personagens Evo ou que tenham alguma herança deles no sangue (algo tão comum que ninguém liga muito).

E se seu personagem for um nobre? Af a coisa complica, porque se surgir um bebê de cabelos verdes, significa que em algum ponto do passado alguém pulou a cerca e a linhagem foi conspurcada — em suma, um escândalo genealógico que pode colocar em questão a legitimidade de sua família às suas posses e títulos. Há exceções: em clãs como os San Moniz de Inara (que tem origem Evo), os Alcalá de Alabarda (que são uma salada só) e os Gurrán de Uziel (que surgiram da enorme fusão de dezessete famílias de má fama; sangue evo nunca foi nenhuma surpresa ali), ou na pequena nobreza, o sangue evo pode aparecer com mais naturalidade — e a presença deles em algum ponto na árvore genealógica acaba servindo de justificativa, poupando sua família de dor de cabeça.

Em todo caso, se você for um nobre e por algum motivo não quiser isso, você pode jogar de novo, escolher uma cor mais normal... ou assumir esse segredo do passado como parte de seu histórico, pintando os cabelos e rezando para que ninguém descubra.

Tabela 6: Personalidade

Novamente, algo que pode ser escolhido em função do histórico gerado até aqui, em vez de rolado aleatoriamente. Claro que sempre haverá quem queira jogar seus 2d e descobrir como seu personagem é... Após decidir ou jogar, vá para a Tabela 6.1.

2-3	Tímido e reservado.
4	Angustiado, anti-social e violento.
5	Arrogante, orgulhoso e metido a besta.
6	Temperamental, cabeça-quente e impulsivo.
7	Amistoso e desinibido.
8	Irritável, inquieto e rabugento.
9	Sério e estável.
10	Desmiolado e cabeça de vento.
11	Ardiloso e traiçoeiro.
12	Intelectual e distante.

Tabela 6.1: Para Você, o Mais Importante É...

Ah, por favor, deixe a aleatoriedade para os NPCs e escolha ao invés de jogar 2d — dá menos dor de cabeça! Após, vá para a Tabela 6.2.

2-3	Conhecimento
4	Honestidade
5	Vingança
6	Amor
7	Honra
8	Amizade
9	Poder
10	Dinheiro
11-12	Tranquilidade

Tabela 6.2: Sua Posse Mais Valiosa

Esse é um item de caracterização interessante e que pode render boas cenas. Mais uma vez, recomendamos que o jogador escolha ao invés de decidir aleatoriamente. Mas, caso queira fazer isso, jogue 2d. Após, vá para a Tabela 6.3.

- 2-3 Uma ferramenta.
- 4 Uma peça de roupa.
- 5 Uma carta.
- 6 Um livro.
- 7 Um diário.
- 8 Uma arma.
- 9 Uma fotografia.
- 10 Uma joia.
- 11 Um brinquedo.
- 12 Um instrumento musical.

Tabela 6.3: Sua Relação Mais Valiosa

Em alguns casos, é fácil: para um animal de companhia, é o nobre para o qual ele foi feito (seu mestre). Mas para os outros isso não está escrito em pedra. Como os outros itens desta seção, recomendamos que o jogador escolha ao invés de decidir aleatoriamente. Mas, novamente, quem vai impedi-lo do contrário? Jogue 2d.

- 2-3 Um irmão ou irmã.
- 4 Um herói pessoal.
- 5 Um amigo.
- 6 Você mesmo.
- 7 Um animal de estimação.
- 8 A pessoa amada.
- 9 Um professor ou mentor.
- 10 Uma figura pública.
- 11-12 Seus pais, ou ao menos um deles.



E só para dar um exemplo, vamos construir um personagem aleatoriamente — para dar um exemplo do potencial dessas tabelas. E lembre-se de que este é só o começo: com vantagens e desvantagens (ou até com algumas vantagens únicas, como mentalista), é possível ir além do definido pelos dados — introduzindo novas informações, como ser prometido ou destituído. Vamos lá.

Dom Augusto Calatrava Mangalarga

Tabela 0: Quem É Você

Resultado “10”: Humano Comum. Vá para a Tabela 1.

Tabela 1: Terra Natal

Resultado “5”: Ponta do Sabre. Vá para a Tabela 1.3. Na Tabela 1.3, resultado “6”: Villaverde. Vá para a Tabela 2.

Tabela 2: Família

Resultado “13”: nobreza. Demais descendentes de condes e duques, não-primogênitos (respectivamente, dons e príncipes; podem ganhar importância via casamento), desde que sejam ao menos senhores de domínio. Vá para a Tabela 2.1. Na Tabela 2.1, resultado “8”: pais vivos. Vá para a Tabela 2.2. Na Tabela 2.2, resultado “3”: um irmão. Por conta da Tabela 2, assume-se que este irmão seja homem e mais velho, já que o personagem não é primogênito. Vá para a Tabela 2.3. Na Tabela 2.3, resultado par: sua família está bem. Vá para a Tabela 3.

Tabela 3: Amizades & Inimizades

Resultado “2”: um amigo. Resultado par: é um rapaz. Resultado “5”: um velho amigo de infância, que cresceu ao seu lado. Vá para a Tabela 3.1. Na Tabela 3.1, resultado ímpar: você não tem inimigos. Vá para a Tabela 4.

Tabela 4: Romance

Resultado “4”: você não está com ninguém. Vá para a Tabela 4.2. Na Tabela 4.2, resultado “11”: não que você não se interesse em encontrar uma moça de que goste, mas simplesmente não tem vivência ou não é muito esperto para perceber quando elas gostam de você. Vá para a Tabela 5.

Tabela 5: Aparência

Resultados “4” (cabelos ruivos), “5” (curtos e espetados) e “5” novamente (olhos negros). Vá para a Tabela 6.

Tabela 6: Personalidade

Resultado “8”: irritável, inquieto e rabugento. Vá para a Tabela 6.1. Na Tabela 6.1, resultado “7”: sua posse mais valiosa é um diário. Vá para a Tabela 6.2. Na Tabela 6.2, resultado “2”: para ele, a pessoa mais importante do mundo é seu irmão.

Histórico

Augusto é um dos dois filhos do Conde Fernão Mangalarga — o mais novo por questão de minutos de nascença. Apesar do seu irmão gêmeo Alberto lhe dispensar apreço, o comparativo entre os dois acabou moldando sua personalidade de forma adversa: Augusto é resmungão — se bem que embora ele negue, gosta muito de seu irmão e o protegeria com a vida; mas também se ressentido de se ver diminuído aos olhos de todo mundo na comparação. Isso se reflete na sua vida pessoal: acha que é mais fácil que as mulheres se interessem pelo seu simpático irmão do que por ele, que na certa está destinado a um casamento político no futuro e sem muitas chances de aproveitar sua não-disponibilidade enquanto isso não acontece.

Por esse motivo, aos doze anos, ele decidiu se alistar na Academia Militar da Guarda Regencial de Villaverde, mesmo com o seu mundo sob invasão: muitos jovens nobres fazem isso antes de sua primeira maioridade, e era uma oportunidade de ficar distante de comparações com seu irmão — que estava sendo educado para administrar seus futuros domínios. Só que pouco após o alistamento, em março de 1861, veio o primeiro ataque proscrito em Ottokar — e Villaverde passou a se tornar alvo de ataques no ano seguinte. O novo contexto alterou o discurso por trás do treinamento militar na academia e ajudou a forjar o caráter dos cadetes Villaverdeanos dessa época — inclusive Augusto, que se tornou mais sério, focado e determinado, mas ainda assim resmungão, rabugento, irônico e pouco simpático.

Augusto agora tem quinze anos incompletos e acabou de se graduar na Academia Militar. Seus pais não querem que ele se junte à Guarda Regencial (algo que eles não recusariam em tempos de paz) e antes de sua primeira maioridade, já agendada, ele não poderá fazê-lo sem ter que pedir permissão a seu pai. Para domar seus ímpetos, lhe entregarão a guarda de seu domínio após tal rito — e mesmo antes de exercer o comando, ele já está preparando as forças locais contra um possível ataque proscrito.

A questão é: qual o seu lugar? Ajudando sua família (de quem, por mais que ele negue, sentia falta e guarda recordações que o mantêm de pé) a defender seus domínios, mas permanecer em uma posição eternamente subalterna... Ou juntar-se ao oficialato da Guarda Regencial de seu mundo e procurar ascender na carreira militar em meio à guerra?

Agora é com vocês: vão montando seus personagens e entrem em seus robôs gigantes. Ergam seus sabres e sigam em frente!