

STARFINDER

COWBOYS NO ESPAÇO

TRILHA DE AVENTURAS

PARTE 1



COMEÇO TRANQUILO

Por Márcio da Silva Kubiach

Tudo tem um começo. Antigos amigos, ou não, se reúnem mais uma vez para um empreendimento extremamente lucrativo, ou não.

Parte 1: Chegada à Absalom

Os personagens chegam à estação atrás de uma proposta para pagar os boletos do mês, mas não imaginam o que os aguarda.

Parte 2: Destino Inesperado

A viagem para o local do controle era tranqüila, até a chegada de não-convidados.

Parte 3: Pouso Forçado

O grupo é forçado a explorar um desconhecido complexo se quiserem sobreviver.

Trajectoria de Evolução

1. Os personagens dos jogadores começam no nível 1.
2. Espera-se que os PJs encontrem as armas guardadas na Estante de Tiro.
3. Os personagens devem alcançar o nível 2 ao final da aventura.

INTRODUÇÃO

Em uma realidade onde há mais entre o céu e a terra do que qualquer um pode imaginar erguem-se heróis e vilões que se confundem em seus papéis. Você está preparado para viver por um fio?

A presente aventura é a minha primeira incursão no universo de *StarFinder* e uma grande homenagem a minha antiga campanha de *GURPS CyberPunk*.

Por um Fio... foi a mais longa e bem sucedida campanha de *GURPS CyberPunk* que mestrei para muitos bons amigos. Ambientada em uma New York futurista era centrada em um grupo de mercenários conhecidos como *Cowboys From Hell*.

Nesta aventura, e em todas as demais, os principais personagens, eventos e aventuras de nossa antiga campanha serão referenciados, devidamente adaptados, claro. Uma pitada de aventura e comédia ajuda a embrulhar tudo em uma campanha conspiratória que tem os personagens jogadores como principais protagonistas. Esse é o substrato da Trilha de Aventuras Cowboys no Espaço sendo esta a sua primeira parte.

COWBOYS NO ESPAÇO

A trilha de aventuras Cowboys no Espaço é uma campanha completa que está acontecendo nesse momento, por isso ela ainda não possui um total de partes. Outro ponto é sua liberdade criativa. Escrita apenas com o livro básico espere muitas mudanças malucas e explosões, principalmente explosões, no enredo de *Starfinder*.

A campanha é escrita para quatro ou cinco personagens e a primeira aventura é idealizada para personagens de 1º nível. A aventura, e a campanha, começam com a chegada dos personagens jogadores à Estação Absalom.

HISTÓRICO DA AVENTURA

Os Mundos do Pacto são uma mistura de interesses concorrentes, lícitos ou não, e palco para conspirações de todos os tamanhos. Entre governos, igrejas e diferentes povos é entre as grandes corporações que se observa as interações mais drásticas. Deste uma simples competição comercial a conspirações que envolvem sabotagem e assassinato, tudo por mais poder, e ninguém e mais poderoso que a AbadarCorp.

A AbadarCorp é a mais rica e influente megacorporação que existe nos Mundos do Pacto e também a igreja de Abadar, o deus da civilização, do comércio e da riqueza. Além da fabricação de uma infinidade de produtos a corporação também presta inúmeros serviços, financia grupos e indivíduos promissores e fomenta o livre comércio e a civilização por todos os mundos conhecidos. Mas entre todas as fontes de lucros a que mais se destaca está no setor financeiro.

Foi graças a megacorporação que foi estabelecido e é mantido o padrão de créditos em todos os mundos o que, de fato, a torna parte do governo interplanetário. A AbadarCorp ajudou a estabelecer o sistema financeiro, regula a moeda e mantém todo o sistema de compensação bancária. Seja qual for o mundo, se ele estiver operando o padrão de créditos dos Mundos do Pacto ele está sob influência da megacorporação.

Todo esse poder afasta perigos imediatas e menos poderosos da AbadaCorps, mas ele também desperta a cobiça de outras organizações. Nesse momento um plano para prejudicar a AbadarCorp, de uma maneira nunca antes vista, está em curso e se utilizará de alguns mercenários...



PARTE 1

CHEGADA À ABSALOM



A campanha começa na Estação Absalom, a imensa plataforma espacial ancorada na órbita do desaparecido planeta Golarian, lar da humanidade e sede administrativa dos Mundos do Pacto. Os personagens jogadores acabam de chegar à estação e desembarcam ao longo de um dos Braços. Os Braços da estação, onde ficam as incontáveis docas e baías de atração, nunca dormem. Centenas de naves chegam e partem e uma multidão de passageiros transita todos os dias neste que é o espaçoporto mais movimentado do sistema.

Os personagens dos jogadores estão aqui por uma oferta de emprego que chegou a eles por meio eletrônico. Cada mensagem **trás um código individual** e os convida para um contrato mercenário altamente lucrativo que envolve a escolta de uma equipe de cientistas a um campo arqueológico no planeta Aballon. Cabe aos jogadores desenvolverem as conexões que explicam como essa mensagem chegou a eles e o porquê eles desejam aceitar esse contrato. A mensagem orienta os personagens a procurarem por Allezandau, na empresa de segurança Vigiliox no 18º deck da região conhecida como Cravo, a superlotada metade inferior da Estação Absalom.

Também existe a possibilidade de algum dos personagens já serem moradores de Absalom. Cabe aos jogadores decidirem, caso já morem na estação, se estão nos Braços ou estão nesse momento se dirigindo para encontrarem Allezandau.

Desenvolvimento: Os personagens dos jogadores acabam de chegar à estação, ou já moram aqui, e agora devem se dirigir para o Cravo para procurem a sede da empresa Vigiliox. Aqui eles ainda podem agir sozinhos, se desejarem.

EM BUSCA DE ALLEZANDAU

Até aqui os personagens dos jogadores podem ou não estar juntos. Eles podem ou não já se conhecerem, mas o próximo passo é uni-los em um grupo.

Após o primeiro contato com a estação devem eles se dirigir para o elevador principal mais próximo para descerem até o cravo. Para encontrarem esse elevador não há dificuldade, há muitas placas e indicações. Esse elevador na verdade lembra um grande metrô vertical que transporta centenas de pessoas para os inúmeros decks da estação.

Dos **Braços onde os PJs estão** até o **elevador mais próximo** demora cerca de 20 minutos de caminhada. Durante o caminho os personagens passam por inúmeros corredores, ruas amplas e muito movimentadas. Diversos estabelecimentos também podem ser observados. Nos braços verão muitos restaurantes e pequenas lancherias, além de lojas de cambio, de conveniências e alojamentos.

Quando chegarem ao elevador eles avistarão uma pequena multidão se acotovelando para entrar. Há várias cabines e repartições com indicações de vagas e para quais decks aqueles compartimentos são destinados. A estação possui mais de 200 decks, além de um número incerto de níveis fantasmas.

Poucos minutos depois e os PJs desembarcam no seu destino: o 18º deck de Absalom. O andar recebe boa manutenção, mas como tudo no Cravo ele exhibe as marcas da sua posição social. Assim que deixarem o elevador eles vêem que as paredes são repletas de pichações, a maioria com críticas ou xingamentos ao governo, mas há também pichações com informações e mapas. A iluminação pública está funcionando e é fácil achar o caminho para a Vigiliox.

Desenvolvimento: Os PJs acabam de chegar ao 18º deck da estação e devem encontrar a empresa Vigiliiox. Aqui há oportunidades de interpretação e é a última cena antes dos PJs formarem um grupo.

INVESTIGAÇÕES EM ABSALOM

Se os PJs procurarem informações sobre a empresa ou sobre o próprio Allezandau o grupo pode investigar nas profundezas da Infosfera da estação com a perícia Computação ou usarem Cultura para recordar já terem ouvido esse nome.

Também é possível utilizar Diplomacia para obter informação através de entrevistas ou Intimidação através de ameaças aos moradores e transeuntes da Estação, mas não é possível colher informações sobre Allezandau dessa forma fora do Cravo.

Desenvolvimento: Os personagens podem tentar levantar informações, nos Braços ou no Cravo. Se os PJs começarem a perguntar pela Vigiliiox ou por Allezandau pelas ruas mais cedo ou mais tarde esse fato chegará ao conhecimento de Allezandau.

EMPRESA DE SEGURANÇA PRIVADA VIGILIOX

Os personagens-jogadores podem utilizar as perícias Computador, Cultura e Diplomacia para recordar conhecimento sobre a empresa.

Resultado	Informação
10+	É uma empresa pequena que oferece serviços de vigilância a empresas.
15+	A Vigiliiox não teria condições de contratar e manejar mercenários
20+	A empresa tem pouquíssimos clientes e quase nenhuma atividade.
25+	A Vigiliiox é uma empresa de fachada, sem patrimônio, mas movimenta muito dinheiro.

Recompensa de História: Recompense os PJs com 400 XP se eles chegarem a conclusão que a Vigiliiox é uma empresa de fachada que movimenta fortunas.

ALLEZANDAU

Conseguir informações sobre o contratante dos personagens dos jogadores não é exatamente difícil, mas conseguir a informação verdadeira é. Allezandau está formando um nome no submundo, e apenas nele é que circula essa informação, até por isso os PJs podem utilizar Profissão (Mercenário) para recordar conhecimento sobre ele.

Resultado	Informação
10+	Não há registros digno de nota em nome de Allezandau.
15+	Existem registros de atividades ilícitas envolvendo grupos armados, mercenários, assim como o fornecimento de armas e contratos duvidosos.
20+	Allezandau é um intermediário pouco famoso, mas em ascensão, no que se refere a contratação de serviços mercenários nos Mundos do Pacto.
25+	(Somente Diplomacia ou Intimidação e apenas no Cravo) Allezandau está buscando se tornar o principal fornecedor de serviços mercenários de Absalom. Possui um pequeno exército pessoal e muitos contatos.

Recompensa de História: Recompense os PJs com 400 XP se eles descobrirem que Allezandau quer assumir o posto de principal intermediário de forças mercenárias em Absalom.

SEGURANÇA PRIVADA VIGILIOX

Após seguir as indicações os PJs chegam à empresa. Ela possui uma ampla porta de entrada na cor roxa. A fachada ostenta o nome da empresa e que atua nas áreas da segurança patrimonial, individual, digital ou místico. Não parece haver alguma pessoa na empresa nesse momento.

Nos arredores há pessoas e vizinhos, mas nenhum quer informar nada. Se insistirem os PJs receberam silêncio e ofensas, o que pode indicar que a Vigiliox não é um simples empresa de segurança.

Há um porteiro eletrônico e basta que os personagens acionem o botão para serem atendidos por uma voz suave:

“Saudações. A Vigiliox está no momento fechada para balanço contábil. Por favor, para atendimento retorne em 48 horas.”

Essa voz, que na verdade é uma IA simples, não irá se desviar desse discurso por mais que os PJs argumentem, até o momento que eles citem o código individual que cada um deles recebeu por mensagem individual, o que dispara um protocolo especial.

Feito isso, a porta se abre. O interior é escuro e amplo. Pequenas luzes no piso de acendem e indicam o caminho. Os PJs acabam em uma sala com poltronas acolchoadas recobrimdo as paredes. No centro um pequeno bar circular com um robô. Ele serve quaisquer bebidas que os personagens pedirem e não responderá perguntas, no máximo se limitará a pedir que eles aguardem.

Enquanto aguardam os personagens serão aqui reunidos. Aqui eles se conhecerão (se já não se conhecem), formarão um grupo (se já não o fizeram) e poderão conversar (se quiserem). Aqui já há um mercenário esperando e uma oportunidade de interpretação com os PJs se relacionando pela primeira vez (ou não...).

Em uma das poltronas, ao lado dos personagens dos jogadores, já há um interessado aqui aguardando. Trata-se de um imenso Vesk chamado Gonragod que também veio pela oportunidade.



Gonragod é um mercenário Vesk (Soldado/Mercenário/LN de 3º nível) com fama de durão. Especialista em armas pesadas e nerd até a alma, ele veio a Absalom em busca de riqueza.

Gonragod fará parte do grupo e após todos se reunirem nessa sala que a aventura avançará.

Em um determinado momento um grupo de 6 GOBLINS ESPACIAIS entra na sala. Eles encaram os pjs por um instante e se sentam do outro lado, promovendo uma algazarra em sua língua.

Uma vez com todos reunidos o robô no centro que serve trinquês se recolhe e o bar se transforma em uma espécie de mesa e do seu centro se forma um holograma. Trata-se de um humano macho, calvo, vestido de terno e com extensas áreas substituídas por implantes cibernéticos. É Allezandau:

“Bem vindos. Meu nome é Allezandau e vocês foram cuidadosamente selecionados para um lucrativo empreendimento, para vocês e para mim.”

Nesse momento ele olha para os goblins, aponta para o grupo e fala:

“Deve haver algum pequeno engano. Para esse contrato não selecionamos os senhores.”

Isso gera uma breve revolta, palavrões e gusparadas entre os goblins. Allellandau faz um gesto com o dedo e as poltronas onde os Goblins Espaciais estão (que são idênticas as que os PJs estão) se abrem, engolindo-os e fazendo todos eles desaparecerem. Com as poltronas voltando ao normal logo a seguir, mas agora vazias, ele prossegue:

“Sobre o contrato, os anacites, nativos de Aballon, montaram uma pequena expedição exploratória para uma nova área em uma de suas antigas cidades e precisam de proteção. A tarefa de vocês será escoltá-los até o local, esperar terminarem e trazê-los de volta. Muito simples e tranquilo. Caso aceitem cada um receberá \$1.000 mais um bônus nesse valor que lhes será adiantado, além de uma nave em comodato para a missão. Aceitam, senhores?”

Os PJs podem discutir os termos se desejarem, mas Allellandau vai ser muito pouco flexível. Se algum PJ desejar tentar negociar ele pode usar as perícias Blefe ou Diplomacia. Se passar em um teste contra CD 20 o seu novo empregador pode ser convencido a ceder a cada um dos PJs uma arma *ou* uma armadura qualquer de nível 2. Nada mais que isso.

Se questionado sobre a nave ele responderá que será uma nave muito importante para ele. A Madalena, a primeira nave que ele comprou. Ela está em ótimo estado e seus sistemas foram todos atualizados.

Com isso, telas holográficas surgem à frente dos personagens. Nelas está o contrato para os PJs assinarem. Uma vez que o grupo assine o contrato Allellandau vai felicitá-los:

“Seja bem vindos a bordo. Tenho certeza que esse é o início de uma muito lucrativa sociedade. Um táxi já os está esperando e os levará até a minha doca particular onde um dos meus associados os aguarda. Vocês partem agora para Aballon.”

Dito isso a projeção holográfica desaparece. O robô barman ressurge, entrega um chip de crédito a cada um dos PJs e diz que o táxi os aguarda na porta. Se quiserem alguma bebida ele diz que o bar está fechado e insiste que o táxi os espera.

Criaturas: Os seis goblins espaciais que acabaram de ser expulsos e ejetados na rua não desejam lutar com os PJs. Se possível eles querem trabalhar junto, mas Allellandau não permitirá e não dará qualquer oportunidade para os PJs interferirem aqui.

Desenvolvimento: A partir desse ponto a aventura de fato se iniciará. Os PJs se reuniram em um grupo e conhecem seu empregador e a missão. Após aceitarem o contrato de trabalho de Allellandau eles são levados até a doca particular do agenciador para imediatamente partirem para o planeta Aballon.

Recompensa de História: Encontrar Allellandau, aceitar o contrato e formar o grupo rende 400 XP. Se os jogadores criarem cenas com seus personagens interagindo entre eles premie-os com mais 400 XP.



PARTE 2

DESTINO INESPERADO

Um táxi da estação está estacionado na frente da empresa. Ele é grande o suficiente para 6 ocupantes. Assim os personagens dos jogadores deixam a Vigiliox. Não demora a eles retornarem aos Braços e cerca de 40 minutos depois eles chegam a uma doca aparentemente desativada em um canto da estação.

Dentro da doca os PJs avista uma nave sendo preparada. Aparentemente a nave parece ser um pequeno cargueiro modificado, com itens para o conforto da tripulação e sistema de armas. Em seu casco está escrito "Madalena" e quando os PJs olham um gnomo se destaca e se aproxima:

"Olá. Meu nome é Guiler. Sou piloto do Sr. Allezandau e vou levá-los até Aballon a borda da Madalena, a nave preferida do Sr. Allezandau. Já está tudo pronto. Então, podemos partir?"

Assim que os PJs estiverem instalados na Madalena a nave pode partir. A viagem até Aballon será feita por propulsores (a nave não possui motor de deriva) e demorará 1d6+2 dias. Nesse meio tempo os jogadores podem **desenvolver uma cena** de convivência interpretando seus personagens, mas eles não irão chegar ao seu destino...

VINGANÇA! (ND 2, 600 EX)

A viagem segue tranquila até que pouco depois da metade do caminho os sensores disparam. Uma nave surge e se aproxima em grande velocidade.

Guiler diz para todos, enquanto pilota a nave, para manterem a calma. Que provavelmente é Allezandau remetendo algo importante e que ele vai diminuir a velocidade. Os problemas começam quando se tenta um contato. Nenhuma comunicação é aceita.

Até que a nave recém chegada **abre fogo!** Um projétil eletromagnético passa raspando o casco da nave dos personagens-jogadores.

Uma análise da nave atacante revelará que ela é feita de restos, partes descartadas e sucata, típico de uma nave de fabricação goblinóide.

São os goblins espaciais de antes! Desprezados por Allezandau eles querem vingança e uma pilhagem fácil. A bordo de uma nave goblin feita de peças descartadas eles partem para o combate.

As estatísticas das naves envolvidas no combate espacial são:

MADALENA

RANQUE 1

Cargueiro Pequeno

Velocidade 6; Manobrabilidade boa (curva 1)

CA 13; TM 13

PC 40; LD -; LC 8

Escudos básicos 20 (proa 5, bombordo 5, estibordo 5, popa 5)

Ataque (Proa) canhão laser leve (2d4, 5 hex)

Ataque (Proa) torpedos (2d8, 16 hex, disp limit 5)

Ataque (Bombordo) canhão laser leve (2d4, 5 hex)

Ataque (Estibordo) canhão laser leve (2d4, 5 hex)

Núcleo de Energia Pulso Cinza (100 UNE);

Motor de Deriva nenhum; **Sistemas armadura** md 3, **defesas** md 3, **sensores básicos** de médio alcance; **Compartimentos de Expansão** alojamento da tripulação, alojamento para hóspedes, botes salva-vidas, depósito x3.

Modificadores: +2 em Pilotagem; **Contingente** 1-6

TRIPULAÇÃO

Piloto Guiler (LN Gnomo macho operativo); artilharia +5, Computação +6 (1 graduação), Engenharia +7 (2 graduações), Pilotagem +8 (2 graduações)

A Madalena é um cargueiro antigo, mas bem cuidado, com diversas modificações e equipado com armas e sistemas defensivos.

Já a nave dos goblins é feita de sucata com uma única arma montada à sua frente, um potente canhão eletromagnético, que para o azar dos PJs funciona muito bem.

IMPERADOR GALÁCTICO RANQUE 1/2

Ônibus Pequeno

Velocidade 8; **Manobrabilidade** perfeita (curva 0)

CA 13; **TM** 11

PC 35; **LD** –; **LC** 7

Escudos básicos 20 (proa 5, bombordo 5, estibordo 5, popa 5)

Ataque (Proa) canhão eletromag (4d4, 20 hex)

Núcleo de Energia Arcus Leve (75 UNE); **Motor de Deriva** nenhum; Sistemas armadura md 3, defesas md 1, sensores básicos de médio alcance; **Compartimentos de Expansão** alojamento da tripulação, alojamento de hóspedes, botes salva-vidas.

Modificadores: +2 em Pilotagem; **Contingente** 1-4

TRIPULAÇÃO

Capitão (CM goblin macho operativo); artilharia +6, Computação +8 (2 graduações), Engenharia +8 (2 graduações), Pilotagem +14 (2 graduações)

Piloto (CM goblin macho operativo); artilharia +6, Computação +8 (2 graduações), Engenharia +8 (2 graduações), Pilotagem +14 (2 graduações)

Artilheira (CM goblin fêmea operativa); artilharia +6, Computação +8 (2 graduações), Engenharia +8 (2 graduações), Pilotagem +14 (2 graduações)



A estratégia de combate dos goblins faz algum sentido. Usando o canhão eletromagnético eles tentam se manter longe do alcance das armas dos inimigos, enquanto os alveja até que não retem sobreviventes e assim possam pilhar o que restar. O ponto fraco está no fato de terem apenas uma arma na proa, o que os faz ter que virar para mirar, e possuírem defesas baixas contra armas guiadas.

Se os PJs usarem os torpedos, se manterem a curta distância, danificarem a arma ou fugirem do arco de proa os goblins estarão em apuros, mas não tentarão fugir. Antes que os goblins pensem nessa possibilidade o combate se encerrará de forma inesperada para ambos os lados.

O COMBATE PROSEGUIRÁ ATÉ QUE RESTEM APENAS 10 PONTOS DE CASCO EM UMA DAS NAVE, QUALQUER NAVE.

Quando isso acontecer a Imperador Galáctica se aproximará muito rápido da nave dos PJs. Sem nenhum aviso ocorre uma **VIOLENTA EXPLOSÃO** e ambas as naves sofrem uma onda de choque. Os sistemas de ambas as naves são desativados e tudo fica escuro por vários e tensos minutos.

Quando finalmente os sistemas da nave dos PJs começam a voltar eles constatarem que estão a deriva, mas que estão se movendo! Logo os sensores voltam e eles constatarem que estão sendo engolidos por uma espécie de **BURACO NEGRO!** **NADA que façam impedirá isso.**

Desenvolvimento: Não importa se os PJs venceram ou não o combate espacial, antes do fim uma explosão ocorre e quando se recuperam eles podem apenas assistir a sua nave cair dentro de uma espécie de fenda no espaço.

Recompensa de História: Se os PJs interpretarem seus personagens e criarem cenas durante a viagem, antes do combate, premie-os com 400 XP e derrotar as goblins (reduzindo o seu casco para 10 pts) rende outros 600 XP ao grupo.

PARTE 3

POUSO FORCADO

Pouco a pouco os personagens dos jogadores, o gnomo Guiler e Gonragod começam a acordar. Eles constatarem que estão todos vivos e os principais sistemas da nave estão avariados e irre recuperáveis. Olhando pelas janelas eles vêem que estão na superfície de um planeta gelado. Aparentemente é noite, tudo é coberto por pesadas camadas de neve e gelo e o frio é de 20 graus negativos (frio severo).



Os sensores estão funcionando o suficiente para informar duas coisas: que o clima continuará piorando e que todos morrerão congelados em algumas horas se ficarem aqui; e que existe uma instalação tecnológica a 3 km de distância.

Não há casacos pesados a bordo, mas existem trajes espaciais para caminhadas no espaço que podem oferecer proteção suficiente para vencerem a distância a pé. Para efeitos do frio severo veja a pg. 402 do livro básico (exige 1 teste de Fortitude a cada 10 minutos, CD 15 +1 para cada teste anterior, falha sofre 1d6 de dano não-letal).

Se o personagens-jogadores não decidirem o que fazer **Gonragod** assume a liderança. Pega um dos trajes e diz para o restante segui-lo se não desejarem morrer congelados. Além de fugir do frio Gonragod quer tentar encontrar uma nave para fugir daqui.

Desenvolvimento: Com a chegada conturbada os PJs precisam entender onde estão, que precisam alcançar o complexo o mais rápido possível para não congelarem e para procurarem uma saída do planeta.

A. O COMPLEXO

Após 1 hora de caminhada na neve o grupo (PJs, **Guiler** e Gonragod) chega a uma porta dupla de metal encravada ao pé de uma pequena montanha rochosa. A porta está trancada e os PJs precisam arromba-la, ou todos morrerão congelados em pouco tempo.

A porta possui Dureza 20 e 60 PVs e é necessário um teste em **Engenharia CD 20** para arrombá-la. Se estiverem protegidos contra o frio (usando os trajes espaciais, por exemplo) eles poderão escolher 20 para essa tarefa, caso contrário o contínuo congelamento permitirá apenas 1 teste para cada 10 minutos, até que abram a porta ou congelem.

Uma vez aberta (a porta não pode mais ser trancada) o grupo se vê no interior de uma caverna. Ela parece ter sido aberta pela força de máquinas, mas, além disso, não há nada de especial, nem mesmo iluminação (os PJs precisam usar lanternas ou ter outras formas de ver no escuro).

A exploração da caverna os levará até o seu fundo onde encontram uma porta de metal moderna. A porta possui Dureza 35 e 160 PVs, mas sua fechadura eletrônica é vulnerável. É necessário um teste em **Computação CD 24** para abri-la e os PJs podem escolher 20 para essa tarefa.

Uma vez superada a porta abre para um complexo tecnológico. Imediatamente as luzes começam a ligar e os PJs avistam salas e corredores metálicos, alguns móveis e múltiplos caminhos. O ar é respirável e todo o lugar está muito bem limpo.

O complexo está abandonado e é mantido por pequenos robôs de manutenção. Há energia e os sistemas básicos operam normalmente. Existe um leve odor de desinfetante e um ruído muito baixo das luzes e sistemas eletrônicos. Cada passo ecoa pelos ambientes e corredores vazios e todas as placas e indicações estão escritas em língua comum.

Resta aos personagens jogadores investigarem o complexo a fim de descobrirem um meio de deixar o planeta e voltar para a sua missão original.



O mapa acima reflete apenas uma pequena parte do complexo tecnológico que os PJs acabam de chegar. Grande parte das instalações é automática e constituem-se de imensos computadores. A seção que o grupo explora é a única construída para uma equipe de manutenção que não é necessária há muitos anos.

Não há como o grupo descobrir agora a real função de todo esse equipamento, apenas pistas. Esse lugar é uma espécie de servidor que a AbadarCorp utiliza para gerenciar as transações em crédito em todo o sistema, informação essa que os personagens descobrirão apenas com o avançar da campanha.

Ultrapassada a segunda porta o grupo adentra ao complexo. A partir daqui eles estão livres para explorar. Os cômodos relevantes são descritos a seguir. Quase todos os **terminais** de computador aqui instalados estão funcionando, mas exigem um teste de Computador CD 21 (pode escolher 20, demora uma ação completa e não há contramedidas) para serem hackeados. Mesmo com um sucesso as funções estão desativadas de forma irrecuperável, mas é possível extrair a informação que após essas instalações, depois de um portão que isola essa seção, há um hangar com pelo menos uma nave.

A1 – DUTOS DE VENTILAÇÃO

Há um complexo de dutos que um personagem de tamanho pequeno (como um Ysoki) pode utilizar para alcançar qualquer outro ponto do mapa que conte com uma saída idêntica.

A2 – ESTANTE DE TIRO

Há uma sala de tiro com armas que podem ser recolhidas pelos personagens. Nos armários dessa sala há as seguintes armas e munições:

Arma:	Quantidade
Pistola semiautomática avançada	2
Pistola laser corona	2
Rifle laser corona	2
Rifle explorador tático	2
Rifle de olho shirren avançado	1
Metralhadora gera-X Tática	1
Artilharia laser corona	1
Escopeta serrada	2
Balas de armamento de mão	10
Balas de armamento pesado	10
Bateria de alta capacidade	10

Mesmo que algum personagem decida testar a sua arma nova no estante o barulho não irá ativar nada nem atrair nenhum perigo. Existe também um tatame para treino em combate corporal e na parede há um armário com dois kits médicos básicos.

A3 – GABINETE DE SEGURANÇA

Aqui fica uma sala de controle dos sistemas de segurança. O terminal desta sala conta com CD 25 para ser hackeado, fica bloqueado na 1ª falha, mas se for hackeado ele dará acesso às câmeras desta seção e os PJs poderão observar qualquer sala do mapa.

A4 – TERMINAL DO PORTÃO

Este terminal controla o portão que separa essa seção do resto do complexo e do hangar. O terminal está desligado, mas qualquer personagem treinado na perícia Computador vai constatar que ele pode ser ativado à distância através de uma conta privilegiada (como a de um administrador).

A5 – QUARTO DO ADMINISTRADOR

Aqui fica o alojamento do antigo administrador. É aqui que fica o **objetivo** do grupo. Em uma mesa há um **computador protegido** que permite o acesso ao computador central local.

Nenhuma tentativa de hackea-lo terá sucesso. Nisso o **gnomo Guiler pede para tentar. Ele tira do bolso um pequeno aparelho, que ele diz ser um arrombador eletrônico, e o conecta.** Logo o computador começa a operar e é desbloqueado.

A maioria das funções está desativada, mas o terminar dá acesso às informações da existência de um hangar com uma nave além do portão e que esse portão só abre através do terminal A4 que está desativado e que pode ser ligado a partir daqui com um comando, mas não acionado.

Também é possível descobrir alguns dados sobre o lugar. Que aqui é uma pequena parte do complexo, nada mais que um tipo de alojamento para técnicos de manutenção. Que as instalações foram evacuadas a mais de 30 anos e hoje são totalmente automatizadas. Que o lugar é composto por imensos computadores que combinam tecnologia nunca antes vista e magia. Que não é possível descobrir o propósito das instalações, mas é possível descobrir que o gasto de energia é gigantesco.

A **única forma de continuarem** e alcançarem a nave é ativando o terminal A4 e depois utilizá-lo para abrir o portão (não é possível abri-lo daqui).

Os PJs não sabem, mas assim que ativarem esse terminal eles ativarão as contramedidas robóticas do complexo. Quando chegarem ao salão principal onde está o terminal A4 serão recebidos por 2 enxames de drones de combate leves. Pequenos robôs flutuantes que atacarão até destruírem todos os PJs ou serem destruídos. Quando esses primeiros drones forem derrotados outros 2 últimos enxames aparecerão em 2 turnos.



DRONE LEVE	ND	XP
	1/3	135

N constructo (tecnológico) Pequeno

Inic +2; **Sentidos** visão no escuro 18 m;

Percepção +3

DEFENSIVA

PV 6

CAE 12; **CAC** 12

Fort +1; **Ref** +2; **Vont** +0

Habilidades Defensivas armas integradas

OFENSIVA

Velocidade 12m

Corpo a Corpo choque elétrico (1d4 EI)

Distância pistola laser azimute+4 (1d4 Fg)

ESTATÍSTICAS

For +0; **Des** +2; **Con** +0; **Int** +0; **Sab** +0; **Car** +0

Perícias Computação +3, Furtividade +7

Outras Habilidades não-vivo

Equipamentos pistola laser azimute (20 cargas)

ECOLOGIA

Ambiente qualquer urbano

Organização enxame (5) ou nuvem (10-20).

HABILIDADES ESPECIAIS

Armas Integradas (Ex) A arma do drone é integrada a seu chassi e não pode ser desarmado.

O grupo de jogadores precisa alcançar o terminal e ativa-lo para abrir o portão. Os drones não vão desistir e os PJs precisam derrotar todos eles antes de continuar em busca de uma saída.

Os drones aparentemente são inimigos frágeis, mas eles agem em enxame. Cada enxame, que é composto de 5 drones, procurará concentrar todos os seus ataques em um único alvo de cada vez. Isso pode ser muito perigoso e o grupo precisa agir de forma coordenada.

Ações como cada PJ atacando um drone diferente de um mesmo enxame, uso de fumaça para bloquear o contato visual ou violentas movimentações de massas de ar (por magia ou explosões...) fará com eles interrompam sua sequência de ataques.

Criaturas: Todos os drones estão programados para atacar os invasores até que eles deixem o complexo. Eles não vão desistir e seguirão os personagens onde quer que eles corram.

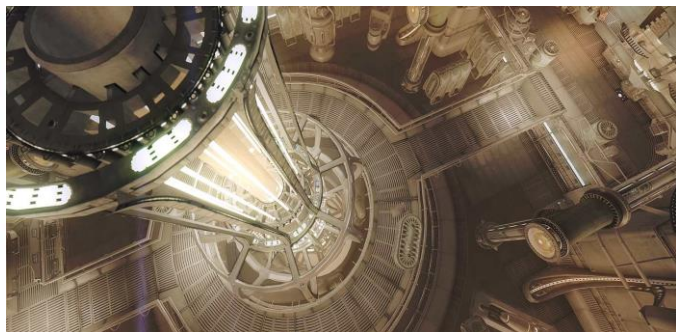
Desenvolvimento: Após os PJs, o gnomo Guiler e o vesk Gonragod fugirem de uma morte certa por congelamento e explorarem o complexo eles encontram uma forma de sair do planeta. Além desta seção há um hangar com uma nave que podem utilizar para fugir. Ativam o painel, lutam contra enxames de drones e avançam ainda mais dentro das instalações com fragmentos de informações.

Recompensa de História: Se os PJs encontrarem o quarto do administrador, acionarem o terminal e finalmente atravessarem o portão eles recebem 400 XP. Derrotar os enxames de drones rende outros 2700 XP ao grupo.



FINAL

Superados os drones os PJs podem usar o painel e as pesadas portas se abrem lentamente. À frente revela-se um imenso **corredor de metal suspenso**. Conforme avançam eles começam a avistar as imensas instalações abaixo. Máquinas gigantes e é **como se os PJs estivessem dentro de um imenso centro de processamento de dados.**



Quando finalmente o grupo se aproxima do hangar com naves **SURGE no caminho dos personagens um drone de combate pesado**. Um grande robô com esteiras impede que eles avancem. Mas antes de combate realmente começar o robô avança e isso faz com que **a passarela onde o grupo está se quebre!**

Os personagens, e o robô atacante, caem por 3m e estão agora em uma ampla sala onde há uma espécie de reator com vários tubos atravessando as paredes. Essa **será a arena onde o grupo enfrentará o robô** (uma sugestão é um mapa de 30x30 quadrados).

Em uma das paredes há uma porta dupla de metal que está trancada. Enquanto o drone de combate estiver funcionando essa porta não poderá ser aberta.

Existem diversos tubos que atravessam a sala e surgem no solo e paredes. **Conforme o combate prossegue esses tubos são danificados** e começam a vazar vapor. É possível utilizar o vapor como uma cobertura temporária ou até causar dano ao robô.

Quando o drone estiver quase sendo derrotado o chão e TUDO começam a TREMER! Luzes vermelhas de alerta surgem nas paredes e um alto-falante acompanhado de uma sirene manda todos EVACUAR imediatamente as instalações!

DRONE DE COMBATE

ND XP
2 600

N constructo (tecnológico) Grande

Inic +1; Sentidos visão no escuro 18 m;

Percepção +5

DEFENSIVA

PV 25

CAE 11; CAC 13

Fort +3; Ref +1; Vont +0

Habilidades Defensivas armas integradas

OFENSIVA

Velocidade 9m

Corpo a Corpo garras afiadas (1d6+4 Ct)

Distância rifle de plasma +7 (1d10 El & Fg)

Habilidades Ofensivas escudo experimental

ESTATÍSTICAS

For +4; Des +1; Con +1; Int +0; Sab +0; Car +0

Perícias Computação +12, Engenharia +7.

Outras Habilidades não-vivo

Equipamentos rifle de plasma (40 cargas, Desajeitado, Linha)

ECOLOGIA

Ambiente qualquer urbano

Organização solitário ou par.

HABILIDADES ESPECIAIS

Armas Integradas (Ex) As armas experimentais do drone de combate são integradas a seu chassi e não podem ser desarmadas.

Escudo Experimental (Ex) Essa unidade está equipada com um escudo de energia. Enquanto estiver ativo ele fornece redução de dano 10 e resistência à energia (todas) 10 ao drone. Seu ponto fraco está que se o escudo absorver em 1 mesmo turno 10 pontos de dano por eletricidade e/ou fogo, de uma ou várias fontes combinadas, ele entra em colapso e explode. O drone sofre 2d8 de dano e o escudo deixa de funcionar. Sempre que o escudo é atingido por dano do tipo eletricidade ou fogo ele reage mudando de cor e ondulado.

Com a destruição do drone de combate o portão pode agora ser aberto. Toda a instalação parece estar sofrendo um tremor de terra. Peças e vigas começam a se desprender e o aviso de evacuação não cessa. O grupo precisa correr para alcançar o hangar.

Deixando o local do último combate para trás basta correr por um corredor e subir um lance de escadas que os personagens vão chegar ao hangar. Ele é muito grande, para várias naves, mas agora há apenas uma. Uma nave modelo Errante Sanjaval abandonada.



Já no interior dela os PJs notarão que a nave está inacreditavelmente conservada e limpa. Ela é ligada rapidamente e não demoram em decolar. **Pedaços do teto começam a cair e sons de explosão cada vez mais altos são ouvidos.** O portão do hangar está fechado, mas isso não é nada que o fogo das armas da nave não resolva.

Acelerando a nave com tudo que tem eles deixam o complexo e escapam por pouco de uma enorme detonação atômica que aniquila tudo.

Criaturas: O drone de combate, que é o desafio final da aventura, atacará os PJs da melhor forma que ele conseguir, nada mais que isso. A iminente explosão não tem qualquer ligação com esse embate.

Desenvolvimento: Depois de ultrapassarem o portão, serem atocaiados pelo drone de combate e terem o destruídos o grupo de personagens finalmente alcança a única nave que ainda está no hangar: uma abandonada Errante Sanjaval. O complexo ameaça explodir e enquanto fogem se algum PJ tentar descobrir o que está havendo ele pode descobrir que o reator principal do complexo está em colapso. Não há complicações na fuga e logo eles deixam o planeta para trás em meio a uma explosão atômica que destrói tudo. A destruição dessas instalações causará um prejuízo incalculável para a AbadarCorps, que não ficará inerte, mas isso é tema da próxima aventura.

Recompensa de História: A destruição do drone de combate final fornece 600 XP ao grupo e completar a aventura, com o grupo fugindo do complexo na nave recém achada antes da explosão, garantem mais 600 XP como recompensa aos personagens.

Continua...

