



# TWILIGHT IMPERIUM

QUARTA EDIÇÃO

## COMPÊNDIO HISTÓRICO

# O Despertar da Galáxia

Mecatol Rex. O centro da galáxia conhecida e sede do antigo Império Lazax. Marcado pelas chamas da traição, Rex é o espectro de um império decaído e de eras há muito esquecidas, mas continua sendo objeto de reverência - e desejo - em uma galáxia de conflitos e incerteza.

Outrora, a grande cidade que cobria sua superfície foi o apogeu da civilização. Hoje, a Cidade de Mecatol é nada mais que uma sombra de sua antiga glória, uma pausa sombria no tóxico Mar da Desolação que cobre a maior parte do planeta.

Mesmo assim, sua história parabólica de decadência e destruição não faz muito para deter aqueles que buscam explorar seu poder. Os guardiões Winaaran que habitam as ruínas da cidade mantêm o que resta da antiga capital, aguardando uma das Grandes Raças se apresentar e assumir o cargo dos antigos Imperadores.

No entanto, quem, dentre as raças da galáxia, poderia preencher o vazio deixado pelos Lazax? Reivindicar o trono é um destino buscado por muitos, mas as sombras do passado agem como uma advertência sombria àqueles que seguirem seus passos.





# A Ascensão da Lenda

Em eras passadas, quando os últimos reis Mahact foram assassinados e a galáxia foi deixada em frangalhos, um novo Império surgiu das cinzas e da amargura da guerra. Os Lazax, na época ainda relativamente desconhecidos, estavam na vanguarda. Eles escolheram Mecatol Rex como sede de seu jovem Império, abandonando uma terra natal ancestral que, desde então, foi perdida em meio às brumas do tempo.

Sistema por sistema, os Lazax varreram a galáxia. Para cada civilização que os enfrentou, o mesmo comando foi dado: aceitem a soberania benevolente do Império. Estar em desacordo com o novo Império seria loucura.

É provável que os Lazax tenham enfrentado pouca resistência. A opressão tirânica dos Mahact havia preparado a galáxia para apoiar o novo Império, e as promessas de generosidade e justiça não passaram despercebidas. Daqueles que rejeitaram as leis dos Lazax não restam registros.

À medida em que o Império Lazax crescia, o poder dos seus súditos crescia junto, elevado pelos Lazax e alimentado pela força do Império. Por dezenas de milhares de anos, os Lazax reinaram. Benevolentes e justos, eles compartilhavam a riqueza e o conhecimento do universo com seus súditos.

Com a firme orientação dos Lazax, a galáxia prosperou. Economias cresceram, avanços nos campos da medicina e da engenharia se difundiram, e as Grandes Raças do Império trabalharam juntas em harmonia, apesar de seus vários problemas e conflitos passados. A paz do Império Lazax era conhecida por todos.







## O SOL SE PÕE PARA O IMPÉRIO

Mesmo com a prosperidade do Império, boatos de instabilidade começaram a se espalhar pela galáxia. Por baixo da fachada de prosperidade e avanço, aumentava a complacência que levaria o Império Lazax ao seu fim.

Com o passar do tempo, os imperadores Lazax ficaram acomodados em seus nobres postos. Preocupações com o futuro do Império foram gradualmente substituídas por pequenas disputas internas e manobras políticas. Embora a força dos Lazax ainda fosse irrefutável, os Imperadores haviam se tornado cegos perante a crescente ambição das outras Grandes Raças. A base sólida do Império estava sendo enfraquecida de dentro para fora.

E então veio a faísca que provocaria o caos pelo Império. Os Letnevs, uma das primeiras civilizações exaltadas pelos Lazax, estavam frustrados com o autoritarismo das sanções comerciais Imperiais e estabeleceram um bloqueio ao redor do Buraco de Minhoca Quann. A obstrução de uma das principais rotas de comércio da galáxia não agradou o Império.

Os humanos de Sol, a mais jovem das Grandes Raças e uma que não tinha muito agrado pelos Letnevs, rapidamente se cansaram da postura dos Letnevs e atacaram o bloqueio, iniciando uma guerra total entre os dois grupos.

As forças armadas de Lazax, já sem o controle da situação, tentaram - sem sucesso - intervir no conflito, provocando a ira dos dois lados, que reagiram à interferência dos Lazax com total hostilidade.

Com duas das Grandes Raças em rebelião declarada, os Hylars - que há muito haviam se cansado do controle intrometido dos Lazax - aproveitaram a oportunidade para realizarem uma secessão. No curto período de vários anos, o Império se transformou num caos.

Nas primeiras décadas das Guerras Crepusculares, os Lazax lutaram para manter a paz e a estabilidade no Império. Muitos deles se recusavam a acreditar que seu Império, que havia existido por quase vinte milênios, poderia realmente cair. Alguns poucos, no entanto, previram o inevitável.

O líder desse grupo profético, um conselheiro Lazax desiludido que atendia pelo nome de Ibna Vel Syd, via que os Lazax não eram capazes de manter sua posição de poder. Ele implorou ao Imperador para que consolidasse sua força militar em Mecatol Rex, o coração ainda pulsante do Império. Sem querer acreditar que o direito de seus antepassados poderia um dia ser desafiado, o Imperador ignorou as preocupações de Vel Syd, considerando-as alarmismos infundados, e não fez qualquer esforço para reobter controle do Império em decadência.

Furioso com a complacência do Imperador, Vel Syd liderou um grupo de seguidores leais e um pequeno contingente de cientistas Hylar renegados rumo a um planeta muito além das regiões fronteiriças. Enquanto realizavam sua fuga desesperada, eles destruíram o Salão da Cartografia da Cidade de Mecatol para que ninguém que suspeitasse de seus planos jamais pudesse descobrir seu destino secreto.

O imperador, desorientado com a traição de um dos seus e totalmente impotente perante três rebeliões gerais, entrou em profunda depressão. Incapaz de reunir os recursos para ao menos lidar com os problemas que surgiam na Cidade de Mecatol, ele deixou o governo do Império para os seus subordinados.

O destino final dos Lazax foi selado quando uma enorme frota de naves de Sol surgiu sem aviso nos céus de Mecatol Rex. Com a Frota Mecatol dos Lazax ausente em um sistema estrangeiro, a Cidade de Mecatol ficou totalmente indefesa. A destruição foi absoluta. O último Imperador dos Lazax, Salai Sai Corian, morreu no bombardeamento Sol, e um sucessor jamais foi nomeado.

Nos anos seguintes à destruição da Cidade de Mecatol, os Lazax foram perseguidos e exterminados sem exceção e sem misericórdia. Apenas os Winaarans, leais servos dos Lazax, permaneceram fiéis ao Império, mas eles foram incapazes de impedir o massacre. Aqueles que tentaram interferir foram massacrados em espécie. Dentro de vinte anos, os Lazax não passavam de uma memória.





## As Guerras Crepusculares

Sem a presença unificadora dos Lazax, o Império rapidamente transformou-se em caos e guerra. As Grandes Raças, não mais acorrentadas por sanções Imperiais, entraram em confrontos por território, posições de poder e, em alguns casos, por despeito.

Os Sol, os Hacans e os Jol-Nars, cúmplices na traição dos Lazax, buscaram destruir o poder do Império. Conflitos surgiram pela galáxia à medida em que as facções se apressavam para proteger suas soberanias e declarar seus direitos aos territórios do Império decaído.

Vastas frotas de naves de guerra avançadas trocaram saraivadas mortais em enormes batalhas. Milhares de naves e vidas foram sacrificadas pelos mais minúsculos ganhos territoriais. Para cada batalha vencida, outra era perdida, e as guerras continuaram inabaladas.



# Uma Era de Inquietação

Nem mesmo os santuários de algumas das Grandes Raças ficaram intocados. Durante os primeiros anos das Guerras Crepusculares, os Letnevs capturaram Archon Tau, um dos planetas natais dos Xxchas, num ato que levaria a uma eventual militarização do povo Xxcha e, durante a luta para retomar seu lar, à completa e absoluta devastação do mundo verde.

Os cientistas da raça Hylar, sem vínculos com a orientação moral dos Lazax, apoiaram-se fortemente na escravidão e na experimentação. Tendo há muitos anos subjugado a impetuosa raça conhecida como Gashlai, os Hylars os forçaram a construir uma arma de poder incomparável, que os Hylars, por sua vez, usaram para atacar os desavisados N'oors.

Por centenas de anos, as Guerras Crepusculares desmantelaram o progresso e sabedoria dos últimos vinte mil anos. Por fim, com suas civilizações reduzidas a cinzas, as Grandes Raças, incapazes de sofrer mais perdas, discretamente se retiraram para seus respectivos planetas natais. A galáxia estava em frangalhos, mas a Era do Crepúsculo havia finalmente acabado.



# Sóis Distantes

Milênios se passaram desde as batalhas finais das Guerras Crepusculares. Os integrantes do antigo Conselho Galáctico esqueceram-se dos deploráveis horrores da guerra. Uma quietude e calma tomaram conta da galáxia na ausência de conflito, e, com o tempo, as Grandes Raças recuperaram uma porção de suas antigas forças. A reconstrução, embora tenha levado muitos anos, fez com que muitos dos planetas natais das Grandes Raças retornassem ao estado em que estavam antes das guerras.

Contudo, debaixo da superfície plácida, a galáxia se agita. Alguns, já não contentes em permanecer dentro dos limites de seus territórios reduzidos, começam a olhar além das estrelas de seus sistemas natais. A faísca da ambição os impulsiona a buscar novas fronteiras.

Nas margens das regiões fronteiriças, cautelosos exploradores em busca de mercadorias valiosas traçam novas rotas em sistemas jamais tocados pela civilização. Planetas verdes recém-descobertos - transbordando de recursos naturais - trazem minerais raros às economias daqueles com sorte o suficiente para tê-los encontrado. Essas descobertas inauguram uma era de prosperidade e comércio revigorados.







# Écos do Passado

Mesmo com os eventos do presente abrindo caminho para o futuro, o passado ainda volta à vida. Retornando a planetas previamente habitados por cidadãos do Império, as raças da galáxia estão restabelecendo suas antigas colônias.

Em alguns casos, postos avançados há muito perdidos foram encontrados em boas condições, prosperando na ausência da guerra, e foram trazidos de volta para o lado da civilização. Em outros casos, planetas inteiros, que em outros tempos eram núcleos comerciais e centros de cultura e educação, foram encontrados totalmente destituídos de vida. Repletos de esqueletos de naves espaciais antigas, esses planetas servem como lembranças sombrias das guerras de eras passadas.





## AMEAÇAS DO ALÉM

Com a ressurgimento das Grandes Raças - e a promessa de um império renascido - também vem o perigo. Nem todos os habitantes da galáxia desejam ver o Império voltar à vida, e os pecados do passado lançam uma sombra sobre Metacol Rex.

Durante os primeiros anos das Guerras Crepusculares, quando o conselheiro Lazax, Ibna Vel Syd, e seus compatriotas traíram o Imperador e fugiram de Metacol Rex, não houve muito o que fazer para procurá-los. O Imperador nunca soube que fim teve Vel Syd e, por milhares de anos, presumiu-se que ele havia morrido.

Mas a história dos Lazax estava longe de acabar. Com suas expectativas de vida aumentadas pela tecnologia Hylar, Vel Syd e seu povo escaparam do genocídio de seus confrades e encontraram um novo planeta natal. Foi uma época de muito sofrimento para os Lazax, mas também foi um tempo de novos começos.

Em seu hostil mundo novo, os sobreviventes descobriram que vários órgãos de seus corpos precisavam ser mecanizados para que pudessem sobreviver. Tantas foram as partes dos seus corpos que se transformaram em máquina, que agora quase não existiam mais semelhanças com suas antigas aparências. E, assim, os L1Z1X nasceram.

À medida em que os séculos foram passando e os L1Z1X foram consolidando seu poder, Ibna Vel Syd ocupou-se completamente com vingança, afirmando que os L1Z1X um dia retomariam o Império. Algo que Vel Syd não sabia, porém, era que uma disparidade crescia entre seu povo.

Mordai, um dos integrantes do grupo original de Vel Syd e Chefe de Aprimoramentos dos L1Z1X, desejava algo maior. Ele ficou obcecado em livrar seu corpo - e os corpos dos seus seguidores - de todo e qualquer tecido orgânico.

Durante um dos seus experimentos, Mordai cometeu um equívoco e infectou-se com um vírus que, sem que ele soubesse, lentamente o levou à loucura. Mordai e seus seguidores assumiam novas personalidades à medida em que o vírus corroía seus estados mentais.

Adotando o nome de Nekros, eles se viraram contra seus antigos confrades, alegando que a relutância em abandonar a forma orgânica era uma fraqueza a ser expurgada.

Depois de muito tempo e de um preço muito alto, os L1Z1X conseguiram derrotar os Nekros, que, àquela altura, haviam regredido a uma insanidade mecânica. Mas, no escuro do espaço, os L1Z1X deixaram passar um único satélite infectado. Os Nekros sobreviveriam, e os rumores recentes de naves desaparecidas e colônias inteiras que repentinamente deixaram de dar sinal profetiza um mau presságio para todos.

No entanto, o legado obscuro dos Lazax está longe de ser a única ameaça enfrentada pelas civilizações reemergentes da galáxia.

Próximo à passagem Shaleri, embarcações comerciais desapareceram sem explicação. Veículos alienígenas desconhecidos foram avistados por patrulhas, mas desapareceram sem deixar rastros segundos depois. Esses estranhos acontecimentos poderiam ser atribuídos a piratas ou às anomalias gravitacionais do espaço Shaleri não fosse por uma só questão: o surgimento dos Creuss.

Vindos de um espaço além da passagem Shaleri, as intenções dos Creuss são desconhecidas. Embora aleguem ser uma raça pacífica, há aqueles que insistem que os Creuss estão conectados às tragédias que ocorrem nessas regiões das estrelas.

Ainda mais estranhos que os Creuss são os Arborecs. Uma raça de harmoniosos organismos semelhantes a plantas, cada Arborec trabalha como parte de um todo: a Primeira Sinfonia. Incapazes de se comunicar vocalmente com as outras raças, os Arborecs recorrem a meios não convencionais - revivendo o tecido morto de outros seres sencientes e usando o organismo ressuscitado como um hospedeiro.

É compreensível que os métodos de comunicação incomuns dos Arborecs tenham sido recebidos com apreensão - e, em alguns casos, total repulsa - pelas outras raças. É bem possível que os Arborecs sejam muito mais ambiciosos do que aparentam ser.

Essas forças sombrias circulam livremente bem nas margens do espaço civilizado, e até mesmo os próprios Lazax estariam mal preparados para se defender deles. À medida em que a luz de uma nova alvorada ilumina a galáxia, a escuridão chega ainda mais perto, ameaçando outra idade das trevas.

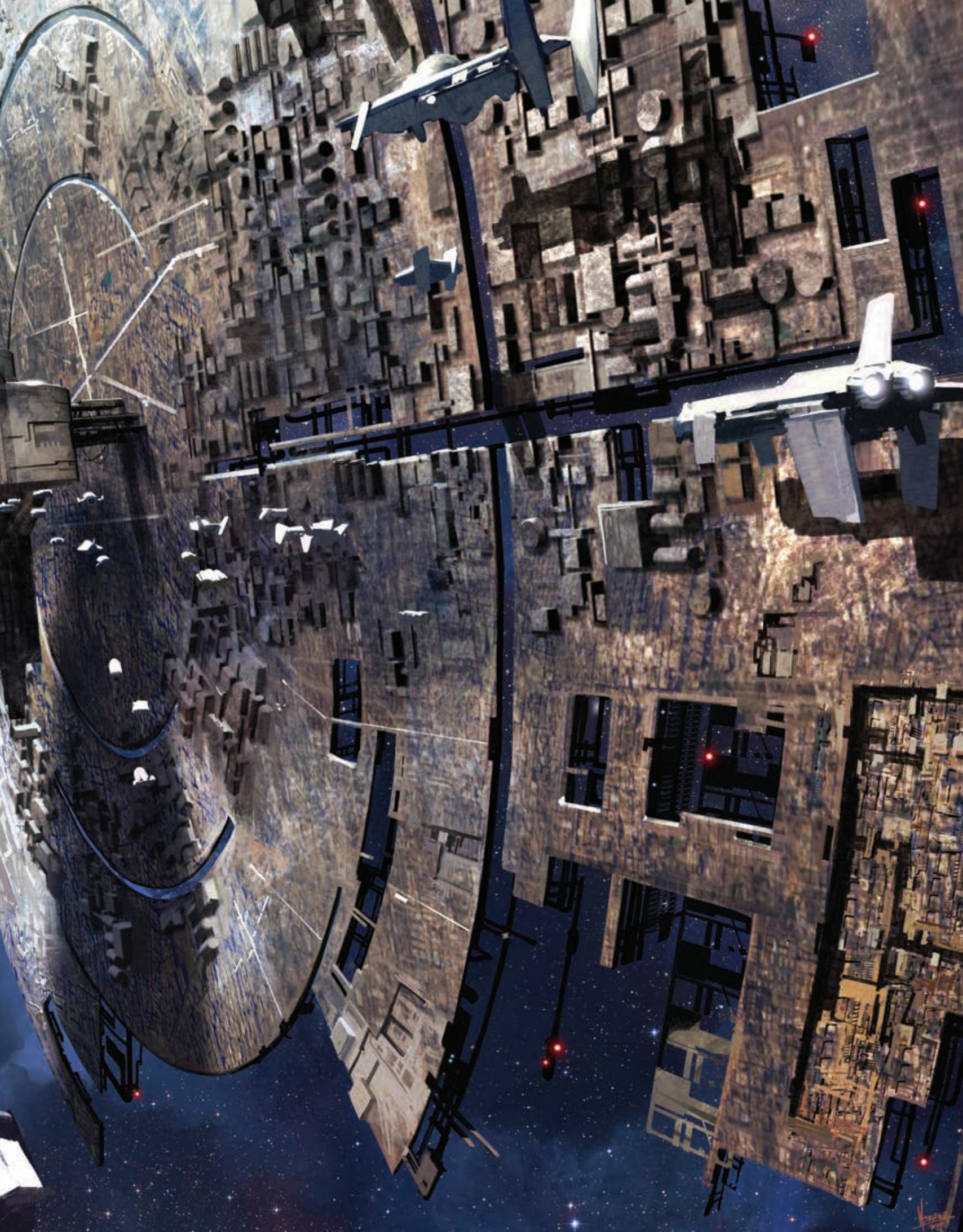


## A Sombra da Guerra

Enquanto a ameaça de perigo paira sobre a galáxia, antigas alianças estão sendo reforçadas - e antigas rivalidades também. Vindos de além do Mahact Plateau, cautelosos emissários de estranhos povos nunca antes vistos chegam em Mecatol Rex ansiosos para avaliar quanto poder remanescente - ou tecnologias antigas - pode ser encontrado no planeta devastado.

Muitas das tecnologias perdidas dos Lazax foram redescobertas. No entanto, alguns membros antigos do Império começaram a desenvolver, em segredo, armas de poder imensurável, mantendo-as escondidas nas sombras de seus planetas natais.

Uma arma assim, conhecida como "sol bélico", é o resultado aterrorizante das pesquisas bélicas dos Hylars feitas nos primeiros anos das Guerras Crepusculares. Apesar das questões éticas que cercam o uso de um poder tão bruto e indiscriminado, ainda há aqueles que arriscariam os perigos de uma arma tão pírrica para garantir seu lugar na ordem galáctica.







## Um Trono Vazio

A fadiga da guerra, tão conhecida pelas gerações passadas, se foi. Até mesmo as raças que tiveram um papel fundamental no declínio dos Lazax estão renovadas de vigor e orgulho.

A Cidade de Mecatol - com os sempre fiéis Winaarans como únicos guardiões - é um feixe de luz em um planeta que, fora isso, está em estilhaços. Desocupado, seu trono aguarda aqueles que irão reivindicá-lo, embora ninguém ainda tenha o poder necessário para fazê-lo.

Agora, as Grandes Raças vêm de seus antigos lares, ansiosas para provarem ser sucessores dignos. Conflitos fronteiriços entre sistemas vizinhos ameaçam romper a paz instável enquanto os exércitos das Grandes Raças almejam retornar à sua antiga glória.



# O Nascer de Uma Nova Era

Enquanto a galáxia se agita inexoravelmente rumo ao seu futuro, as Grandes Raças começam a alimentar as chamas de suas máquinas de guerra. Cada uma luta para se tornar o inquestionável regente das estrelas.

Um período de grande conflito ameaça assolar a galáxia novamente. É época de alianças firmes e traições sangrentas. De palavras e de guerra. De honra profunda e glória conquistada.

É o nascer de uma nova era.

Pax Magnifica Bellum Gloriosum!



