



# CONSTELAÇÃO DO SABRE

O ARAUTO AZUL DE VEGA

VHS

STEREO

## ENCARTE DO VHS #005 — CONSTELAÇÃO DO SABRE: O ARAUTO AZUL DE VEGA

---

### TÍTULO DO VOLUME:

VHS #005 - O Arauto Azul de Vega

**FORMATO:** Mini-campanha estilo OVA / Episódio autônomo com ganchos para expansão.

**AMBIENTAÇÃO:** Continuidade direta da Estrela Rembrandt (Volume 1), avançando para descobertas psíquicas, combate tático e revelações simbólicas.

---

## Cena de Abertura — Episódio 2: O Arauto Azul de Vega

*(Imagens sobrepostas de estrelas mortas, antenas quebradas, fragmentos de luz flutuando no espaço. A música é calma, mas carrega tensão.)*

### NARRADOR (voz pausada, quase sussurrada):

“Na fronteira da Constelação do Sabre... onde a luz já não alcança... ruídos esquecidos ecoam nas carcaças de estações que jamais deviam ter acordado.”

*(Câmera desce em movimento orbital sobre a Estação Rembrandt, revelando silhuetas de drones dourados em formação. No interior, uma tela emite faíscas — uma figura holográfica surge em meio a interferências.)*

### SILAS (eco digitalizado):

“Se esta mensagem ainda pulsa... então ainda há um último lampejo. Uma última faísca... antes da escuridão total.”

*(Corte seco para o rosto do mentalista, suando frio, olhando para o vazio. Seu olhar treme, e ao fundo vemos uma estrela azul crescendo.)*

### NARRADOR:

“Mas há olhos que veem através do vácuo. Há vontades que transcendem tempo, matéria... e livre arbítrio.”

*(Imagens piscam rapidamente: planetas sob ocupação, um símbolo dourado, olhos completamente azuis que se abrem — o rosto de Sheran não é visto por completo, mas insinuado.)*

*(A trilha sobe com cordas e metais. Uma frota inteira gira em formação em torno de Vega, como um culto mecânico pronto para avançar.)*

**VOZ DE SHERAN (calma, mas sem alma):**

“A paz não é uma escolha.  
A paz... é um decreto.”

*(Fade para o logo, com fragmentos de luz e ruído visual)*

---

# ✦ CONSTELAÇÃO DO SABRE: O ARAUTO AZUL DE VEGA

*Capítulo 2 — A Jornada Começa com um Ruído*

---

## 🎬 CENA 04 — CICATRIZES NA FUGA

📍 *Interior da Belonave dos Jogadores – Pós-fuga da Estação Rembrandt*

---

### 📖 Introdução Narrativa:

*(Ruídos de alarme. Faíscas nos corredores. O som do motor de dobra range como se estivesse quebrando por dentro.)*

### NARRADOR:

“A fuga da Estação Rembrandt não foi limpa.  
Eles estão vivos... mas o preço está estampado nas paredes calcinadas da belonave.”

---

### 🔥 Três caminhos, três feridas:

✦ *[Opção 1: Fuga bem-sucedida]*

- **A belonave sofreu danos leves, mas funcionais.**
- Os sistemas de navegação estão instáveis.
- Há sensores da Frota acoplados ao casco — se não forem removidos, o grupo poderá ser rastreado.
  - Teste de Máquinas ou Pilotagem para resolver.

- Tensão: limite de tempo para o salto seguinte.

---

● [Opção 2: Rendição]

- **Um agente da Frota foi deixado a bordo.**
- NPC misterioso, calmo demais.
- Ele pode ser:
  - Um espião.
  - Um desertor.
  - Um arauto de Sheran disfarçado, apenas observando.

→ O mestre pode usar esse personagem como bomba-relógio narrativa.

---

☞ [Opção 3: Combate direto]

- **A belonave está em colapso técnico.**
- Perdas materiais, ferimentos leves nos tripulantes.
- O mentalista pode ter sofrido **sobrecarga psíquica**, causando fragmentos de visões e ruídos de Vega que o perturbam.
  - Ele começa a ouvir frases em eco, vindas de Sheran, antes mesmo de conhecê-lo.

---

### Elementos narrativos:

- O grupo tem pouco tempo para decidir o próximo destino.
- A tripulação debate se deve seguir as coordenadas da mensagem de Silas ou buscar reparos em alguma colônia neutra.
- Caso tenham salvado parte da IA de Silas, ela interfere:

“O caminho não é seguro... mas é o único que resta.”

---

### 🎯 Final da Cena:

- O salto será feito em condições precárias, com risco real.
- O mentalista, se presente, vê um **vitral cósmico** em sua mente, com a silhueta azulada de Sheran.
- O holograma sussurra:

“Vocês estão vindo. A Luz de Vega será misericordiosa.”

*(Fade para a escuridão da dobra. Início da Cena 05.)*

---

## 🎬 CENA 05 — VÉUS DE LUZ SOBRE A ROTA PROIBIDA [OPÇÃO 1]

📍 *Exterior da belonave – antes do salto para Elith-Nuar*

---

### 🗨️ Introdução Narrativa:

*(A nave está em silêncio, os motores aquecem para o salto. Mas o radar emite um som seco — ping... ping... — cada vez mais acelerado.)*

### NARRADOR:

"Na borda da rota de dobra, o espaço parece calmo...  
...mas as sondas douradas observam em silêncio.  
Olhos de Sheran. Luzes de julgamento."

---

### ⚠️ Descrição da Situação:

- **Sondas de Observação da Frota Dourada** detectaram a preparação para o salto.
  - Elas estão **distribuídas em órbita**, presas a detritos e painéis abandonados da antiga estação.
  - Se não forem destruídas, enviarão **dados da assinatura energética da belonave** para o núcleo de comando de Vega.
- 

### 🎯 Objetivo:

**Destruir todas as sondas antes do salto ser concluído.**

- Tempo: **6 turnos** (uma contagem regressiva visível)
  - Total de sondas: **4 (mínimo)** até **6 (caso o mestre queira elevar a tensão)**
- 

### ⚔️ Mecânica e Tática:

- As sondas têm:
  - **F0, H2, R1, A1, PdF 2 (energia)**
  - Defesas frágeis, mas são pequenas e móveis.

- Estão protegidas por:
  - Campos de detritos (testes de Pilotagem ou Máquinas para evitar colisões).
  - Algumas orbitam rapidamente (exigem **testes altos de H** ou armamentos guiados).

### Recursos e Criatividade:

- Os jogadores podem:
  - Sair com seus mechas e atacar diretamente.
  - Usar drones auxiliares da própria nave para distrair.
  - Criar uma **explosão controlada** de detritos para derrubar várias ao mesmo tempo (testes criativos com Engenharia, Ciências ou uso de PMs).

### Complicações dramáticas opcionais:

- Um dos personagens pode ter **visões durante o combate**, causando penalidade temporária ou criando distração.
- Uma das sondas pode **gravar a voz de Silas** em loop — mas é uma armadilha, criada por Sheran, para rastrear “devotos do caos”.

### Falhas e Sucesso:

Resultado	Efeito
Sucesso completo	A nave salta para Elith-Nuar em segurança e anonimato.
Sucesso parcial	Uma das sondas envia parte da assinatura; Sheran sabe que “alguém” fugiu.
Falha	Localização da nave transmitida; em episódios futuros, a Frota já estará esperando.

### Fecho da Cena:

*(Após a destruição da última sonda, o sistema de navegação ativa a contagem final. A IA de Silas reaparece como uma luz tremeluzente.)*

“Bem feito. Mas... já somos lembrados.”

*(A luz azul cresce. Os motores rugem. A nave salta — direto para Elith-Nuar.)*

---

## CENA 05 – A LUZ QUE CAMINHA [OPÇÃO 2]

✎ Interior da belonave — após a rendição diante dos drones da Frota Dourada

---

### 📖 Introdução Narrativa:

*(O ambiente é silencioso. Os drones da Frota Dourada escoltam a belonave sem agressão. Nenhuma ameaça, nenhum tiro. Apenas observação. A calmaria desconcerta.)*

### NARRADOR:

"Rendição não é o fim.  
É uma concessão.  
E toda concessão traz consigo... um preço oculto."

---

### 👤 O Visitante Silencioso

- Após o contato com os drones, **um fragmento de luz se forma nos corredores internos**.
  - Ele não surge no hangar, nem na ponte — mas **em um dos setores esquecidos, onde a IA de Silas havia sido preservada**.
  - Sua forma é **alta, elegante e etérea**, com luz azulada sólida delineando um corpo humanoide. Não respira. Não fala. Não precisa.
- 

### Interação Psíquica:

- Apenas o **mentalista** sente sua presença de imediato, como um “*peso nos olhos da alma*”.
- Os outros o veem como uma ilusão ou fantasma técnico.
- Sua voz invade as mentes:

*“A ordem não é uma prisão. É a salvação que vocês rejeitaram por orgulho.”  
“Eu vim em paz. Mas trago um fardo: o conhecimento de que a liberdade está falhando.”*

---

### 🗨️ Papel na narrativa:

Este **Arauto de Sheran** foi inserido pelos drones, com autorização silenciosa, para **espionar os jogadores e guiar sua mente até Vega**.

---

### ⚙️ **Ações secretas do Arauto:**

- Acesso silencioso à **rota de dobra** da nave.
  - Transmissão **oculta da coordenada final para a Frota Dourada**, logo após o salto.
  - Plantar **dúvidas emocionais** em um ou mais membros do grupo, principalmente o mentalista.
    - Ele pode mostrar cenas visuais mentais de planetas em “paz perfeita”.
    - Ou simular a voz de Silas, distorcida e resignada: *“Talvez ele tenha razão...”*
- 

### ⚔️ **Conflito (se os jogadores agirem):**

- Se tentarem enfrentá-lo:
    - Ele assume forma sólida e luta como um cavaleiro de luz.
    - Habilidade: F0, H5, R2, A2, PdF 3 (Luz), Sentidos Especiais, Dobra Espacial.
    - Ele não tenta matar — apenas **inutilizar e escapar**.
  - Se os jogadores permitirem que ele permaneça:
    - O salto ocorre normalmente.
    - Mas ao chegar em Elith-Nuar, **já há sondas douradas esperando** — e Sheran sabe onde eles estão.
- 

### 🎬 **Final da Cena:**

*(Enquanto a nave trepida ao iniciar o salto, o Arauto observa pela escotilha a luz de Vega pulsando ao longe.)*

*“Ele está esperando por vocês.  
E mesmo na rebeldia, Sheran é misericordioso.”*

*(Fade out. Início da Cena 06 — Elith-Nuar.)*

---

## 🎬 **CENA 05 – CICATRIZES INVISÍVEIS [OPÇÃO 3]**

📍 *Interior da belonave – logo após o combate contra os drones da Frota Dourada*

---

## 🔪 Introdução Narrativa:

*(As paredes da nave ainda ecoam os impactos do combate. Cabos pendem do teto. A tripulação tenta manter o sistema de salto estável. Mas o pior dano... não é mecânico.)*

## NARRADOR:

“A vitória foi áspera. Os drones não venceram...  
...mas deixaram marcas que não queimam, não sangram.  
Marcas que retumbam dentro das mentes.”

---

## 💀 Efeito do Combate:

- **Todos os Mentalistas da equipe foram expostos a um pulso neural emitido pelos drones no momento final.**
- Esse pulso era **projetado para cortar conexões psíquicas momentaneamente** — e teve sucesso.
- Eles permanecem **inconscientes ou catatônicos** por horas.
  - Se conscientes, têm visões confusas, ruídos, e **não conseguem acessar poderes mentais ou magias.**

“É como se... houvesse silêncio absoluto dentro da minha cabeça.” — pode dizer um deles ao despertar.

---

## IA de Silas:

- A IA, danificada, reaparece em fragmentos holográficos.
- Ela emite uma frase — **sem emoção, apenas dados:**

“Destino traçado: Elith-Nuar.”

“Interferência psíquica: crítica.”

“O que jaz em Elith-Nuar poderá restaurar... ou consumir o que resta de suas mentes.”

---

## 🌀 Efeitos mecânicos:

- Mentalistas:
  - Não podem usar **poderes mentais** ou magias por **um número definido de cenas** (a definir pelo mestre).
  - Têm **malus em testes de Resistência mental.**
- Nave:

- Danos leves. Nada impede o salto, mas a IA tem que forçar manualmente os cálculos (aumentando tempo narrativo).
  - Emoção:
    - Medo.
    - Fragilidade.
    - E pela primeira vez, a dúvida sobre se a “liberdade” tem força suficiente para resistir à Luz de Vega.
- 

## Final da Cena:

*(No momento do salto, o último mentalista ainda em choque sussurra antes de desmaiar:)*

“Ele... já nos viu. Ele está... esperando.”

*(A imagem de Elith-Nuar aparece à distância. O salto é feito. CORTA para o logo da próxima cena.)*

---

## CENA 06 — O TEMPLO ESQUECIDO DE ELITH-NUAR

 *Planeta oculto nos véus da Constelação do Sabre*

---

### Introdução Narrativa:

*(A nave surge da dobra. O planeta à frente parece uma sombra congelada — envolto por poeira cósmica que obscurece qualquer tentativa de escaneamento.)*

### **NARRADOR:**

"Nenhuma estrela banha Elith-Nuar com luz direta.  
Ele gira em silêncio, escondido como uma cicatriz esquecida no mapa das estrelas."

---

### O planeta:

- **Atmosfera rarefeita**, mas respirável (com ajuda de trajes adaptados).
- Paisagem marcada por **florestas de cristais mortos**, planícies esbranquiçadas e ruínas de tecnologia ancestral.
- A gravidade é instável. Há zonas em que objetos flutuam levemente.

- Torres semi-destruídas apontam para o céu como antenas — eram transmissoras do antigo “Coro da Ordem”.
- 

### O Templo:

- Fica **encravado dentro de uma cratera**, acessível por uma antiga estrada cerimonial parcialmente soterrada.
  - Construção monumental, de pedra negra e metal corroído, com arquitetura que mistura o clássico e o alienígena — como uma basílica futurista.
- 

### O interior do templo:

- Frio. Silencioso. Ecos ressoam com atraso estranho, como se o som viajasse por outra dimensão.
  - Paredes são cobertas por **afrescos e relevos em baixo-relevo** retratando eventos da história da Ordem Cósmica...
    - E, entre eles, **uma figura recorrente**, com túnica branca e olhos azuis: **Ashtar Sheran**.
    - Em um deles, ele e Silas estão lado a lado, como aliados antigos.
- 

### O Vitral Central:

- No altar do templo, um **vitral circular de 6 metros de altura**.
  - Quando a luz da estrela morta toca o cristal, o rosto de Sheran **se revela nitidamente**.
- 

### Impacto nos Mentalistas:

- Aqueles que foram afetados anteriormente (rota de combate) sentem **um eco reativando suas habilidades psíquicas** — mas agora conectadas **também a Sheran**.
- Aqueles em equilíbrio têm uma **visão intensa**:

“Sheran caminhando entre mundos, silenciando guerras, sufocando gritos — em nome da paz.”

---

### Revelações:

- A IA de Silas reaparece pela última vez:

“Aqui ele começou. Aqui ele traiu. Aqui vocês devem escolher.”

- Os registros do templo indicam que Sheran foi um dos fundadores da primeira aliança estelar com Silas, mas divergiu quando passou a **impor paz através de dominação mental coletiva**.
  - Uma última coordenada é revelada — onde Sheran **mora agora**, aguardando os que o chamam de profeta... ou tirano.
- 

### **Gatilhos para os próximos episódios:**

- Um jogador pode ser tentado a aceitar o convite de Sheran para “conversar a sós”.
  - A imagem do vitral pode mudar no final da cena, mostrando os próprios jogadores **em forma estilizada**, como se já estivessem inscritos na história.
- 

### **Encerramento da Cena:**

*(Uma luz azulada invade o templo. Não é hostil — mas absoluta. A imagem do vitral pulsa. Uma nova transmissão é captada.)*

*“Elith-Nuar os acolheu.  
A próxima chave... está em Vega.”*

*(Fade. Letreiro do próximo episódio surge no topo:  
**EPISÓDIO 3 — A MÃO QUE SEGURA A ORDEM**  
[Tela congela, estilo VHS.]*

---

## RECURSOS PARA O MESTRE:

- Mapas táticos (cemitério orbital, terminal da mensagem, campo de fuga, templo).
- Clocks de tensão (cena 04 e 05)

Mapa #1: Cemitério Orbital



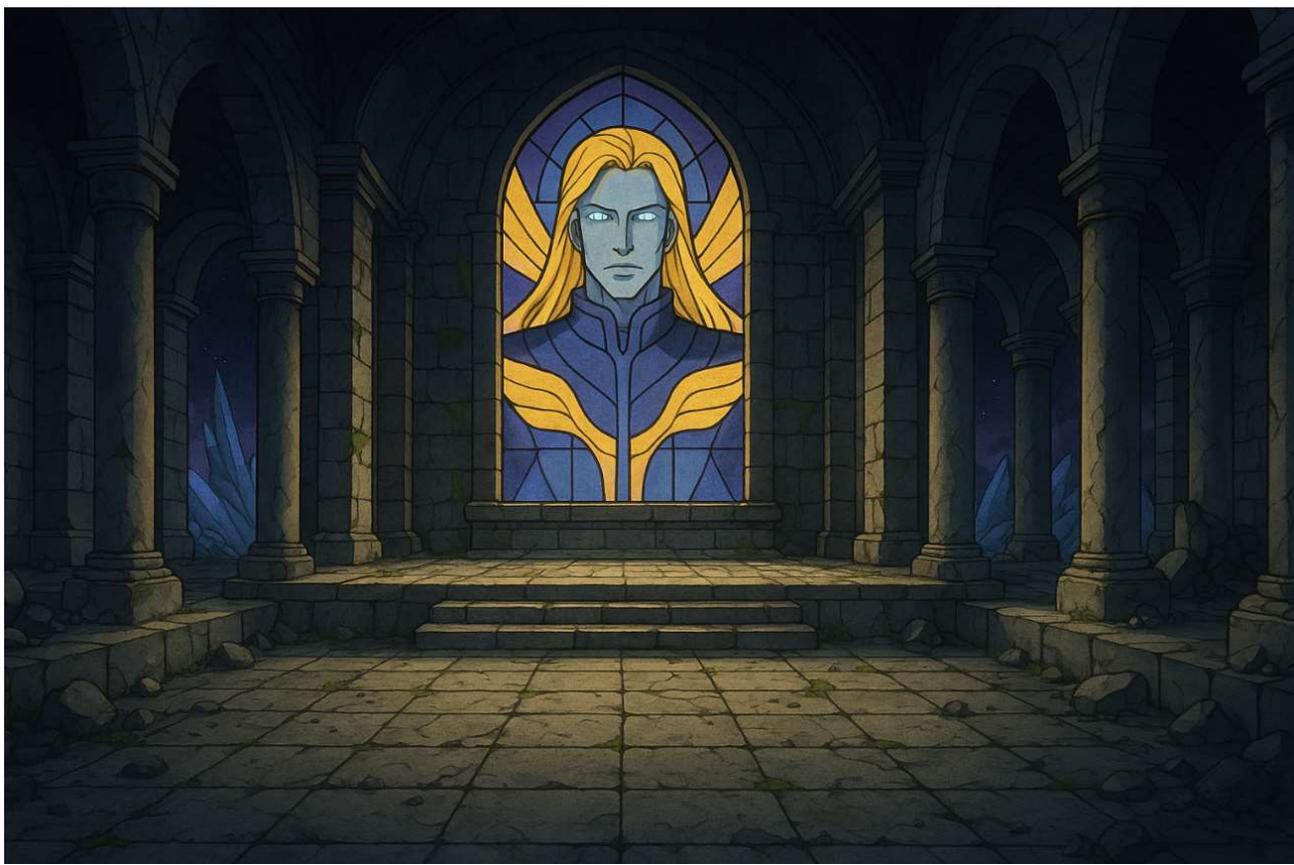
Mapa #2: Terminal da Mensagem



Mapa #3: Campo de Fuga



Mapa #4: Templo abandonado e vitral



Quando a luz promete salvação...  
mas chega como sentença.



A segunda fita da saga da Brigada Ligeira Estelar nos leva até Elith-Nuar, um planeta perdido nos confins da Constelação do Sabre; onde os segredos do passado voltam à tona com força total.

Prepare-se: no próximo volume...

**VHS #006 - A MÃO QUE  
SEGURA A ORDEM**

A Frota Dourada desce sobre Elith-Nuar.  
O General Ashiar Sheran revela  
sua verdadeira face.

E o Sabre Estelar... empunha sua  
lâmina contra o céu.



**CORRA ATÉ A LOCADORA MAIS PRÓXIMA  
E ALUGUE JÁ SUA FITA!**

**V 2**

**VHS**

**EDIÇÃO ESPECIAL  
REMASTERIZADA**

**TOKYO  
DEFENDER  
VIDEO**