

VHS



# CONSTELAÇÃO DO SABRE

A ÓPERA DA LUZ E ESPERANÇA



*“A Liberdade brilha como uma estrela...  
mas queima como um sol.”*

## **📖 INTRODUÇÃO NARRADA (Para ler em voz alta na mesa)**

🗣️ *"Num futuro onde as estrelas foram conquistadas, o espírito humano ainda luta para entender o que significa existir."*

*"A Constelação do Sabre nasceu de um sonho — o sonho de Silas Falconieri. Mas agora, entre as vozes do caos e os ecos do passado, ergue-se uma nova luz. Fria. Precisa. Imutável."*

*"Seu nome é Ashtar Sheran. E sua promessa... é ordem eterna."*

## **MINI-CAMPANHA: "O PREÇO DA LUZ"**

### ***EP 1 – A Última Faísca de Silas***

Os jogadores encontram uma cápsula de memória com o último discurso de Falconieri. A constelação está em guerra. Um sinal se repete em todos os cantos: o retorno de Sheran.

### ***EP 2 – O Arauto Azul de Vega***

Sheran derrota os Proscritos numa invasão a Tyron-VII. A população o aclama. O Conselho entra em colapso. O grupo precisa investigar... mas talvez se encante com sua promessa.

### ***EP 3 – Ruído nas Estrelas***

Mentalistas entram em colapso. O grupo é dividido entre fé, ceticismo e medo. O Ruído começa a afetar os sonhos. O passado de Sheran é revelado: ele foi traído pelo próprio Conselho.

### ***EP 4 – O Tribunal de Luz***

Sheran é preso. O grupo precisa provar que ele é perigoso — mas suas palavras são tão sedutoras que até aliados começam a hesitar. O veredito não agrada ninguém.

### ***EP 5 – O Horizonte Perdido***

Os Proscritos retornam. Sheran parte para enfrentá-los — sozinho. Os heróis precisam decidir: confiar em si mesmos e lutar, ou seguir a Luz de Vega. O final... depende do que eles acreditam ser o "caminho certo".

---

# CONSTELAÇÃO DO SABRE: A ÓPERA DA LUZ E ESPERANÇA

## EDIÇÃO DE COLECIONADOR VHS

Encarte Técnico de Personagem - VHS #001

### FICHA OFICIAL DO MECHA

#### SABRE ESTELAR

Unidade Pessoal de Combate de Kael Yurei

---

**TIPO:** Hussardo Mentalista — Estilo Karakuri

**ESCALA:** Sugoï (Real Robot)

**MODELO:** Experimental — Interface Psicométrica de 1ª Geração

---

#### Atributos

Atributo	Valor
Força (F)	3 (elétrico)
Habilidade (H)	0
Resistência (R)	4
Armadura (A)	4
Poder de Fogo (PdF) 2 (elétrico)	

- **Pontos de Vida (PV):** 20
  - **Pontos de Magia (PM):** 20
- 

#### Vantagens

- **Mecha** (padrão de unidades gigantes)
- **Aceleração** (+2 Habilidade por 1 rodada, 1x por combate)
- **Ataque Especial (Força)** (golpe único de grande impacto)
- **Ataque Múltiplo** (dividir ataques contra múltiplos alvos)
- **Sentidos Especiais:**
  - Infravisão (detectar calor)

- Radar (escaneamento espacial)
  - Visão Aguçada (detalhamento a longa distância)
  - **Voo** (propulsores para atmosfera e subórbita)
  - **Bateria** (regenera PMs fora de combate)
- 

## ✦ Estilo Visual

- Carapaça prateada e azul-pérola.
  - Cristais energéticos nas juntas.
  - Olhos violeta com resposta emocional.
  - Propulsores modulares em formato de asas vetoriais.
- 

## 🌀 Equipamentos Principais

- **Espada Estelar:** sabre vibracional sintonizado com a psique do piloto.
  - **Propulsores de Manobra:** aceleração e evasivas em combate.
- 

## ♥ Observações Narrativas

- Ligado psicometricamente a Kael Yurei.
  - Reage emocionalmente em situações extremas.
  - Interface inoperável por pilotos não-sintonizados (penalidade severa).
- 

🌀 "No silêncio entre as estrelas, o Sabre Estelar brilha como uma promessa viva..."

---

# CONSTELAÇÃO DO SABRE: A ÓPERA DA LUZ E ESPERANÇA

## EDIÇÃO DE COLECIONADOR VHS

Encarte Técnico de Personagem - VHS #002

### FICHA OFICIAL DE PERSONAGEM

#### KAEL YUREI

Cadete Mentalista da Brigada Ligeira Estelar

---

**RAÇA:** Humano

**KIT:** Escolhido Mentalista

**PATENTE:** Oficial Cadete da BLE

**PLANETA NATAL:** Trianon

---

#### Atributos

Atributo	Valor
Força (F)	0
Habilidade (H)	2
Resistência (R)	2
Armadura (A)	0
Poder de Fogo (PdF)	0

- **Pontos de Vida (PV):** 10
- **Pontos de Magia (PM):** 10

---

#### Vantagens

- **Mentalista [1 ponto]:**
  - Boa Fama (respeitado entre Mentalistas e BLE)
  - Sentidos Especiais (detecta fenômenos psíquicos)
  - Restrito: poderes mentais só funcionam 25% do tempo

## **Kit de Personagem: Escolhido Mentalista**

- **Mentalista Superior (Psicometria):** Capta memórias residuais em objetos ou locais.
  - **Premonição Imediata:** Atua primeiro ou evita surpresa 1x por sessão.
- 

## **Desvantagens**

- **Código de Honra da Brigada Ligeira Estelar:**
    - Defender a liberdade e a justiça.
  - **Ingênuo:**
    - Acredita com facilidade em boas intenções.
- 

## **Perícia**

- **Máquinas [2 pontos]:** Operar e pilotar mechas, naves e dispositivos técnicos.
- 

## **Equipamento Inicial**

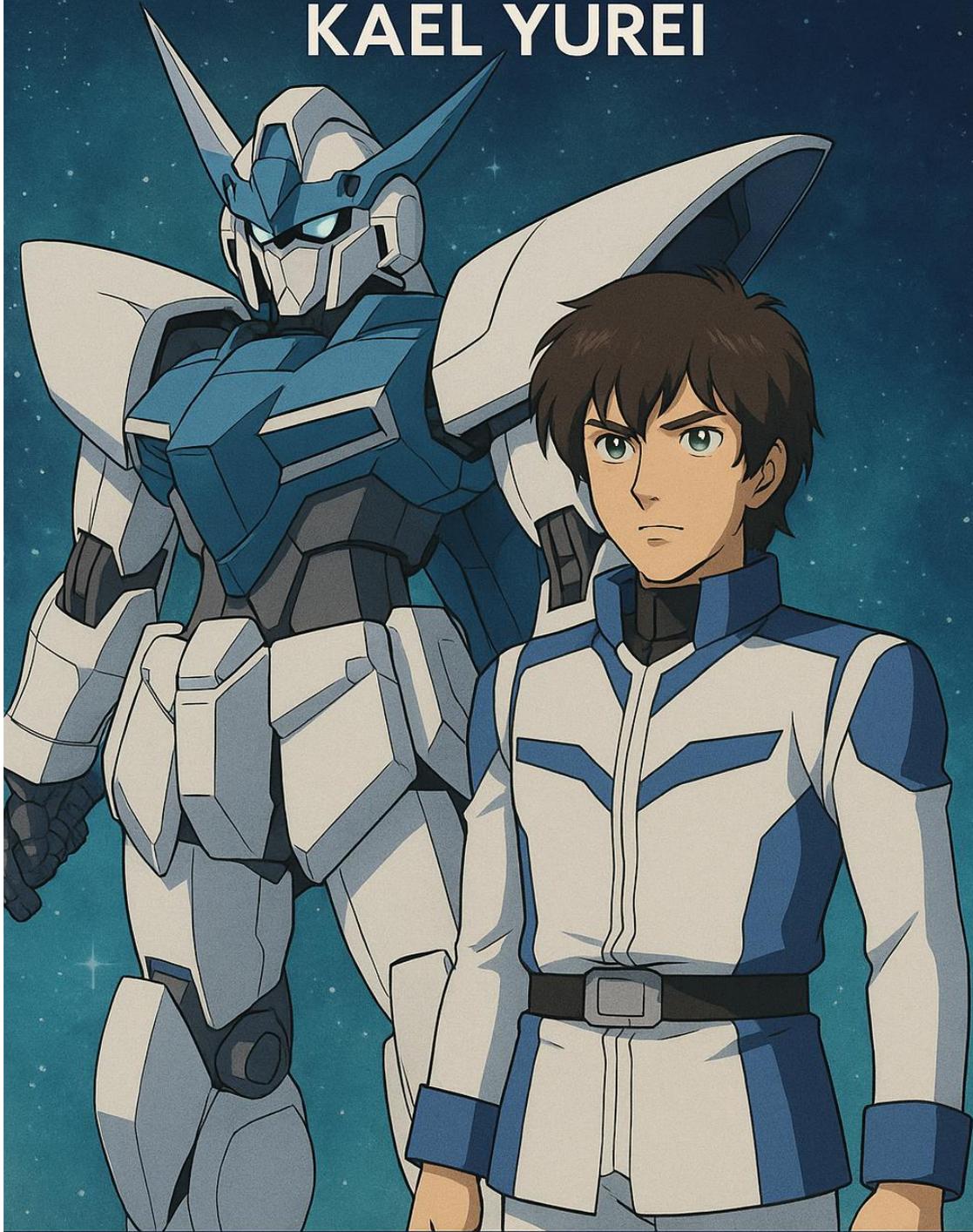
- Uniforme Padrão BLE
  - Sabre Cerimonial
  - Terminal de Comunicação Portátil
  - Mecha Sabre Estelar (modelo Karakuri)
- 

## **Observações Narrativas**

- Mentalista ligado às ondas psíquicas da Constelação.
  - Porta a esperança e os dilemas da nova geração.
- 

 **"Se eu ouvir o silêncio... saberei onde agir."**

**KAEL YUREI**



**CONSTELAÇÃO DO SABRE**  
A ÓPERA DA LUZ E ESPERANÇA



---

# CONSTELAÇÃO DO SABRE: A ÓPERA DA LUZ E ESPERANÇA

## EDIÇÃO DE COLECIONADOR VHS

Encarte Técnico de Personagem - VHS #003

### FICHA OFICIAL DE PERSONAGEM

#### GENERAL ASHTAR SHERAN

Arauto da Luz de Vega, Comandante Exilado

---

**RAÇA:** Humano EVO [3 pontos]

**KIT:** Comandante da Frota da Aurora Dourada [2 pontos]

**PATRONO:** Frota da Aurora Dourada

**PLANETA DE ORIGEM:** Vega Prime

---

#### Atributos

Atributo	Valor
Força (F)	1
Habilidade (H)	4*
Resistência (R)	6*
Armadura (A)	2
Poder de Fogo (PdF)	3 (Fogo)

- **Pontos de Vida (PV):** 30
  - **Pontos de Magia (PM):** 40
- 

#### Vantagens

- **Humano EVO:**
  - H+1, R+2
  - Imunidade a Veneno
  - Má Fama (entre habitantes da Constelação do Sabre)
- **Kit Comandante:**
  - Aura de Retidão

- Manda Quem Pode
    - Ordens de Combate
  - **Patrão:** Frota da Aurora Dourada
  - **Capitania:** Comando pessoal de uma belonave lendária
  - **Pontos de Magia Extra:** +10 PMs
  - **Telepatia:** Comunicação mental direta
  - **Teleporte:** Deslocamento instantâneo de curta distância
  - **Magias (como Implemento):**
    - Armadura Espiritual
    - Comando de Khalmyr
    - Pânico
- 

## ⚔ Desvantagens

- **Código do Combate:** Apenas luta para trazer ordem.
  - **Devoção:** Paz Universal a qualquer custo.
- 

## 🔮 Perícias

- Ciências (Estratégia e Psicologia de Massas)
  - Máquinas (Frota Estelar)
  - Religiões e Filosofias (Códigos de Ordem Estelar)
- 

## ★ Equipamento Inicial

- Uniforme Cerimonial Branco-Azul
  - Anel de Sintonização Psíquica
  - Frota pessoal: Aurora Dourada
  - Mecha de Elite: Vega Seraphim (em construção)
- 

## ♥ Observações Narrativas

- Sua presença altera a moral dos campos de batalha.
  - Não precisa conquistar — o universo é atraído a ele.
- 

☞ "Quando a liberdade gera apenas caos, eu sou o farol que guia para a ordem eterna."

---

# CONSTELAÇÃO DO SABRE: A ÓPERA DA LUZ E ESPERANÇA

## EDIÇÃO DE COLECIONADOR VHS

Encarte Técnico de Mecha - VHS #004

### FICHA OFICIAL DO MECHA

#### VEGA SERAPHIM

Lenda viva da Constelação de Vega, Mecha Pessoal de Ashtar Sheran

---

**MODELO:** Unidade Suprema da Ordem Cósmica

**ESCALA:** Sugoi (Real Robot Supremo)

**ORIGEM:** Constelação de Vega

---

#### Atributos

Atributo	Valor
Força (F)	5 (Fogo)
Habilidade (H)	0
Resistência (R)	6
Armadura (A)	6
Poder de Fogo (PdF)	4 (Perfuração)

- **Pontos de Vida (PV):** 30
  - **Pontos de Magia (PM):** 50
- 

#### Vantagens

- **Mecha**
- **Aceleração** (+2 Habilidade por 1 rodada)
- **Adaptador** (resiste a condições extremas)
- **Ataque Especial II (Força - Perigoso e Poderoso)**
- **Pontos de Magia Extra [2]** (+20 PMs)
- **Sentidos Especiais:**
  - Infravisão
  - Radar

- Visão Aguçada
  - **Voo** (opera em combate aéreo e espacial)
- 

## ⚔ Desvantagens

- **Bateria:** PMs esgotados desativam sistemas secundários.
  - **Munição Limitada:** Ataques de perfuração exigem reposição de munição.
- 

## ✦ Estilo Visual

- Armadura dourada e azul-escuro com asas de partículas ionizadas.
  - Elmo em forma de coroa estelar.
  - Corpo esguio e repleto de glifos luminosos ancestrais.
- 

## 🔪 Equipamentos Principais

- **Lanca Solar de Vega:** Arma de perfuração energizada.
  - **Garras de Aniquilação:** Sistema de ataque corpo-a-corpo massivo.
- 

## ♥ Observações Narrativas

- Criado para a Ordem Absoluta, só aceita pilotos com consciência evoluída.
  - É uma arma viva da Constelação, destinada a proteger a harmonia — ou a destruí-la.
- 

☞ **"Sob a coroa das estrelas, apenas os dignos resistirão ao chamado de Vega Seraphim."**



VEGA SERAPHIM

## 💡 Cena de Abertura — Episódio 1: A Última Faísca de Silas

*(Som de vento estelar, ruído de comunicação antiga, imagens de uma galáxia em ruínas...)*

— No berço da Constelação do Sabre, onde estrelas uma vez brilharam como promessas de liberdade, agora cintilam como cicatrizes do passado.

*(Corta para a imagem de um velho terminal piscando. Um arquivo proibido. Uma última mensagem.)*

**"Se você está ouvindo isso, é porque a esperança ainda respira."**

*(A voz é rouca, mas firme. É **Silas Falconieri**, o fundador.)*

**"O caos não é a última palavra. O medo não é nosso destino. Enquanto houver um coração batendo no vácuo escuro... enquanto houver um sonhador entre as cinzas... a liberdade jamais morrerá."**

*(A mensagem estala. Fragmentos da Frota da Aurora Dourada surgem na borda do Sistema.)*

*(A sombra de uma nova Ordem cai sobre o Sabre.)*

**"Escolham... Sonhar. Ou se render."**

*(O terminal apaga. A tela fica preta.)*

*(SURGE O TÍTULO EM LETRAS LUMINOSAS)*

**★ CONSTELAÇÃO DO SABRE: A ÓPERA DA LUZ E ESPERANÇA  
EPISÓDIO 1: A Última Faísca de Silas**

## 📖 Capítulo 1: O Eco das Estrelas Mortas

---

### 💡 Cena 01 — A Mensagem Perdida

**(Cenário: Estação orbital abandonada, Sistema Rembrandt, fronteira da Constelação do Sabre)**

*(Som ambiente: ventos estelares, terminais estalando.)*

*(Narrador lê lentamente:)*

*As estrelas já não dançam no horizonte. Elas choram.*

*A Estação Rembrandt, antes centro de comércio e saber, agora é um cemitério orbital, fantasmagórico.*

Os jogadores são membros de uma nova geração de cadetes da **Brigada Ligeira Estelar**. Foram enviados para investigar sinais antigos interceptados pela Patrulha Mentalista.

#### **Objetivo da Cena:**

- Ambientar o clima de decadência.
  - Permitir interações de exploração leve (rolem Percepção, Máquinas, Investigação).
  - Achar o **Terminal de Mensagem Proibida**.
- 

### **🔪 Cena 02 — A Última Faísca**

*(Assim que o terminal é acessado, toca automaticamente a gravação de Silas Falconieri.)*

*(Narrador lê a mensagem — como fizemos no texto anterior.)*

"Se você está ouvindo isso, é porque a esperança ainda respira..."

*(No fim da mensagem, alarmes ecoam no espaço — detectores de proximidade disparam.)*

#### **Consequência:**

- **Primeira Ameaça:**  
Pequenas naves-drones de reconhecimento da **Frota da Aurora Dourada** aparecem. Não atacam de imediato — elas **escaneiam a estação** e **enviam dados para uma frota maior se aproximando**.

#### **Testes possíveis:**

- Hackear os sistemas para apagar a transmissão?
  - Fugir rapidamente usando mechas de apoio da estação (Hussardos velhos)?
  - Engajar as naves-drones? (Combate curto, opcional)
- 

### **🔪 Cena 03 — Fuga ou Sacrifício**

Se os jogadores demorarem demais ou falharem em se esconder:

- Um fragmento da **Aurora Dourada** (pequeno cruzador) se aproxima.
- Primeiro contato com a força da nova Ordem.
- Podem optar por:
  - Escapar de forma tensa e dramática (corrida espacial!).
  - Se render (muito arriscado).

- Ou iniciar um combate desesperado apenas para ganhar tempo.
- 

## Resultados Esperados da Primeira Parte:

- Os jogadores descobrem que **há algo errado no retorno da Ordem Cósmica**.
  - A mensagem de Silas reacende dúvidas — e planta a semente da resistência.
  - Sheran ainda é apenas uma sombra... mas seus agentes já cruzam o espaço livre.
- 

## Recursos e Ajudas para o Mestre:

- **Terminal Perdido:** Se for hackeado, pode revelar o próximo local seguro para buscar mais mensagens de Silas.
- **Drones da Aurora:** Movem-se em formação (testes de Pilotagem ou Máquinas para despistar).
- **Clima de Tensão:** Cada cena tem um relógio de "tensão" (a cada 3 turnos de hesitação ou erro, novos reforços se aproximam).

*“Quando a última chama da esperança se apaga,  
resta apenas a coragem de reacende-la.”*

Em uma estação orbital esquecida, nas fronteiras da Constelação do Sabre, jovens cadetes da Brigada Ligeira Estelar descobrem uma mensagem proibida — o último apelo do lendário Silas Falconnieri.

Em meio à decadência das estrelas, a escolha é clara: lutar pelo sonho da Constelação ou se curvar da Ordem.

Prepare seu sabre. Suba no seu mecha.  
A Constelação ainda pulsa — é seu destino  
será decidido.

- Introdução Cinematica: A Constelação do Sabre
- Fichas Oficiais: Kael Yurei, Sabre Estelar, General Ashtar Sheran e Vega Seraphim
- Episódio 1: A Última Faisca de Silas
- Artes e Encartes Estilo VHS

*Escolha sonhar...  
ou se render.*

EDIÇÃO REMASTERIZADA

*Esta obra é uma homenagem não oficial inspirada em Brigada Ligeira Estelar, criada por Alexandre Lancaster. Todos os direitos sobre a obra original pertencem aos seus respectivos autores e editoras. Este suplemento é gratuito, feito de fã para fã, como tributo ao espírito da liberdade estelar.*