

Aryoe Vaidul	2
Bala Monaf	3
Ghilin Shernu	4
Serokzi Karma	5
Leni Swarowsky	6
Zor "hammer" Scarr	7
Figurante	8

Histórias

Aryoe Vaidul

descrição

1,68 m 64 kg

Tens 24 anos e nasceste em Webbur.

Estatura mediana mas muito robusta, graças aos treinos paramilitares. Sempre foste muito independente, refilona e “senhora do teu nariz”, o que provocava amiúde conflitos familiares. És a única rapariga de quatro irmãos. Talvez isso explique o facto de te considerarem uma “maria-rapaz”...

Pele clara, cabelo arruivado relativamente curto, olhos cinzentos penetrantes e inquisidores. É difícil arrancar-te um sorriso.

Nunca te escusas a uma briga mas tens um sentido de dever e justiça apurados.

história

Depois de completar o curso de guarda-espacial foste expulsa por indisciplina. Para ti as ordens têm de ter algum tipo de lógica e o respeito pelos superiores ganha-se, não é imposto.

Serviste como segurança numa frota mercante. Mas a sede de aventura acabou por te trazer a Fumu.

A necessidade de sobrevivência fez de ti uma estivadora ao serviço da Doca II, na Zona Industrial B (ZIB). Uma cena de pancadaria bem sucedida, e que permitiu revelar o teu treino bem como as tuas capacidades inatas de combate e estratégia, converteu-te na chefe de segurança da doca.

Reconheces que Fumu é um pardieiro nojento, mas... a liberdade não tem preço!

bens

chave do paiol, acesso a todo o complexo e computadores, bastão extensível, arma automática, pistola, colete à prova de bala + proteção dos membros superiores, *intracom* e *intercom*, munições, granadas defensivas, granadas de fumo, mapa detalhado da doca e arredores, máscara de gás, corda, estabilizador gravitacional

Bala Monaf

descrição

1,81 m 96 kg

Tens 32 anos e nasceste em Haitzia.

Alto mas com algum excesso de peso, já que fazes pouco exercício físico. Mas cuidas bem o cabelo e a barba porque sabes que a aparência também importa, apesar de teres uma constituição geral relativamente débil.

Aprendeste os segredos da corretagem com o teu pai, que começou a carreira como guarda livros numa empresa interplanetária e que de repente deu por si no mercado das vendas e aquisições.

história

A distância que separa as bolsas de Haitzia dos antros de mercadores de Fumu é abissal? É, mas as regras porque se regem são as mesmas.

Dizes tu que conheces tão bem umas como os outros. Conhecimento esse que puseste ao serviço do Manco, o empresário dono da Doca II na Zona Industrial B (ZIB) e que te contratou para lhe resolveres todos os problemas burocráticos e negociares os melhores preços com fornecedores e clientes. És o principal responsável pelo crescimento económico da doca.

Enriquecer nesta terra maldita é uma tarefa infantil. Mas convém ser discreto. Quem preserva, alcança.

bens

chave do paiol, acesso ilimitado a toda a documentação da doca (sobre os negócios, pessoal, fornecedores e clientes) navalha de ponta e mola, pistola, intercom, intracom

Ghilin Shernu

descrição

1,70 m 68 kg

Tens 26 anos e nasceste em Webbur.

Estatura franzina, ganhaste o gosto por passar despercebido. És bastante inteligente, o que conjugado com enorme destreza, te dá uma “empatia” especial com tudo o que é engenhoca. A tua mãe é engenheira espacial em Webbur e o teu pai técnico de construção de naves. Aprendeste muito com eles. A desenrascaras-te de embrulhadas aprendeste à tua própria custa aqui e ali.

história

Foste o bode expiatório das vigarices dos teus chefes e tiveste de fugir de Webbur. Andaste por vários sítios até que acabaste em Fumu. Felizmente para ti, há por aqui poucos técnicos verdadeiramente competentes para fazer manutenção de naves e outros equipamentos similares. Tentas manter-te afastados de confusões e pode dizer-se que a vida te corre bem, sobretudo a partir do dia em que foste contratado pelo Manco, para trabalhares na sua Doca II, na Zona Industrial B (ZIB).

Tudo o que desejas é sair deste buraco infeto que dá pelo nome de Fumu, mas o que te espera em Webbur é um Centro de Detenção. Antes livre numa pocilga do que agrilhado numa cidade decente...

bens

acesso ilimitado à doca, oficinas e armazéns bem como aos computadores e todos os sistemas de informação, taser, arma automática ligeira, *intercom*, *intracom*, todo o tipo de aberturas eletrónicas, *pen* com softwares de des/criptação, máscara de gás, estabilizador gravitacional

Serokzi Karma

descrição

1,74 m 60 kg

Tens 26 anos e nasceste em Raven, aqui mesmo em Fumu.

És alta e magra como uma top-model. Frágil e delicada como elas. Mas a tua presença jamais passa despercebida. O teu cabelo comprido branco neve e a tua tez pálida de morte contrastando com os lábios sempre carmim e o teu olhar penetrante como farpas garantem isso.

Nada neste mundo consegue perturbar-te ou fazer o coração bater mais depressa. És a personificação do autocontrolo e da “opacidade”. Jamais revelas as tuas emoções. Podias ser a jogadora de poker perfeita se gostasses de jogos de azar. Mas preferes mil vezes brincar com a mente dos outros. Vives para isso.

história

És filha de um espaço-nauta rico que te educou mas que quase nunca viste.

Os dados ditam o destino... de quem crê neles ou de quem precisa crer. E ninguém crê mais do que aqueles que a fortuna abandonou ou teme ser por ela abandonado. E existem muitos em Fumu. Viveste a maior parte do tempo no Hotel Hillard onde conhecestes todo o tipo de gente com dinheiro ou aspirante a rico. Tornaste-te famosa como guru/vidente. Mas o que tu gostas mesmo é de perscrutar mentes. Aprendeste hipnotismo com um “xamã” exótico que engraçou contigo. Mas agora o teu melhor cliente é o dono da Doca II, conhecido como Manco. Pelo que passas lá boa parte do tempo.

bens

acesso ilimitado aos negócios, fornecedores e clientes, taser, pistola, *intercom*, substâncias psicotóxicas em pó para colocar na bebida (escondidos em grandes anéis e colares) ou apenas inalar

Leni Swarowsky

descrição

1,62 m 59 kg

Tens 25 anos e nasceste em Haitzia.

Tens uma compleição normal mas és robusta e rápida. Tens o cabelo arruivados mas para além disso passas despercebida, se assim preferires.

Quando despes a combinação de voo e usas um vestido para ir a uma festa, poder-se-ia dizer que até és bastante feminina. Mas o interesse que tua silhueta elegante e *sexy* desperta nos homens não te dá pica. O que te faz vibrar é sentires nas mãos a resistência da *manche*, o rugido dos reatores e a trepidação do aço, enquanto levas a nave até aos limites.

história

És filha de pilotos. A tua mãe de passageiros, o teu pai de naves militares. Não nasceste num cockpit mas foste criada num. Aos 13 anos já co-pilotavas. Puseram-te na melhor academia que havia no teu sistema: “The Hasgard Academy”, a mesma onde o teu pai se formou com distinção. Preferes morrer do que perder a licença de voo. E era o que iria acontecer se continuasses em Haitzia, depois de teres quebrado quase todas as normas de segurança. Nas costas do teu pai, os camaradas chamavam-te “a maluca do ar”, mas com uma pontinha de inveja por não terem a coragem de já ter voado por baixo de todas as pontes e viadutos da cidade, nem por entre prédios baixos. Resolveste então tentar a tua sorte num local onde as regras não fossem tão apertadas. Ou mesmo onde não houvesse... nenhuma. Acabaste em Fumu, como piloto de ensaio/testes. Para ti, este pardieiro é um paraíso! Não há limites nesta doca bafienta.

bens

acesso ilimitado à doca, arma automática ligeira, uma faca de mato em cada bota, fato de gravidade, equipamento de voo, ferramentas, *intercom*, *intracom*, máscara de gás, estabilizador gravitacional

Zor “hammer” Scarr

descrição

1,92 m 98 kg

Tens 34 anos e nasceste em Raven, aqui mesmo em Fumu.

Os genes e a sobrevivência fizeram de ti o colosso que és hoje. Claro que os treinos do boxe ajudaram. E deram-te a agilidade e a tremenda força física que possuis. Ninguém te quer como inimigo numa rixa de bar.

história

Só conhecestes a tua mãe, empregada da limpeza no Hotel Hilliard. Mas esperas, um dia, encontrar o teu pai. Ela não tinha dinheiro para te educar, pelo que crescestes na “rua”. A tua compleição física levou-te ao boxe. Chegaste a campeão de pesos pesados em Fumu. Nessa altura vivias bem e eras aclamado por todos. Mas cometeste o erro de te recusar a perder um combate combinado, organizado por um mandachuva demasiado importante, que conseguiu impedir-te de voltares ao ringue.

Tornaste-te mecânico e matas o vício do boxe em combates clandestinos aqui e ali. Como te ajeitas muito bem com “geringonças”, arranjaste trabalho na Doca II, situada na Zona Industrial B (ZIB), onde tens agora uma vida menos luxuosa e longe da ribalta, mas ainda assim confortável e tranquila. E podes ver a menina Karma quase todos os dias: o teu sonho acordado.

bens

acesso ilimitado à doca, oficinas e armazéns, chave inglesa, pistola, intercom, todo o tipo de gazuas e ferramentas mecânicas, máscara de gás, estabilizador gravitacional