

O interesse e a viagem das protagonistas até Kappa-734 se darão por motivos diferentes, conforme a modalidade de jogo que escolherem:

### ◆ **DIPLOMATAS E EXPLORADORAS**

Após o início dos incidentes e tremores, o Sindicato evocou uma cláusula de proteção de seu acordo com a União e, por causa disso, uma nave Classe D da Frota da República foi designada para atender o problema, administrar seus efeitos e relatar as causas para sua direção. Se as protagonistas tiverem outra facção, esta pode tê-las enviado em uma condição de apoio diplomático, por estarem mais próximas da região, cumprindo os esforços de suas facções em se aproximarem.

### ◆ **COMANDOS ESTELARES**

O Sindicato, por não estar certo de que a União cumpriria sua parte do acordo, pelo menos não da forma favorável que o Sindicato precisa, preferiu criar uma redundância, contratando uma equipe de fuzileiros para ir até a base onde se encontra a fonte dos tremores, resolver o problema e voltar sem deixar nenhum rastro que pudesse implicá-los. Seria apenas um trabalho simples se não houvessem algumas testemunhas chegando naquela hora.

### ◆ **COWBOYS ESPACIAIS**

Deveria ser apenas mais um dia de trabalho. A tripulação da nave conhece bem a equipe de Doroteia na Unidade Parel (base de mineração independente), e esta deveria ser apenas mais uma entrega de rotina. Porém, o silêncio no rádio e as luzes de emergência ligadas na estação deixaram todos apreensivos. Algum relacionamento anterior pode ser lembrado para ampliar o interesse das protagonistas em descobrir o que aconteceu com as pessoas da Estação.

### **FREQUÊNCIA DOS TREMORES**

Os tremores ocorrem no planeta conforme a aparição de Entropias nas rolagens das protagonistas. Elas vão ocorrer com cada vez mais frequência até que o motivo dos tremores chegue ao seu ápice. Narre cada tremor como mais intenso que o anterior.

- 10 ◆ primeiro tremor
- +7 ◆ segundo tremor
- +5 ◆ terceiro tremor
- +3 ◆ quarto tremor
- + ◆ último tremor
- + ◆ explosão final

Após o terceiro tremor, **adicione uma condição** a todas as pilhas enquanto as protagonistas estiverem no planeta pois qualquer coisa que elas venham a interagir pode ter sido afetada pelos tremores. Sistemas sem energia, portas emperradas, etc.

### **COMO FUNCIONA?**

Este **Arquivo de Trama** é dedicado à pessoa jogadora que será **Ziggy** e possui os elementos essenciais para você realizar algumas sessões de jogo com as protagonistas.

Para efeitos de regras, uma trama pode ser composta de um ou vários capítulos, que podem ser resolvidos em uma ou mais sessões. Um capítulo é o tempo para que o objetivo principal da trama seja concluído de forma positiva ou negativa para as protagonistas.

Esta Trama foi planejada para apenas **1 capítulo** e você vai administrar, conforme o desenrolar das cenas e os interesses das protagonistas, em quantas sessões ela vai se desenrolar.

Toda trama possui 3 premissas básicas: Os **interesses das protagonistas** (que podem ser seu trabalho) e os **interesses de terceiros** nisso, uma ou mais **questões narrativas** em andamento e, por fim, uma ou mais **ameaças** que podem estar relacionadas às questões narrativas ou aos interesses. Nesta trama, vamos apresentar estas premissas e alguns locais de interesse para suas protagonistas. Se em algum momento elas simplesmente decidirem abandonar o local e abrir mão de seus interesses, não se preocupe. Você pode promover o encontro da nave com algum dos outros interessados ou simplesmente considerar que eles vão ser afetados pelo resultado final dos Tremores.

Esta Trama tem uma condição especial: ela é formatada para que você possa jogá-la em qualquer uma das modalidades de jogo de **RebelR**, e transforma as outras modalidades (aquelas que você decidiu não utilizar), em outros interessados nos eventos que vão acontecer. Vamos marcar cada sessão para que você possa ignorar as informações caso tenha escolhido jogar com aquela modalidade de jogo.

Se você decidiu jogar com **Cowboys Especiais**, considere que todas as informações de **Diplomatas & Exploradoras** e também **Comando Estelares** são outros interessados e as informações de **Cowboys Espaciais** não aparecem na Trama. Faça esse processo para qualquer modalidade que escolher usando as informações das outras como interessados.

**Tremores é uma Trama para RebelR Narrativas Estelares**  
**jogo de narrativa criado por Julio Matos**

Autoria: **Renata Bruscato**

Design Visual: **Julio Matos**

Revisão: **Tiago Marinho**

Produção: **Coletivo Secular Games**

Licença: **Creative Commons v4.0 BY-NC-SA**. Todas as partes deste material podem ser reproduzidas, não comercialmente, sem permissão especial desde que citada a autoria original e distribuída sobre a mesma licença, com exceção dos elementos gráficos, logo, ilustrações e diagramação.



ARQUIVO DE TRAMA

# TREMORES

TRAMA PARA **REBELR** FICÇÃO CIENTÍFICA ESPACIAL

FOR RENATA BRUSCATO

## O MISTÉRIO NO PLANETA INDUSTRIAL!

**Módulos:** ◆ **COMANDOS ESTELARES** ◆ **COWBOYS ESPACIAIS** ◆ **DIPLOMATAS & EXPLORADORAS**



## A TRAMA III

O planeta anão **Kappa-734** não tem fauna nem flora naturais e é completamente inóspito. No entanto, seu solo é muito rico em um minério raro chamado calonita, muito utilizado na construção dos cascos de naves de maior qualidade. A riqueza incomum do solo levou várias empresas a construírem bases na sua superfície para possibilitar a extração da calonita. Essas bases são os únicos lugares habitáveis da superfície do planeta, que além de ser bem quente, não tem gases atmosféricos que permitam a existência de vida como a conhecemos.

Kappa-734

A principal base em operação no planeta pertence ao **Sindicato Empreendedor**.

Existem também bases de companhias menores não afiliadas que estão fundadas no planeta. O Sindicato permite que essas outras mineradoras explorem o planeta como forma de um acordo comercial com a União que impede que a Neonway reivindique acesso aos minerais do planeta. Dessa forma, o Sindicato mantém sua hegemonia e aproveita a frota da República para proteger seus interesses comerciais.

O que vem tirando o sono dos engenheiros da base **Calixto 67** são estranhos tremores que estão acontecendo na superfície, causando deslizamentos e danificando equipamentos constantemente. A origem dos tremores parece vir de uma base concorrente, e os engenheiros têm certeza que os tremores são frutos de sabotagem de alguma das companhias menores, em busca de estender seu campo de mineração para espaços dominados pelo sindicato. Devido a seu acordo comercial, o Sindicato não pode agir diretamente sobre essas outras companhias, mas vai buscar todos os meios para dar "um jeito" nesse problema.

O que ninguém sabe, é que Kappa-734 não é um planeta anão, mas sim um ovo de uma criatura espacial alienígena anciã, que parecia originalmente dormente. Porém, as escavações na sua casca, cuja composição é rica em calonita, aceleraram o processo de eclosão da cria gigantesca já formada em seu interior. Esses tremores funcionam como contrações, enquanto a criatura se posiciona para se livrar da casca, o que significa que o ovo está prestes a eclodir. São estes movimentos naturais que estão causando os tremores.

## INTERESSES III

### EQUIPE DE MANUTENÇÃO DA BASE CALIXTO 67

A Base construída pelo Sindicato é a maior estrutura no planeta Kappa-734, porém, a que possui menos indivíduos em seu time de supervisão e manutenção. É uma mineradora extremamente automatizada, contando com 4 pessoas engenheiras para sua operação, lideradas pela Comandante **Urvasi Gaur**, uma mulher estressada e extremamente frustrada pelo fato de seus competidores apelarem para a sabotagem. Ela está focada em suas metas de entrega e pouco tem relação com os problemas ou "soluções" que o Sindicato esteja colocando. Ela apenas está realmente preocupada com um possível colapso da Base por conta dos tremores que ficam cada vez maiores e mais constantes. **Urvasi não vai mobilizar nenhum de seus poucos técnicos para ajudar ninguém, apenas dará informações via comunicação se for indagada. Há uma nave de transporte Classe Y na Base Calixto**



COMANDANTE URVASI GAUR

### EXPEDIÇÃO DE MANUTENÇÃO DA BROCA

A companhia **Apex7Z** é uma mineradora que possui uma base relativamente pequena considerando as outras instaladas no planeta, mas que investiu em um equipamento robusto, uma broca colossal de quase 1 Km de diâmetro, com o objetivo de alcançar uma reserva inigualável de calonita. Após a inutilização da broca em um dos tremores, a Líder **Doroteia Fagundes**, chefe do time de engenharia geológica da planta mineradora **346** da Apex7Z, agora trabalha em uma estrutura de tubos para drenar a calonita (a descoberta que elas fizeram é que a calonita nas crostas mais profundas é líquida. Apenas as pessoas trabalhando nesse projeto e a comandante possuem essa informação).



DOROTEIA FAGUNDES

Diferente da base Calixto 67, cara e extremamente automatizada, a **346** depende de muita força braçal, contando com centenas de operários. Na fenda da Broca há pelos menos uns **50 trabalhadores** instalando os tubos. **Doroteia é uma das sócias da Apex7Z, uma pessoa fria e sem nenhum valor que a impeça de usar de todos os meios para atingir seu objetivo de lucrar com a Calonita. Ela considera toda e qualquer pessoa que tente interferir em seu trabalho como uma ameaça direta ao seu lucro e não revelará nenhuma informação sobre o que está acontecendo na fenda. O mesmo não pode se dizer dos trabalhadores que, após algumas mortes por acidentes, questionam se esse risco vale a pena ou não, dado que a empresa prometeu um bônus se eles instalarem os tubos dentro do prazo.**

### A Cratera da Broca



Os tremores ocorrem conforme as entropias aparecem nas pilhas. Caso as protagonistas não arranjem um meio de impedir o nascimento da criatura, Kappa-734 irá implodir. Os tremores cada vez mais constantes causam problemas de comunicação (**condição**), e as muitas bases na superfície, do que antes se achava ser um planeta não sabem o que está acontecendo. Se não evacuarem Kappa-734 irão todos morrer.

Quem dera a nave garantisse a segurança da tripulação. A eclosão do ovo faz com que fragmentos da sua casca sejam projetados para longe (**risco**) e alvejem a nave como uma chuva de meteoros, só que esses meteoros são compostos por um minério altamente lucrativo.

## AMEAÇAS



### CRUZADOR ATREAS VARIS

MODELO NW02 | CLASSE D

A Atreas Varis é uma nave de origem corporativa, adaptada e colocada sob o comando da Frota da República como Corsária (mercenária a serviço da frota). Seu **comandante, Veza Rhym** é um alienígena experiente em negociações e um dos "resolvedores" de problemas da frota.

**Determinação:** ▲▲▲

#### Riscos Padrão

- Armas Torpedo Nuclear
- Torres Canhão de Plasma
- Mísseis Computadorizados
- Em Patrulha

#### Condição Padrão

- Está escaneando o planeta
- Escudos

UTILIZE ESTA AMEAÇA SE ESCOLHEU

MÓDULOS: COMANDOS ESTELARES COMBOS ESPACIAIS



### STAR AKENATHON IV

MODELO GR11 | CLASSE M

A "Ake" possui uma tripulação acostumada a entrar e sair de lugares difíceis sem deixar rastros. Nessa missão, a **capitã Kyra Neris** está apenas no lugar errado e na hora errada, e vai tentar fazer de tudo para salvar sua tripulação e nave.

**Determinação:** ▲

#### Riscos Padrão

- Armas
- Canhão de Plasma Acoplado
- Mísseis Computadorizados

#### Condição Padrão

- Está escondida
- Escudos

UTILIZE ESTA AMEAÇA SE ESCOLHEU

MÓDULOS: COMANDOS ESTELARES DIPLOMATAS & EXPLORADORAS

### ESQUADRÃO N8 DA REPÚBLICA

UNIDADE DE ELITE A SERVIÇO DA UNIÃO QIANGYING

Os "N8" são considerados o esquadrão de assalto mais perigoso da União. A missão do **Major Bonnet Stede** é encontrar os motivos dos tremores e eliminar qualquer problema em seu caminho sem deixar rastros.

**Determinação:** ▲▲▲▲

#### Riscos Padrão

- Táticas Avançadas
- Bem armado

#### Condição Padrão

- Em Grupo

UTILIZE ESTA AMEAÇA SE

MÓDULOS: COMBOS ESPACIAIS DIPLOMATAS & EXPLORADORAS

