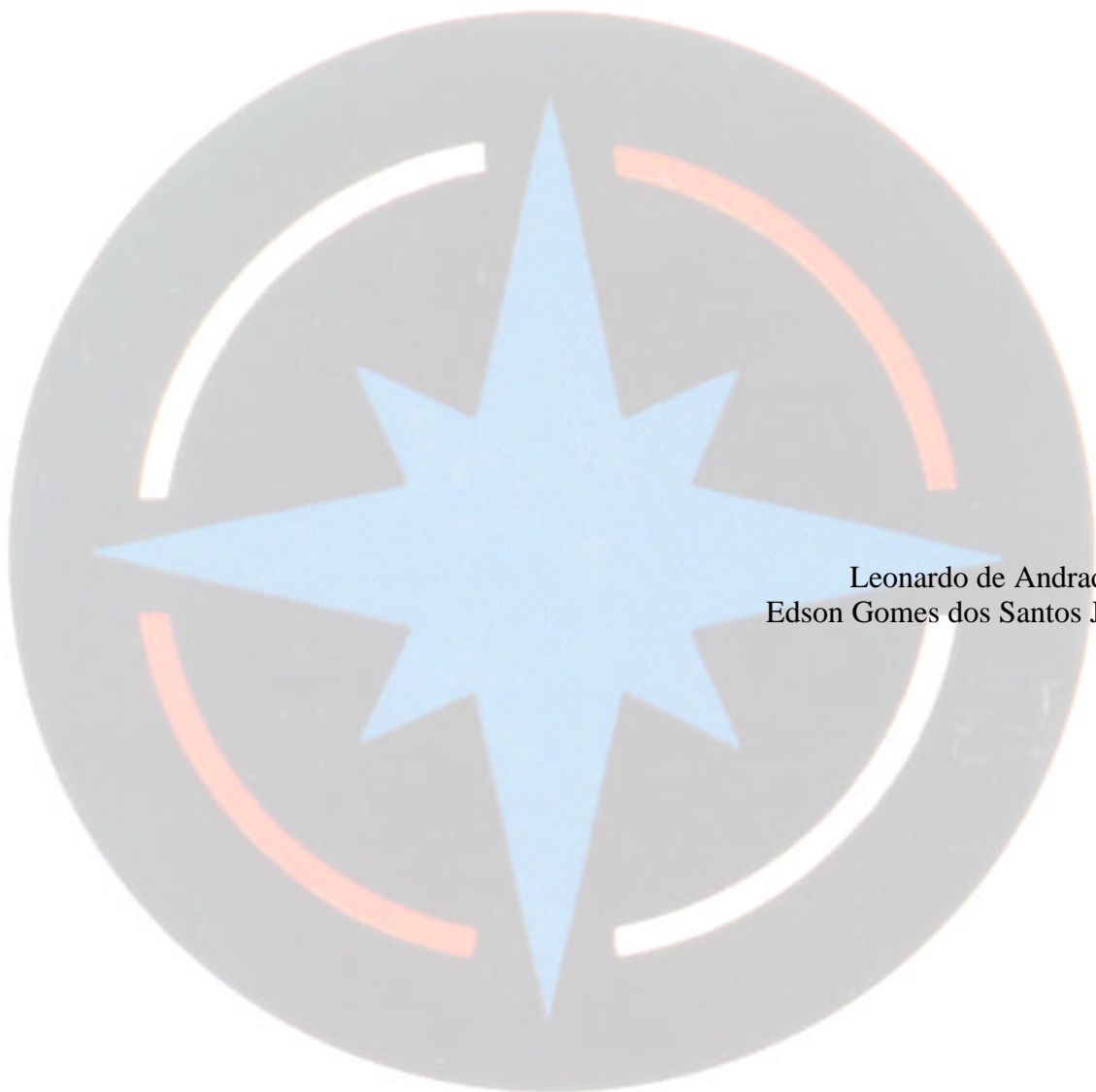


Wing commander

Guia do jogador



Leonardo de Andrade
Edson Gomes dos Santos Jr.

”Tooner. Aqui é Skinner. Mantenha formação, vamos atacar o destroyer”

“Skinner, Tooner falando. Positivo.”

O primeiro tenente Larry ‘Tooner’ Dibbles olhou novamente para seus sensores. O destroyer kilrathi *Rathtak* deveria estar próximo, mas os dois caças Jalthi avariados chamavam atenção. Um estava rodando no espaço, provavelmente com todos os seus sistemas de estabilização destruídos e o outro estava com motores avariados. Tooner tinha atualmente quatro vitórias, faltando uma vitória apenas para ele se tornar um ás da Confederação. Os dois caças avariados dos kilrathi eram presas fáceis. A chance de ele se tornar um ás estava passando por ele. Tooner pensou na ordem do capitão Skinner. Ele apenas iria se desviar um pouco e depois voltaria para formação. Mas voltaria como um ás.

“Skinner, aqui é Tooner. Interceptando Jalthi.”

“Tooner ! Volte para a formação imediatamente.”

Tooner sorriu. Sim, ele voltaria para a formação. Logo depois de eliminar um dos Jalthi. Ele podia ver a medalha de ás em seu peito. Skinner poderia até repreendê-lo por demorar a retornar para a formação, mas isto seria logo esquecido. O caça kilrathi estava quase no alcance. Tooner energizou todas as armas de seu caça *Scimitar*. O Jalthi entrou em alcance de disparo. Então o caça inimigo parou de girar loucamente e virou suas armas contra o caça de Tooner. O disparo derrubou seu escudo frontal e destruiu parte de sua blindagem. Um dos canhões direcionadores de massa foi literalmente arrancado do caça de Tooner. Seu reflexo rápido evitou o pior. Tooner ficou confuso com o ocorrido, e enquanto manobrava instintivamente para tentar ficar na traseira do caça inimigo, ele olhou para seus sensores. O Jalthi que o atacou não era o único que estava simulando avaria. O segundo também estava em condições normais e se aproximava do capitão Skinner por detrás. Tooner ligou seu comunicador mas no instante que ia falar o sinal da nave de Skinner desapareceu na tela. Não havia sinal de ejeção de piloto. Tooner continuava a virar loucamente. Aquilo deveria ser um pesadelo. O caça kilrathi apareceu na sua frente. Tooner mirou e disparou com seu canhão direcionador de massa. O escudo inimigo começou a cair. Tooner sentiu um solavanco enorme no caça. Seu escudo traseiro caiu e um dos motores já tinha sido destruído. Olhou para trás e viu o Jalthi que matara seu líder dar o segundo disparo contra seu caça semi-destruído...

Introdução

O Século XXVII

A principal característica da humanidade neste século é sua virtiginosa expansão através da galáxia. A popularização de naves capazes de pular de um sistema estelar para o outro aliado com a consolidação do governo interplanetário conhecido como Confederação Terrana permitiram que a humanidade amplie-se ainda mais suas colônias. Esta exploração desenfreada fez com que a humanidade descobrisse finalmente que não estava sozinha na galáxia. Seres alienígenas e até espécies racionais foram encontradas, mas nenhuma com o potencial tecnológico dos humanos. Consequentemente, estas espécies com menor grau de evolução foram incorporadas a Confederação e a expansão prosseguiu.

A expansão espacial começou a mostrar seus inconvenientes. O espaço é enorme, sendo impossível para a Confederação patrulhar todas as rotas ao mesmo tempo. Esta incapacidade fez renascer a pirataria. Outra consequência foi a expansão do tráfico de drogas e contrabando para níveis interplanetários, tornando o combate quase impossível. O poder aquisitivo proveniente da fatura de matéria-prima permitiu que cidadãos comuns, vários deles com ideonidade duvidosa, adquirissem armas pesadas e naves bem equipadas, quase se equiparando as forças militares da Confederação.

Outro problema surgiu devido ao contato com novas espécies de bactérias e microrganismos desconhecidos. Várias doenças novas apareceram, sendo que

algumas se tornaram epidemias terríveis. Estes fatos fizeram vários cultos se fortalecerem, aumentando a tensão no espaço.

Além disso, após várias décadas de exploração, finalmente a raça humana localizou uma espécie com a mesma capacidade tecnológica. Porém o primeiro contato custou para a Confederação a perda de seu maior herói, e toda a tripulação de uma nave exploratória. Vários outros contatos tão violentos quanto este desencadearam a primeira guerra interracial da história da humanidade.

Alguns esperavam que a guerra terminasse rapidamente. Outros, achavam que seria tão longa quanto qualquer uma das quatro guerras mundiais ocorridas na Terra. Ambos estavam errados. A guerra já se arrasta por vinte anos, e não há sinais de enfraquecimento decisivo em nenhum dos lados.

Bem vindo ao espaço. Espero que esteja preparado para fortes emoções...

“Eu já lhe disse tenente, nós somos apenas um grupo de comerciantes. Não há nada aqui além de tungstênio !”

O segundo tenente Irving Just apenas ignorou a reclamação do comandante do cargueiro e fez sinal para que os soldados continuassem a busca. O enorme cargueiro classe Free Trader tinha se aproximado da estação estelar há apenas seis horas. Porém, o traficante de armas que ele localizou na estação confessou que um transporte civil chegaria hoje para levar a carga para uns piratas que operavam no setor. Ele mesmo já foi um privateer e sabia quão fácil era contrabandear armas, caso você as misturasse com outras cargas. Ele normalmente colocava canhões laser dentro dos containers de grãos para burlar a inspeção e alguma carga de metal para confundir sensores de detecção. Como um canhão laser não energizado é apenas um monte de metal, era fácil escapar das milícias. O jovem capitão carregava uma carga de tungstênio, o que poderia ser apenas fachada para o tráfico. Mas não era sua carga que mais chamava a atenção do tenente. O capitão possuía algo que só os privateer tinham. A nave era bem cuidada, e várias partes da nave estavam com blindagem nova. Ela devia ser substituída constantemente, uma típica característica de quem fazia negócios perigosos e testava na prática a capacidade de sobrevivência da nave. Seus canhões laser eram os melhores do mercado, curioso para uma nave antiga quanto a dele, que de longe não aparenta uma ameaça. Ele era discreto. Outra característica de um privateer. Tinha que ser ele o traficante.

“Senhor, não localizamos nada.”

O segundo tenente Irving Just encarou o jovem capitão e entregou de volta seu cartão de identificação. Frustrado por não ter provado a culpa do capitão, o tenente autorizou a decolagem da nave tendo como consolo o fato que ele informaria aos caças da Confederação sobre a nave e pediria uma identificação. Se ele passou pelos homens de Irving, não passaria pelos sensores ultra sensíveis dos caças. Irving sorriu.

Poucos minutos após a decolagem, o capitão Roger Huriz desabou a rir. Ele sempre enganou as milícias e entregou sua carga, mas este tenente quase o pegou. Quase.

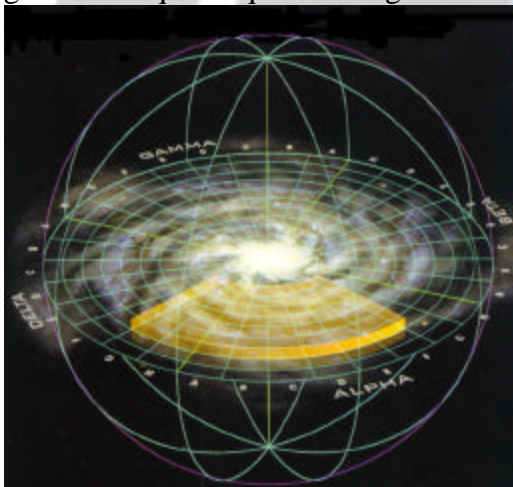
A Galáxia

A Via Láctea

A Via Láctea é uma galáxia espiral gigante com uma massa entre 750 bilhões à 1 trilhão de massas solares, com um diâmetro médio de 100.000 anos luz. Ela possui pelo menos 200 bilhões de estrelas, cada uma integrando um sistema solar. A humanidade, mesmo com todo o avanço existente, conhece menos de um quarto da galáxia.

Divisão da Via Láctea

Os especialistas dividiram a galáxia em quatro quadrantes galácticos.



A humanidade conhece quase todo o quadrante Alpha e uma pequena parte do quadrante Delta.

Cada quadrante galáctico foi dividido geograficamente em setores e em cada setor, caso seja densamente povoado, é dividido em quatro quadrantes. Esta separação é apenas política, utilizada para organizar a administração dos territórios controlados pela Confederação e seus aliados.

Os sistemas estelares

Os sistemas estelares da Via Láctea são em sua maioria não

habitáveis. Porém, durante a exploração humana, dezenas de planetas com capacidade de suportar vida foram localizados.



Estes planetas, em sua maioria, possuem características similares à Terra, sendo que sua litosfera, atmosfera e gravidade variam muito pouco com a encontrada na Terra (cerca de dez à quinze por cento). Além disso, vários sistemas solares que não possuem planetas com capacidade de suportar vida foram assim mesmo colonizados por estações estelares que retiram os recursos naturais do próprio sistema estelar. Desta forma, vários sistemas estelares foram colonizados nas últimas décadas, expandindo nossa civilização para dezenas de planetas.

A Navegação estelar

Viajar pelo espaço ainda não é uma operação simples. As naves estelares devem viajar em velocidade abaixo da luz até pontos chamados

pontos ou esferas de pulo. Estes pontos ou esferas são locais que possuem um fenômeno natural denominado como anomalias trópicas antigravitons, que permite a viagem imediata entre dois pontos da Galáxia caso o objeto emita suficientes antigraviton para gerar uma fenda tempo-espaço.



Estas esferas de pulo permitiram a criação de portais que geram as partículas antigraviton por tempo suficiente para que qualquer nave possa se transportar. Porém tais portões são caríssimos e pouco utilizados. A forma mais comum atualmente é a utilização em naves estelares de dispositivos de Akwende, ou jump drivers como são comumente conhecidos. Estes dispositivos permitem que naves civis e militares pulem de um local para o outro instantaneamente.

O Comércio interestelar

Apesar de quase todas as planetas e as estações orbitais serem auto-suficiente, a falta de certos produtos nestes lugares, aliado também com as necessidades de consumo de certos indivíduos com poder aquisitivo geraram o comércio interestelar. Parcialmente dominado por algumas instituições, o comércio interestelar é uma das principais formas de se ter um negócio

lucrativo que não necessita de um ponto fixo de moradia e comércio. A característica móvel do negócio garante maior flexibilidade e um risco razoável para todos que decidem entrar neste tipo de comércio. Porém a liberdade oferecida pelo negócio criou hordas de pessoas que vivem do comércio estelar.

Porém a expansão comercial estelar não trouxe apenas benefícios. A riqueza deste comércio aliado com a vastidão do espaço possibilitaram a criação de grupos interessados em enriquecer facilmente. A pirataria estelar nasceu e cresceu juntamente com o comércio.

Erick tomou um gole de cerveja. Este era um daqueles dias em que você não deve se levantar da cama. Sua carga tinha sido roubada por piratas e dois de seus amigos tinham sido mortos no ataque. Ele conseguiu chegar com o que sobrou da nave numa estação particular. A administração da estação cobrou quinze mil créditos pelo conserto da nave. Ele estava sem nenhum tostão e ainda ficou devendo para o contratante.

Tomou outro gole da cerveja. Então algo o chamou a atenção. Era uma mulher. Cabelos ruivos, olhos verdes e um corpo que seria impossível descrever. Não era possível ser uma mulher. Devia ser um andróide ou uma alucinação. Sem perceber o que fazia, Erick ficou contemplando a mulher por alguns minutos.

Um rapaz forte se aproximou dele. Um soco no bar fez Erick voltar a realidade.

“Ahhh, oi. Eu te conheço ?”

O rapaz apontou o dedo na cara de Erick

“Escuta aqui, piloto ! Eu não gosto que fiquem olhando para a minha garota.”

“Desculpa, mas é que eu não vi a placa com o nome do dono...”

Um murro veio em direção de Erick. Ele estava um pouco bêbado, mas ainda conseguiu sair do soco. Um segundo acertou-lhe o estômago. Erick lançou seu braço em direção ao rosto do rapaz e atingiu em cheio o nariz dele. Mas o cara era forte. Um segundo soco pegou novamente o estômago de Erick que foi seguido por um terceiro que pegou no olho esquerdo. Erick escutou um barulho e supôs que atingiu algo com as costas. Mas estava atordoado demais para sentir alguma dor que a pancada provocasse. Ele simplesmente caiu e ficou esperando o resto da surra. Definitivamente ele não deveria ter acordado hoje.

Mas o resto da surra não veio. Ele começou a voltar ao normal e percebeu que a linda mulher ruiva estava apoiando a cabeça dele com as mãos.

“Você está bem ?”

Erick ainda estava confuso, por isso se sentou encarando a mulher. Fez um positivo com a cabeça e depois olhou para os lados. A ruiva sorriu.

“Humboldt é um troglodita. Eu mandei ele embora. Eu sou Emille, prazer”

“Sou Erick.”

“Nossa, seu olho está inchado.”

“Não, tudo bem, eu vou ficar melhor.”

Emille se levantou e estendeu o braço para Erick.

“Venha, acho que tenho algo que possa te ajudar nos meus aposentos.”

Emille ajudou Erick a se levantar, mas não soltou a mão dele. Começou a levá-lo para fora do bar.

“Você é mesmo piloto estelar ?”

Erick sorriu. Talvez o dia não fosse tão ruim assim...

A Humanidade

A evolução humana

O ser humano é originário do planeta Terra. Proveniente da evolução de um primata local, o ser humano tem as mesmas características de um primata. Ele é mamífero, onívoro, com uma altura variando de 1.40 metros até 2.20 metros, sendo que a altura média está em torno de 1.80 metros.

A história humana foi uma série de conflitos mesclados com períodos de reflexão e paz. Existe pontos extremos em ambos os casos. A Primeira, Segunda, Terceira e Quarta Guerras Mundiais são o exemplo típico de conflitos civis de magnitude global. Por outro lado, o Egito antigo, a China, a Grécia Antiga, a Europa Renascentista e a Utopia Underground de 2200 mostram civilizações marcadas pela evolução cultural, artística e social com períodos prolongados de paz. Esta mescla histórica fez os humanos serem muito evoluídos militarmente e culturalmente avançados.

A Sociedade humana

A principal estrutura social dos seres humanos é a família. Este vínculo se identifica com o costume de colocar o nome da família como parte do nome do indivíduo. Os humanos cultuam várias religiões, sendo todas monoteístas ou com uma entidade superior única. Indivíduos de ambos os sexos podem se tornar parte da estrutura religiosa humana, sendo que apenas algumas religiões ainda possuem alguma restrição com relação ao sexo feminino.

O status social de um indivíduo depende de seu esforço e sua sorte.

Qualquer indivíduo, durante sua vida pode subir ou descer de status. A independência e liberdade individual são amplamente cultivadas, não existindo um código de conduta para toda a espécie. O único código aceito por toda a sociedade humana é o chamado direitos humanos que garante o direito à vida e à liberdade para o cidadão.

A estrutura política da sociedade humana tem como base a República. Ou seja, todas as nações e colônias possuem um líder regional, que normalmente é um presidente ou um governador que pode criar qualquer lei regional que não interfira nas leis interplanetárias. O governo interplanetário humano é único e conhecido como A Confederação Terrana.

A Terran Confederation ou Confederação Terrana

A Confederação Terrana é um governo interplanetário criado através da aliança de todas as nações e colônias humanas. Cada nação ou colônia possui um representante no Senado, sendo este responsável por votar decisões importantes que possam modificar o rumo da Confederação. Os senadores são eleitos de diversas formas, dependendo da nação ou colônia proveniente. A administração diária da Confederação é feita através de um presidente eleito por voto. O voto não é obrigatório mas sim um direito do cidadão da Confederação. Para apoiar o presidente, existe uma série de departamentos e secretarias responsáveis pela administração de setores chave da Confederação. Cada setor da galáxia possui um governador

destinado a resolver os problemas regionais.

É responsabilidade do governo da Confederação garantir a segurança daqueles que fazem parte dela, garantir segurança em todas as rotas estelares e manter a ordem e coesão das nações e colônias que faz parte. Toda a defesa da Confederação é garantida pela TCAF (Terran Confederation Armed Forces) ou FACT (Forças Armadas da Confederação Terrana).

A linguagem humana

A civilização humana possui várias línguas e dialetos que foram mantidos por tradição.

Porém, atualmente existe uma língua de interação entre todos os humanos chamada inglês padrão. O inglês padrão é uma mistura de uma antiga língua chamada inglês com várias outras línguas. O inglês padrão consistiu de símbolos que representam fonemas, que reunidos formam palavras que traduzem idéias básicas ou objetos. As palavras são organizadas horizontalmente e da esquerda para a direita com o intuito de formar sentenças. Existem 26 símbolos que formam o alfabeto padrão.

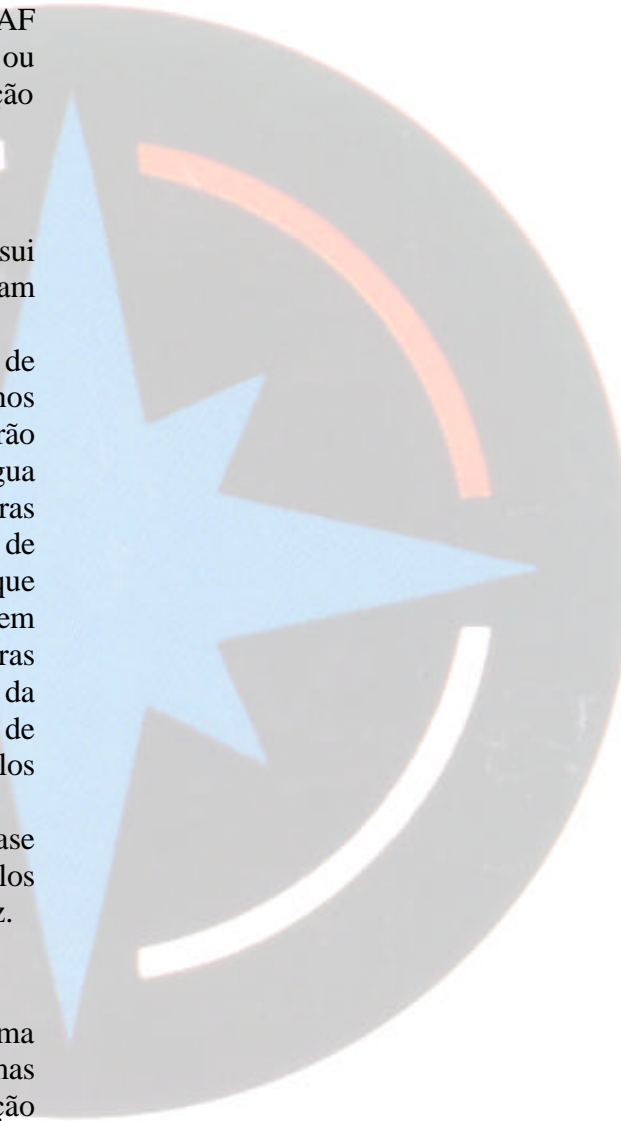
A estrutura numérica é de base decimal, ou seja, o humano faz cálculos usando múltiplos e submúltiplos de dez.

Arquitetura humana

A arquitetura humana possui uma tendência de simetria e de formas geométricas. Toda forma de construção ou equipamento segue esta regra, quase sempre preocupada com a funcionalidade e ao mesmo tempo a simetria e beleza do que se pretende construir.

Com isso, dutos e outras partes da funcionalidade da edificação ou do equipamento são normalmente

escondidos por estruturas de reforço ou de função secundária que também possuam uma função estética, ou por estruturas exclusivamente estéticas.



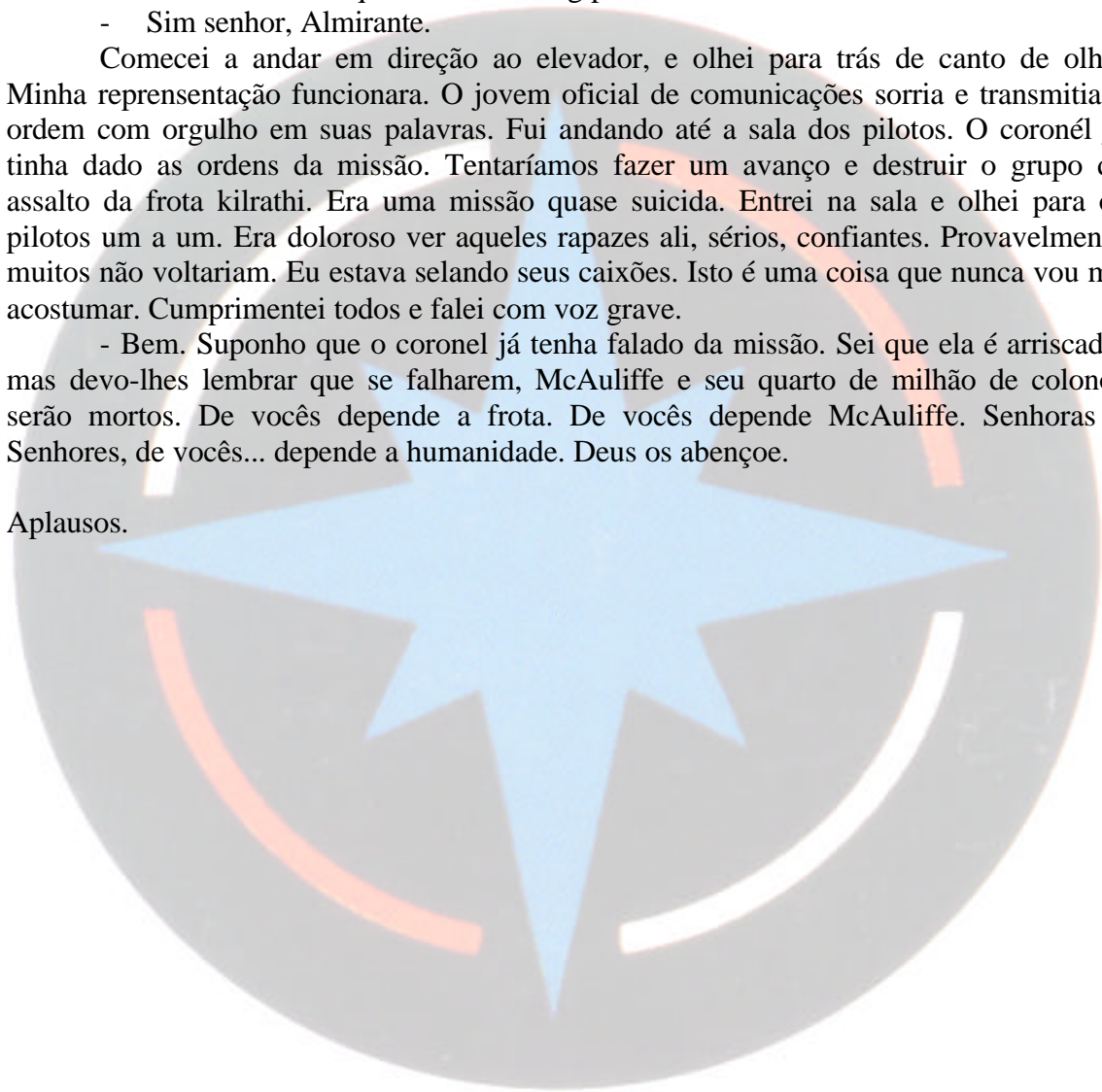
Tínhamos perdido um dos nossos porta-aviões estelar, o *TCS Everglades*. Com isso o *TCS Illustrious* era o único porta-aviões estelar em todo o sistema. O peso da responsabilidade se abatia em mim. Olhei para a xícara de café que segurava e percebi que estava tremendo. Não sei se era por medo ou por não ter dormido nos últimos dias, mas percebi que isto estava assustando os homens na torre. Levantei o rosto e com o pouco de força que ainda tinha, disse alto e de bom tom

- Avise o coronel que irei ao briefing pessoalmente.
- Sim senhor, Almirante.

Comecei a andar em direção ao elevador, e olhei para trás de canto de olho. Minha representação funcionara. O jovem oficial de comunicações sorria e transmitia a ordem com orgulho em suas palavras. Fui andando até a sala dos pilotos. O coronel já tinha dado as ordens da missão. Tentaríamos fazer um avanço e destruir o grupo de assalto da frota kilrathi. Era uma missão quase suicida. Entrei na sala e olhei para os pilotos um a um. Era doloroso ver aqueles rapazes ali, sérios, confiantes. Provavelmente muitos não voltariam. Eu estava selando seus caixões. Isto é uma coisa que nunca vou me acostumar. Cumprimentei todos e falei com voz grave.

- Bem. Suponho que o coronel já tenha falado da missão. Sei que ela é arriscada, mas devo-lhes lembrar que se falharem, McAuliffe e seu quarto de milhão de colonos serão mortos. De vocês depende a frota. De vocês depende McAuliffe. Senhoras e Senhores, de vocês... depende a humanidade. Deus os abençoe.

Aplausos.



História do Século

A Confederação criou um calendário padrão baseado no número de dias existente no ano do planeta Terra. A data é dividida em duas partes. A primeira parte antes do ponto diz o ano do calendário que se encontra. A Segunda parte, após o ponto, determina o dia do ano.

2618

Eduardo Rosado, nativo de Goddard, Setor Deneb, inventa a Arma de Neutrons. Esta se torna a arma mais poderosa da Confederação.

2629.105

O aumento da exploração e colonização do Setor Vega acarreta o primeiro contato com uma inteligência alienígena. Em 15 de Abril, a famosa nave exploratória *TCS Iason*, encontrou uma nave de construção desconhecida. De acordo com o Protocolo de Primeiro Contato (PPC), Comandante Jedora Andropolos transmitiu um cumprimento não verbal de banda alta e manteve as armas e os escudos da nave desligados durante o período recomendado de vinte minutos.

Foi quando a nave desconhecida disparou contra o *TCS Iason* e a destruiu por completo. A identidade da nave nunca foi determinada por completo, mas análise das estações de rastreamento apontou para um planeta inexplorado como possível ponto de origem. Este planeta seria então conhecido pelo seu nome de origem, Kilrah.

2630-2634

Durante os cinco anos que se seguiram do ataque ao *TCS Iason*, navas da Confederação e postos de fronteira se tornaram vítimas de vários assaltos, atos de pirataria e sequestro nas mãos de forças Kilrathi.

Tentativas de se encontrar com o Alto Comando Kilrathi se mostraram infrutíferas. Na esperança de uma solução pacífica, o Congresso da Confederação adotou por votação unânime uma política de não agressão contra os Kilrathi, alertando-os que uma nova provocação poderia levar a futuras represálias militares.

2634.186

Dois caças Kilrathi, desafiando o ultimato da Confederação, atacaram e destruíram o *TCS Anna Magdelenna*, um transporte que carregava órfãos para seus novos lares em Dieno. Finalmente, às 06:00 GMT, o Presidente anunciou para toda a Confederação Terrana que a Confederação estava em guerra contra o Império de Kilrah. Porém, como a inteligência sobre a estrutura de comando kilrathi continuava escassa e para evitar uma guerra de aniquilação, que poderia ser provocada por diferentes clãs do Império, o conflito se restringia a ataques limitados e defesa de sistemas estelares.

2634.228

Primeiro Tenente Ches M. Penney, um especialista em criptologia, interceptou e decodificou parcialmente uma transmissão Kilrathi, indicando que uma frota Kilrathi estava a caminho para atacar o planeta McAuliffe e sua estação orbital, Alexandria.

Após uma corrida tensa até McAuliffe, a frota da Confederação,

comandada pelo Contra Almirante Naomi Dayan, e consistindo do *TCS Ark Royal*, *TCS Concordia*, *TCS North Carolina*, *TCS Masada*, *TCS Yorkshire* e da nave civil *Lazarus*, na qual o Primeiro Tenente Geoffrey Tolwyn fazia parte da tripulação, estabeleceram uma formidável posição defensiva ao longo do planeta.

2634.235

A frota de ataque Kilrathi pula para o sistema McAuliffe. Quando a frota chega, porém, ela é o quádruplo do esperado. Vários dias de combates sangrentos não conseguem destruir as forças de defesa, deixando também um bom número de naves Kilrathi funcionais. Porém os Kilrathi, impressionados momentaneamente com a defesa feroz oferecida pelos humanos, se retiram para se reagruparem e efetuar reparos.

2639.033

Após a batalha de McAuliffe, o sistema continua sendo o centro focal da batalha. Neste dia, os Kilrathi conseguem pousar uma força de ocupação no planeta e aprisionam milhares de pessoas, ameaçadas por canhões orbitais. As forças sobreviventes da Confederação lançam a operação Emboscada de McAuliffe, comandada pelo então Capitão Geoffrey Tolwyn. A Fase um consiste numa força de ataque feita basicamente de caças Raptor, reconfigurados para transportar várias minas Porcupine e quase nenhum míssil. Os Raptor lançam suas minas em uma região próxima de McAuliffe e então rumam ao ataque de naves Kilrathi. Reconhecendo sua superioridade numérica, os caças Kilrathi evitam o campo minado e vão ao ataque da insignificante força de

ataque humana. O que os navegadores Kilrathi não descobriram foi que a região minada correspondia ao principal ponto de pulo do sistema, e quando descobriram, a Fase Dois já tinha iniciado. Um sinal detonou todas as minas, limpando a região para que uma frota da Confederação pule para o sistema e ataque as naves capitais dos Kilrathi. Concentrando-se em eliminar os canhões orbitais que ameaçavam a colônia, e depois o restante da frota. A batalha resultou em perdas iguais para ambas as frotas, mas os Kilrathi foram obrigados a recuar, permitindo que a Confederação retomasse o controle do sistema com baixas civis mínimas.

Enquanto a batalha ocorria, as outras frotas da Confederação se entriçeraram ao longo do Setor Gemini, que separava o território humano, do kilrathi e do espaço desconhecido. Uma abundância de recursos foi descoberta nos planetas do setor, aumentando o crescimento bruto da Confederação.

2642

O Comando militar da Confederação, determinando a necessidade da existência de uma classe de porta-aviões estelares, autorizou o desenvolvimento da classe Bengal. A Doca de Construção Naval de Trojan IV, em órbita de Vênus, ganhou a licitação para produzir as naves. O *TCS Tiger's Claw* foi a primeira nave desta classe.

2644

O recém lançado *TCS Tiger's Claw*, em seu cruzeiro de lançamento, carregando uma tripulação mínima e com um comando inexperiente, se encontrou no caminho de uma força surpresa de invasão Kilrathi. A presença inesperada da nave humana no caminho da frota, aliado com táticas inteligentes

do comando e de uma performance além da média pela tripulação, conseguiram fazer a força Kilrathi bater em retirada. Logo a seguir, o *TCS Tiger's Claw* recebeu ordens de patrulha permanente no Setor Vega.

Enquanto isto, o Setor Gemini é finalmente aberto para a exploração pública. Várias bases de agricultura e mineração são abertas.

2645

O segundo porta-aviões estelar da classe Bengal, o *TCS Kipling*, e todos os subsequentes, mesmo o *TCS Wolfhound*, nave irmã do *TCS Tiger's Claw*, são dez metros menor e várias toneladas mais leve, tornando o *TCS Tiger's Claw* a maior nave de sua classe.

2649

Forças terrestres da Confederação lançam um ataque contra uma colônia Kilrathi fortificada no Sistema G'wriss, Setor Kilrah, mas são derrotados por uma força de caça kilrathi inesperada. O *TCS Tiger's Claw* é despachado para uma operação de apoio para os transportes que estão recuando. A operação se torna conhecida como O Carnaval de Custer, devido ao nome do piloto que se torna o maior ás da Confederação em apenas um única operação. Apesar de cercado pelos caças Kilrathi, detrés quartos dos motores do *TCS Tiger's Claw* serem destruídos e metade dos pilotos listados como baixas, os esforços heróicos permitiram que tanto a frota humana quanto o próprio *TCS Tiger's Claw* retornassem para espaço controlado pela Confederação. Duas Estrelas de Ouro, uma delas póstuma, e várias outras medalhas, são oferecidas para a tripulação do *TCS*

Tiger's Claw. A nave gasta seis meses nas docas estaleres para reparos.

2650

O *TCS Tiger's Claw*, reparado e agora a nave mais famosa da Confederação, recebe o comando do Capitão Lawrence "Jay" Sansky e do XO Comandante Paul Gerald. O porta-aviões recebe como complemento a 88º Ala de Caças, comandada pelo Coronel Peter Halcyon.

2652.102

O primeiro documento psico-antropológico sobre os Kilrathi é compilado pelo Segundo Tenente Christopher Douglas, mostrando a forma de pensar daqueles que eram vistos apenas como "O inimigo"

O câmbio é padronizado no Setor Gemini, sendo regulada pelas ordens do Governador Meshach. Custos são padronizados e todas as transações precisam ser autorizadas pela Guilda Mercante. Neste período, a Guilda faz parte do Departamento de Comércio. Infelizmente, a administração Meshach cai devido a venda de caças Talon a Igreja do Homem, que se torna bastante ativa no setor. Devido ao vácuo político regional, os líderes da base eliminam as regras e automatizam por completo o câmbio.

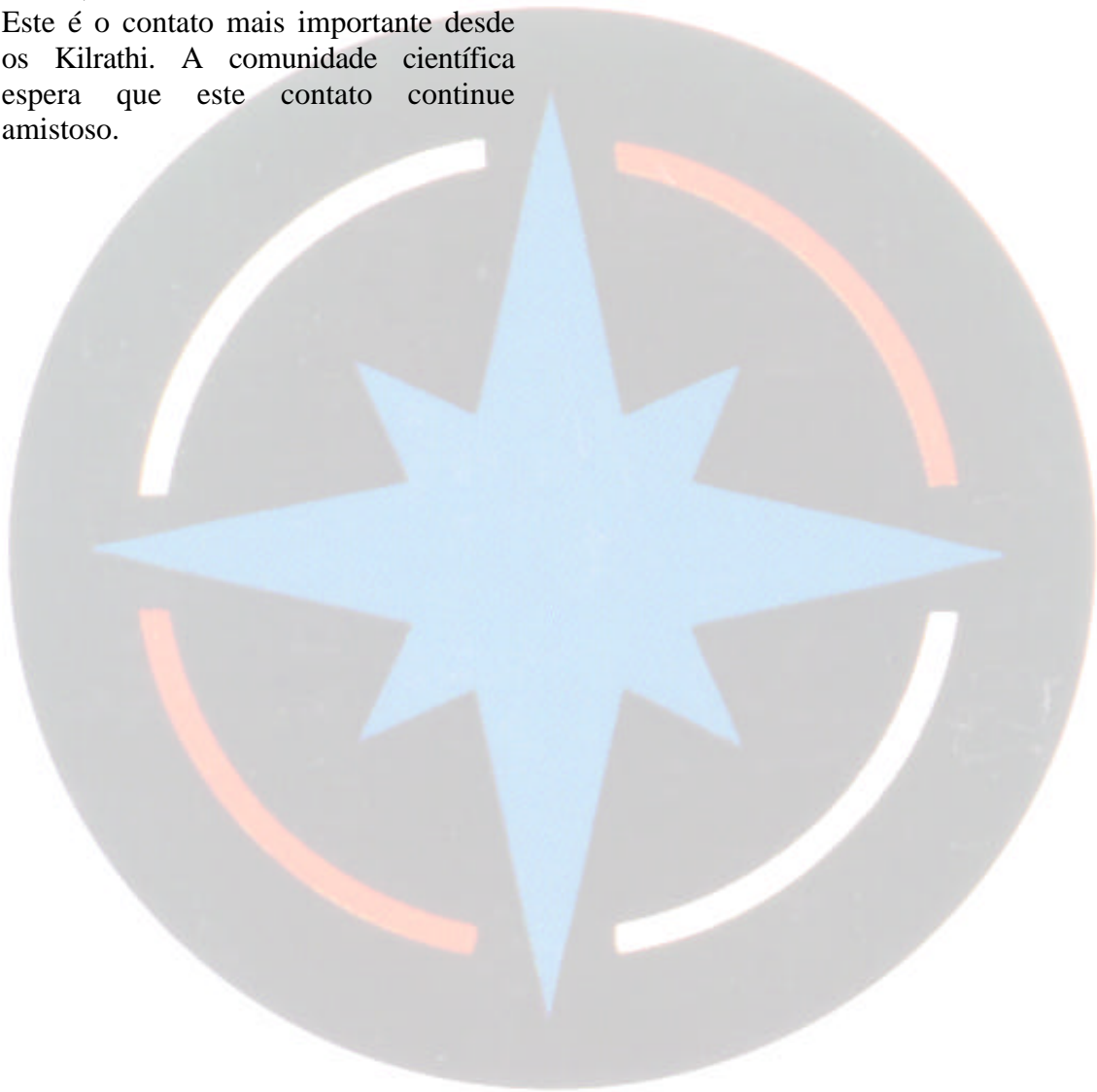
2654.072

O Probe número H227, do Comitê de Interação com Inteligências Alienígenas (CIIA), reaparece em um ponto de pulo carregando dados e artefatos de uma espécie desconhecida.

2654.080

Representantes do CIIA anunciam para o público o contato com a nova espécie alienígena. As informações

determinam que a espécie possui tecnologia de viagem espacial e talvez até tecnologia MRL (Mais Rápido do que a Luz) Fisicamente, eles parecem ser antropodes baseados em carbono que se comunicam através de cheiros e fenômenos. A CIIA os chama de Duplo-Hélice, devido a forma da nave deles. Este é o contato mais importante desde os Kiltrathi. A comunidade científica espera que este contato continue amistoso.



Eu olhava calorosamente para meu filhote. Bhurak nar Caxki. Ele era lindo. Seria um excelente guerreiro. Eu o fitava tristemente. Recebera a informação que meu destroyer fora destruído em combate enquanto eu descansava. Eu era um Caxki, e deveria manter a tradição. Era triste ter que ser assim, mas eu era um guerreiro de Kilrah. O filhote sorria para mim. Eu sorri para ele. Queria chorar por estar maravilhado pela sua inocência. Mas sorria. Beije minha fêmea.

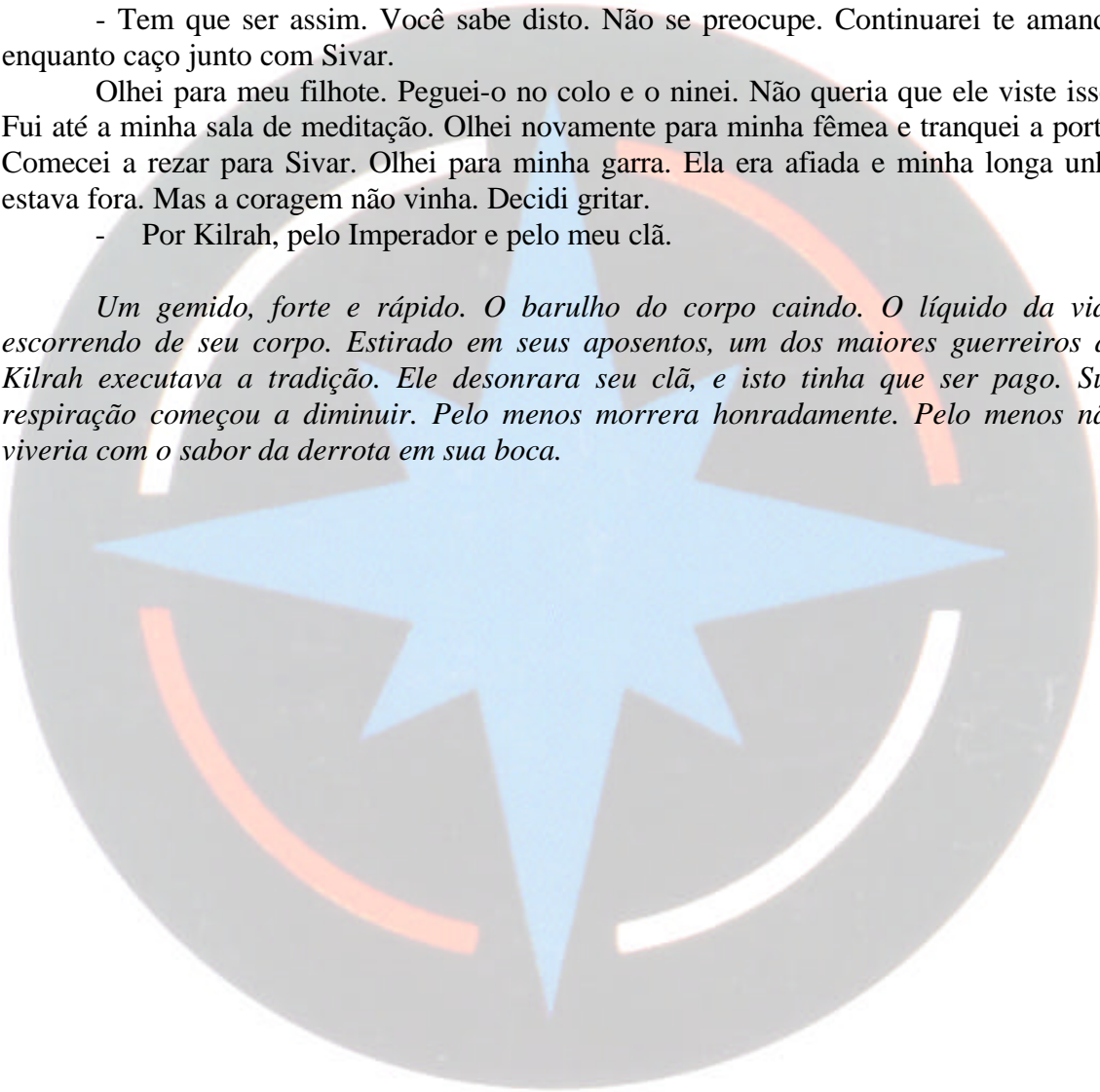
Ela chorava. Queria confortá-la, mas nada me vinha em mente. Sorri para ela.

- Tem que ser assim. Você sabe disto. Não se preocupe. Continuarei te amando enquanto caço junto com Sivar.

Olhei para meu filhote. Peguei-o no colo e o ninei. Não queria que ele viste isso. Fui até a minha sala de meditação. Olhei novamente para minha fêmea e tranquei a porta. Comecei a rezar para Sivar. Olhei para minha garra. Ela era afiada e minha longa unha estava fora. Mas a coragem não vinha. Decidi gritar.

- Por Kilrah, pelo Imperador e pelo meu clã.

Um gemido, forte e rápido. O barulho do corpo caindo. O líquido da vida escorrendo de seu corpo. Estirado em seus aposentos, um dos maiores guerreiros de Kilrah executava a tradição. Ele desonrara seu clã, e isto tinha que ser pago. Sua respiração começou a diminuir. Pelo menos morrerá honradamente. Pelo menos não viveria com o sabor da derrota em sua boca.



Os Kilrathi

A Evolução Kilrathi

Os Kilrathi são uma espécie que evoluiu de mamíferos do planeta Kilrah. Possuem uma forma felínóide, com uma altura que varia de 1.90 m à 2.60 m. Possui uma força extraordinária, capaz de levantar um ser humano sem muito esforço.

Toda a história Kilrathi pode ser contata através de lutas e conflitos civis de proporções gigantescas (apenas por comparação, as guerras mundiais dos seres humanos seriam meros confortos comparados com os combates na história dos Kilrathi). Estes combates criaram um ser que exalta a guerra e o conflito.

A Sociedade Kilrathi

Os Kilrathi possuem uma sociedade onde a principal divisão são os clãs. Os clãs são estruturas imensas que ocupam territórios enormes no planeta Kilrah ou em outras colônias. Dentro dos clãs existem castas únicas, na qual um indivíduo que nasceu numa casta nunca subirá ou descera de casta. A idéia de “nascido para liderar” é considerada seríssima entre os Kilrathi. O código de honra Kilrathi é forte e extenso, sendo exigido que qualquer Kilrathi que desonre seu clã cometa suicídio através de um ritual de cortar o próprio pescoço com as garras. A honra própria e do clã é tão importante que é comum tripulantes de nave se matarem por terem ofendido o seu comandante. Cada clã possui uma organização em diferentes castas, porém em todos os clãs, os guerreiros nobres estão sempre nas castas mais elevadas. Existem também uma diferença de nobreza entre os vários clãs, sendo que o

mais nobre é o clã Kiranka. Em Kilrah existem oito clãs nobres, sendo que todos os Kilrathi devem respeito a eles.

Todo clã possui um líder. Este indivíduo lidera o clã enquanto ele estiver vivo. Assassinatos e revoluções são manobras políticas comuns entre os Kilrathi.

Os indivíduos nobres possuem características físicas distintas de um Kilrathi comum. Seus pêlos são mais coloridos e possuem um padrão típico de seu clã, enquanto os Kilrathi menos nobre possuem pelagem parda, dentes menores e crânio mais achatado.

Os Kilrathi possuem apenas um único culto, o culto de Sivar, na qual se venera a guerra como forma de aperfeiçoamento espiritual. Apesar dos indivíduos do sexo feminino serem proibidos de se tornar guerreiros, apenas elas tem permissão de comandar cultos.

O Império de Kilrah

O Império de Kilrah nasceu a pelo menos duzentos anos atrás, quando as duas maiores famílias imperiais entraram em confronto e uma delas aniquilou a outra. Após este fato, o novo Império Kilrathi começou sua expansão. Os Kilrathi logo entraram em contato com outras espécies que eles consideraram menos desenvolvidas e portanto não dignas. Estas visão fez com que os Kilrathi destruíssem por completo várias espécies inteligentes existente na Galáxia.

Estas vitórias, e a expansão territorial criaram um governo forte, na qual o Imperador é o comandante absoluto da espécie. Ele tem permissão para criar decretos à vontade, estando

em suas mãos o direito de vida ou morte de qualquer Kilrathi. Porém um conselho com os representantes de todos os clãs existe para garantir que os decretos satisfaçam a todos e evite conflitos internos.

A linguagem Kilrathi

Os Kilrathi possuem uma única língua. Isto se deve ao fato que os combates entre os impérios kilrathi sempre levavam a destruição completa, mesmo da cultura adversária.

Sua linguagem é feita de símbolos que representam idéias. Estas idéias são unidas verticalmente e de cima pra baixo para formar uma frase.

A Arquitetura Kilrathi

Os Kilrathi nunca tiveram uma apreciação à simetria nem cultivam a beleza estética. Os prédios são normalmente funcionais, com dutos e fiações expostas. A iluminação é normalmente fraca pela pouca necessidade natural dos Kilrathi.

Todas as naves, edificações e roupagem são afetadas por esta tendência.

