

# STARFINDER

## COWBOYS NO ESPAÇO

TRILHA DE AVENTURAS

PARTE 4



## VOLTA AO PASSADO

Por Márcio da Silva Kubiach

**Novos amigos surgem e começa o mistério a se desenrolar, ou não. De qualquer forma, antes das peças começarem a se encaixar é necessário pagar por elas...**

Parte 1: Chegando	Trajetória de Evolução
Os PJs chegam ao esconderijo de Cher, antiga aliada de Conragod, que sem escolha os ajuda.	10. Os personagens começam a quarta aventura no nível 4.
Parte 2: Esconderijo e Discussão O grupo conhece seu novo esconderijo, enquanto aguarda a realização de uma reunião que pode decidir o seus próximos passos.	11. Durante a exploração da tumba espera-se que os PdJs consigam mais moedas de ouro que o necessário. Elas serão usadas na sexta aventura para a compra de equipamentos.
Parte 3: Matar, Pilhar e Destruir O grupo precisa de dinheiro para consertar a nave, e jeito é assaltar uma antiga tumba.	12. A aventura é bem sucedida se o grupo encontrar no mínimo 4.000 PO. Não se espera que os personagens avancem de nível.

## HISTÓRICO DA AVENTURA

Todo o sistema financeiro do sistema dos Mundos do Pacto está paralisado. Com um já consolidado prejuízo bilionário, as perdas ainda se acumulam e vários setores da sociedade estão paralisados. Tudo devido a um ato terrorista e os personagens dos jogadores são os únicos acusados. Jogados no meio da confusão, a única coisa que puderam fazer foi sobreviver.

Após o grupo entrar na mira da megacorporação AbandarCorp, a responsável pela movimentação financeira de todo o sistema, aos acusados não restava mais nada a não ser fugir. Depois de uma fuga espetacular, e desesperada, eles deixam Aballon e guiados por Conragod o grupo chega ao planeta Castrovel, lar dos iashuntas, das formians e dos elfos.

A reentrada em alta velocidade testou a habilidade do grupo e também a nave, que os ajudou ao camuflar-se. Por fim, as coordenadas que Conragod forneceu levam a todos até o leste do continente de Sovyrian, a terra dos elfos.

Depois de um pouso forçado entre as árvores, o grupo caminha até uma espécie usina de energia abandona e reduzida a destroços. Placas de lixo tóxico e exposição à radiação mantêm curiosos longe. Invadindo as instalações, eles encontram uma elfa chamada Cher, seus drones e o seu esconderijo.

Agora o grupo está seguro. Os elfos são o povo mais isolacionista e xenofóbico dos Mundos do Pacto e, por enquanto, a AbadarCorp não conseguirá procurar pelo grupo. Mas eles têm muito o quê fazer.

Em primeiro lugar, eles precisam se estabelecer e conhecer sua mais nova aliada. Depois, precisam recuperar e reparar a sua nave. Por fim, e mais essencial, eles precisam entender toda a situação e planejar os seus próximos passos. Os mercenários precisam limpar o seu nome, e para isso apenas se eles descobrirem o que aconteceu e o que está nesse momento acontecendo.

## PARTE 1 CHEGANDO

Depois de uma dramática aterrissagem em meio a uma floresta de Sovyrian, os PJs deixam a Vaqueiro do Inferno onde ela pousou. Os sistemas da nave estão danificados e ela não pode voar, mas, por enquanto, a floresta a está escondendo.

Depois de seguirem Gonragod e atravessarem a floresta a pé o grupo chega a uma antiga estrutura aparentemente abandonada. O vesk leva o grupo para o subterrâneo e eles encontram uma dúzia de robôs liderados por uma elfa mal-humorada.

Agora os personagens dos jogadores estão no esconderijo da aliada de Gonragod, a elfa chamada Cher. Depois do primeiro contato amistoso, ou nem tanto, Gonragod apresenta seus aliados e se necessário se responsabiliza por eles. **A elfa, surpreendentemente, ou não, pergunta de forma áspera a Gonragod o motivo de ele estar ali.**

---

***“Por que você está aqui? Por que coloca em risco a minha casa? O que você fez, sua lagartixa gigante?”***

---

**Gonragod responde que ele e seus amigos entraram em uma fria. A maior fria de todas.** Que eles estão sendo usados como um bode expiatório e que ele a procurou porque não teve alternativa.

Cher olha a todos, depois encara Gonragod e diz:

---

***“Pois bem. Eu me chamo Cher. Eu vou ajudá-los, mas eu os quero longe daqui o quanto antes. Por favor, sigam-me.”***

---

A elfa se vira, começa a caminhar para o interior da instalação e espera que o grupo a siga. Caso não se mexam, os drones à volta os mandam andar. Todos são escoltados por drones de diversos modelos.



**Cher é uma elfa hacker (Fora da Lei/Operativa/CB de 10º nível) procurada por múltiplos crimes digitais. Muito inteligente e de grande competência, carrega a soberba da raça e uma dívida com Gonragod.**

Os personagens caminham e atravessaram salas sombrias e amplas de algum tipo de depósito. Há muitas caixas, tonéis e cilindros. Existem também muitos cabos presos nas paredes e suspensos no teto. Enquanto avançam, os drones que os cercam, dos mais diversos modelos e tamanhos, abordam um ou mais PdJs e se apresentam:

---

***“É um prazer conhecê-los. Eu sou Angus.”***

---

Essas palavras são ditas por todos os drones e ao mesmo tempo, o que evidencia que todos os drones são controlados por uma única mente.

---

***“Angus é um dos meus poucos amigos. Cada drone neste complexo são seus olhos, ouvidos, mãos e garras. Podem confiar nele.” — Diz Cher enquanto caminha sem olhar para trás.***

---

Após passarem por uma sala que parece ter sido um almoxarifado, o grupo chega a uma sala com muitos computadores, conduítes de energia, servidores presos nas paredes, câmeras, braços robóticos presos no teto e caixas de vários tamanhos. O escritório de Cher. A elfa se senta em uma poltrona rodeada de telas e teclados e se vira para o grupo:

---

***“Fiquem à vontade em meu humilde lar. E assim que possível eu gostaria de saber o que os levou a colocar em risco tudo o que me resta.”***

---

Não há outras cadeiras, apenas caixas, e ela espera que os PJs as peguem para se sentarem. Assim que estiverem acomodados, Cher espera que o grupo relate o que aconteceu até aqui. Esse, então, é o momento para que os jogadores façam uma retrospectiva de tudo que passaram aqui. Expliquem com suas palavras o que está acontecendo e peçam ajuda, com Gonragod complementando e corrigindo.

---

***“Vamos ver se eu entendi: vocês aceitaram uma oferta de emprego de um desconhecido. Depois explodiram o sistema financeiro dos Mundos do Pacto e agora que a AbadarCorp quer vê-los mortos, vocês batem na minha porta pedindo ajuda. É isso?”***

---

No fim da conversa, onde se espera que os personagens tenham falado de sua nave, Cher manda Angus realizar um diagnóstico remoto completo da Vaqueiro do Inferno.

---

***“Eu preciso pensar. Realizar umas pesquisas e esperar o diagnóstico da nave. Fiquem à vontade. Angus vai lhes mostrar o lugar enquanto esperam.”***

---

## Resumo

Como referência rápida seguem os principais acontecimentos da trilha de aventuras até agora:

- Os personagens-jogadores (PJs) **foram contatados** pela infosfera com uma oferta de emprego em Absalom.
- A mensagem manda os PJs procurarem por **Allezandau**, na empresa de segurança privada Vigiliox no 18º deck.
- Na Vigiliox os PJs **se encontram com um holograma** de Allezandau, uma sinueta sem detalhes, e com **goblins** espaciais.
- Os goblins espaciais **são desprezados por Allezandau**, que prefere os PdJs ao invés deles.
- Os PdJs são contratados para uma missão de escolta no planeta de Aballon.
- Allezandau fornece uma nave em comodato e o **gnomo Guiler**, empregado de Allezandau, vai junto aos PJs para pilotar a nave.
- No meio da viagem **os PdJs são interceptados por uma nave feita de sucata**.
- Uma explosão os atira em um buraco de minhoca e eles terminam **aterrissando em um planeta gelado e desconhecido**.
- Para fugir de um letal congelamento, os PdJs e Guiler invadem uma **instalação subterrânea desconhecida** atrás de uma nave para fugir.
- O grupo luta contra os sistemas de segurança, **conseguem encontrar uma nave e foge instante antes da instalação inteira explodir**.
- Com a nova nave o grupo completa a viagem até Aballon e se dirige até o local da missão.
- A nave chega a uma das nove cidades dos Primogênitos, Eternidade, onde os PJs devem escoltar uma equipe de cientistas que parte de um acampamento próximo.
- No acampamento os PJs assistem ao que parece **discussões** entre as máquinas.
- Ao explorar o grupo **descobre o uso intenso de nanites**.
- A missão é bem-sucedida **graças a nave que surge para ajudar**. **Aparentemente** ela estava sendo pilotada por Guiler.
- Na capital das máquinas, Empenho, **o gnomo Guiler os deixa**, alegando negócios na cidade, e o grupo é recebido pela máquina Unix-8372902, que os pagaria, mas ele informa que isso é impossível porque todo **o sistema de crédito eletrônico do sistema entrou um colapso**.
- Pouco tempo depois Unix-8372902, informa ao grupo que forças militares da AbadarCorp acabam de desembarcar no prédio. **A AbadarCorp os acusa de terrorismo** e a pena é a morte. Que eles devem partir agora para alcançar a sua nave e terem chance de fugir, dando por quitada a dívida.
- Na fuga, Gonragod manda o grupo fugir para o planeta Castrovel, no continente de Sovyrian.
- As coordenadas que Gonragod fornece os leva para um ponto isolado do continente dos elfos.

**Desenvolvimento:** O grupo chega até a casa de Cher, elfa aliada de Gonragod, onde conseguem se esconder e pensar. Quando finalmente se reúnem, Cher quer ouvi-los e espera-se que eles tenham contado toda a sua história até aqui.

**Recompensa de História:** Se os jogadores foram proativos a contar a sua história, sem precisar da ajuda de Gonragod, recompense os personagens jogadores com 1.200 XP.

## PARTE 2 ESCONDERIJO E DISCUSSÃO

Cher se vira e começa a trabalhar em seus computadores, deixando os PJs por conta própria durante algum tempo. Angus, na forma de seus vários drones, se aproxima do grupo:

---

*“Por favor, todos me sigam. Vou lhes mostrar o lugar e onde podem descansar. Logo terminarei o diagnóstico de sua nave e Cher suas pesquisa, e continuaremos. Até lá, descansem.”*

---

Três drones acompanham o grupo. Angus leva os PJs e fala que eles estão em uma antiga usina de energia térmica abandonada há muito tempo. Que a instalação é gigantesca, mas a maior parte dela está inutilizável. Que ele vem nos últimos 5 anos reparando e recuperando o que pode para servir de casa para Cher, sua criadora.

Se perguntando o que ele é, Angus responderá que é uma inteligência artificial instalada em um mainframe abaixo da mesa de trabalho de Cher. Com o tempo ele aprendeu a controlar as máquinas que ainda funcionam e hoje ele controla e se espalha por toda a instalação. Além de dezenas de drones, ele monitora todos os sistemas do complexo.

## EXCURSÃO PELO COMPLEXO

O primeiro lugar que os PdJs são levados é para um amplo alojamento. Após atravessar alguns corredores em túneis, o grupo chega a um andar subterrâneo que Angus fala que foi construído para alojar uma centena de trabalhadores qualificados. Quase todos os quartos, que são individuais, estão inutilizados, mas dez foram reparados e estão prontos, limpos, energizados e com água encanada. Um dos quartos está sendo utilizado como depósito de alimentos e Angus o aponta para os personagens.

Os personagens dos jogadores podem deixar seus equipamentos em seus quartos, e eles próprios também podem ficar aqui se desejarem, mas Angus, na voz de seus drones, vai continuar o passeio.



A próxima parada é uma ampla oficina. Parece ser um antigo hangar, grande e com muitos equipamentos. Angus diz aqui há equipamentos para reparo e praticamente qualquer tipo de arma, veículo ou ferramenta pode ser consertada aqui.

---

***“Assim que possível planejo trazer a Vaqueiro do Inferno para cá. Aqui posso terminar os reparos e ela ficará escondida até precisar ser utilizada.”***

---

Sobre a nave, se questionado sobre o diagnóstico feito à distância, a IA vai responder que foi completado 81% do trabalho, que a transmissão dos dados vai demorar e só depois disso nos reuniremos.

Por fim, Angus leva os PJs até um longa escada em espiral e os convida a subir. Ele sobe com um drone voador e aguarda no topo qualquer personagem que decidir subir. No alto a escada dá acesso ao que parece a uma grande sala de controle, com diversos computadores e muitas poltronas, voltadas para imensas telas que agora nada exibem e para janelas que mostram um horizonte deslumbrante.

---

***“Aqui era a sala de controle. Daqui era controlado o processo geotérmico que produzia energia. Hoje é nosso posto de vigilância. E, segundo Cher, de contemplação.”***

---

Se Angus for perguntado se a usina está totalmente desativada, ele responde que não. Na verdade, os processos geotérmicos que geravam energia ainda existem, e ele os utiliza em uma turbina a vapor de alta pressão para gerar a energia que eles têm agora, mas a capacidade de produção decaiu naturalmente com o passar do tempo. O complexo, então, foi abandonado por não produzir energia suficiente para compensar o seu custo de manutenção.

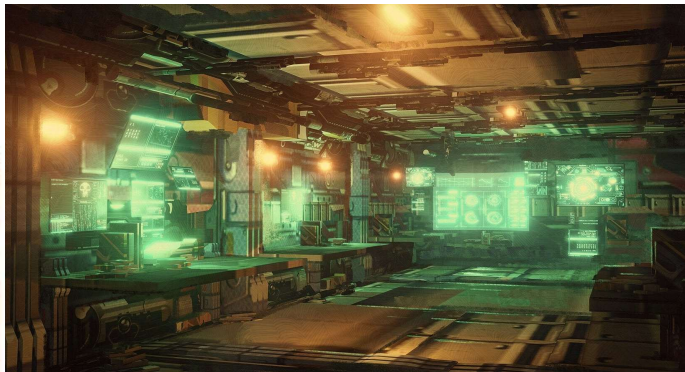
### PROCURANDO ENTRE A TRALHA

Enquanto os personagens participam do passeio promovido por Angus eles verão muita sucata, caixas e armários. Existe muita coisa abandonada aqui há anos. A maioria está imprestável, mas algo ainda pode ser encontrado. Se questionado, Angus dirá que já fez buscas e recolheu o que encontrou, mas se eles quiserem podem dar uma olhada nas pilhas abandonadas. Cada personagem pode testar UMA vez a perícia Percepção contra CD 14. Para quem for bem-sucedido jogue 1d6 e ele encontrará: 1 – um módulo de Campo de Força: Roxo (pág.206); 2 – ou 30m de Cabo de Liga de Adamante (pág.219); 3 – ou um Arpéu (pág.218); 4 – ou dois módulos de Amortecedor de Radiação (pág.205); 5 – ou uma Pele Holográfica (pág. 221); 6 – ou um módulo de Circuito de Rapidez (pág.206).

Nesse momento começa o pôr do sol e as amplas janelas permitem que todos assistam ao espetáculo. Finalmente, depois do pôr do sol, Angus diz que terminou o diagnóstico dos sistemas na nave transmissão dos dados foi concluída.

## A REUNIÃO

À noite Angus, na forma de seus diversos drones, procura e chama cada um dos PdJs. Cher quer realizar uma reunião em seu escritório.



Logo que todos chegam, Cher, à volta de seus monitores e em sua poltrona, começa a falar:

---

***“Vou começar com o resultado das minhas pesquisas. Depois Angus fará o seu relatório. Por fim, espero a contribuição de todos para acharmos uma solução para esse imbróglio.”***

---

Cher tecla algo e surge à frente um holograma. Nele surgem os mundos do Pacto. O sistema solar inteiro com pequenas legendas.

---

***“Inicialmente, o sistema financeiro dos Mundos do Pacto está se recuperando, mas lentamente, e hoje continua muito precário. O comércio está paralisado e apenas na Estação Absalon o crédito eletrônico voltou a funcionar. Ainda há revoltas sociais na Diáspora e movimentos separatistas surgiram pelo sistema. O prejuízo projetado é da ordem de 14 trilhões. Tudo absorvido pela Abadar, que é a garantidora do sistema. Entendo o deseja dela de obliterar todos vocês.”***

---

E, após uma pequena pausa, Cher continua:

---

***“Pelo que pude investigar a empresa Vigiliox entrou em contato com vocês através de correio eletrônico a partir da sede da empresa na Estação Absalon. Sobre a empresa ela não possui patrimônio. Seus dados são falsos e está no nome de um laranja chamado Frey Willigon. Allezandau de fato parece existir. Segundo a infoesfera esse nome aparece envolvido em atividade ilícitas com armas, intermediação de serviços mercenários e sua base de operações é na Estação Absalon. Sobre o combate espacial que vocês relataram e o mundo o qual vocês se acidentaram, eu não encontrei nenhum indício, nenhum registro, mas consegui uma coisa. Encontrei um registro nas docas de Absalon. Uma nave goblin, em muito mal estado, atracou por lá na mesma época que vocês chegaram em Aballon. Por fim, encontrei um vídeo de vocês em um servidor da polícia corporativa da AbadarCorps na estação.”***

---

O holograma do sistema desaparece e no seu lugar se forma uma tela translúcida. Nela um vídeo de segurança começa a ser reproduzido. Trata-se de um corredor metálico onde os personagens-jogadores, ao lado de um gnomo, cruzam uma espécie de complexo.

Os personagens irão imediatamente reconhecer as imagens. São imagens gravadas pelo sistema de segurança do complexo desconhecido que o grupo encontrou e que inexplicavelmente explodiu. **Essas imagens estavam em um computador da segurança na Estação Absalon e pode haver mais vídeos que podem elucidar o incidente.**

Com isso Cher encerra sua fala, porém, não é difícil de concluir que a melhor chance que o grupo terá de descobrir o que está ocorrendo e limpar o seu nome será retornar à Estação Absalon.

Dito isso, Angus, através dos alto-falantes da sala, começa a falar:

---

***“O diagnóstico da nave de vocês foi concluída e a boa notícia é que a Vaqueiro do Inferno é recuperável. Ela sofreu extensos danos em seus motores e reator, mas com a ajuda dela própria fui bem-sucedido em mapear as peças que devem ser substituídas. A má notícia é que não temos essas peças e elas são caras.”***

---

Dito isso a elfa volta a falar:

---

***“Como vocês podem ter notado, nossa prioridade é recuperar a nave, escondê-la e repará-la. Apenas com ela operacional será possível dar o próximo passo: retornar à Estação Absalon para encontrar respostas.”***

---

Cher espera que alguém pergunte como a nave será reparada, então ela continuará:

---

***“Para reparar a nave precisamos de muito dinheiro. Mas temos muita sorte. O sistema financeiro em toda a Castrovel ainda está inoperante. E caso vocês não saibam, os elfos possuem um amor desmedido à tradição e essa foi a oportunidade perfeito para Sovyrian voltar a usar sua antiga economia. Toda ela baseada em antigas e belas moedas de ouro.”***

---

Um novo holograma se forma. A imagem mostra um mapa do terreno ao redor e Angus volta a falar:

---

***“Há vários anos procedi a um mapeamento detalhado das redondezas e encontrei alguns pontos de interesse. Um deles é o que está destacado no mapa. Uma tumba antiga, ainda inviolada e a apenas 4 horas de caminhada desta base.”***

---

E Cher conclui:

---

***“O plano é vocês invadirem essa tumba. Pilhar no mínimo 4.000 moedas de ouro para, então, comprarmos as peças necessárias para a Vaqueiro do Inferno. Alguma pergunta?”***

---

Na verdade, Cher não espera que os PJs perguntem. Se o fizerem, ela vai respondê-los, mas com um ar de tédio. Se perguntarem onde comprarão as peças, a elfa responderá que depois da pilhagem será necessária uma visita à cidade de Cordona, onde os componentes serão comprados. Se questionarem qual o plano quando chegarem à Absalon ela dirá que temos problemas mais urgentes para resolver primeiro, e que sem a nave ninguém sairá de Castrovel. Por fim, se perguntarem do gnomo Guiler a elfa irá rapidamente teclar algo em seu computador e responder que Guiler é um residente de Absalon e ela tem o seu endereço.

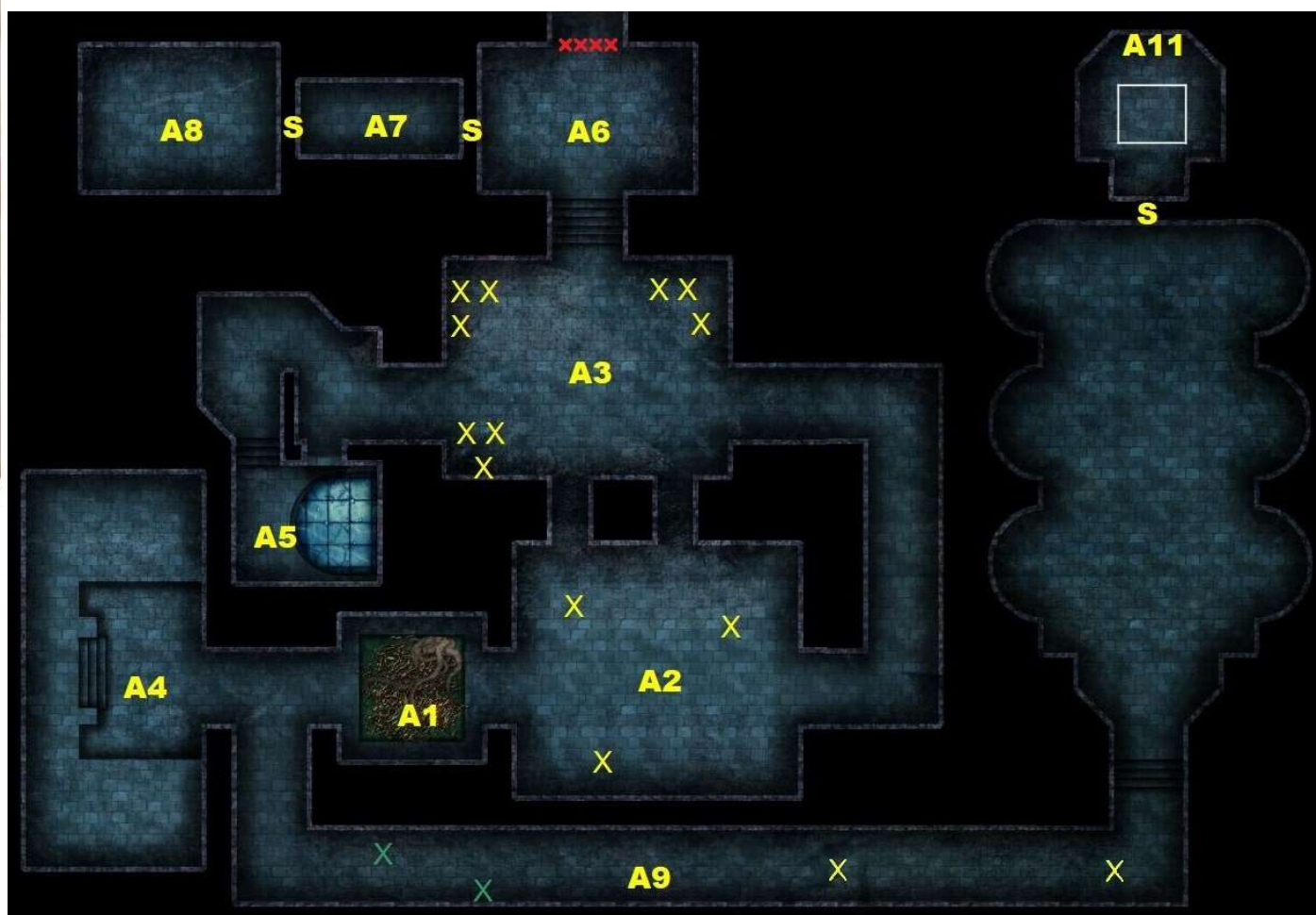
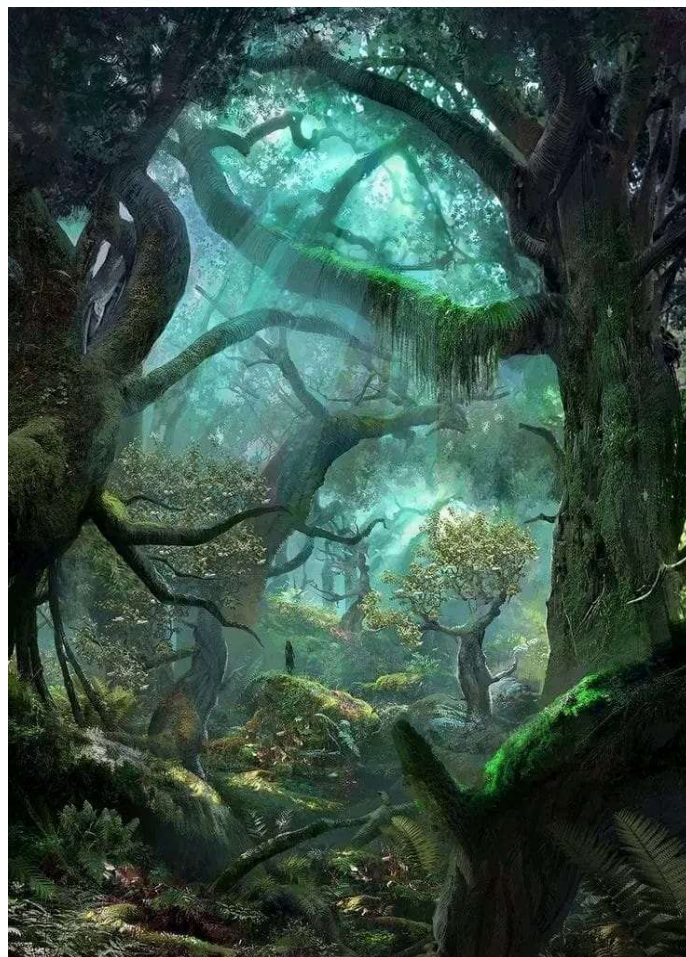
**Desenvolvimento:** Finalmente aconteceu a reunião onde foi discutido o que fazer. Pelas descobertas da hacker e de sua IA o primeiro passo que o grupo deve fazer é reparar a nave, e para isso precisam de dinheiro antigo, muito valorizado pelos elfos, e depois voar de volta a Estação Absalon e finalmente confrontar Allezendau.

## PARTE 3 MATAR, PILHAR E DESTRUIR

Gonragod diz para todos irem dormir que amanhã, durante o dia, eles vão até a tumba. Cruzar as florestas de Castrovel à noite é um risco grande e desnecessário. Durante a noite os personagens dos jogadores podem se preparar da forma que desejarem.

No dia seguinte, o PJs partem acompanhados por Angus em um drone voador. As florestas de Castrovel são antigas e bem preservadas. Há muita vegetação, e nessa região que o grupo viaja há árvores gigantes, mas nenhum animal perigoso ou plantas carnívoras.

Angus guia todo o grupo por uma trilha tranquila e em pouco menos de 4 horas de caminhada eles avistam uma grande ruína. Entre as colunas e paredes de rocha existem árvores e outras plantas que cresceram através das pedras. Não parece haver uma entrada, portão ou outra forma de entrar.





## A. TUMBA ABANDONADA

O lugar que os personagens dos jogadores acabam de chegar é uma tumba, a morada final de pessoas ricas, talvez com domínio de magia antiga, e foram enterrados com muitas outras pessoas, possivelmente seus empregados ou aliados, que os servem mesmo na pós-vida.

A maioria da estrutura está de pé, mas há muitos pontos que desabaram e outros que cederam devido à água da chuva e ao avanço das plantas. O teto está por volta de 3m de altura e há incontáveis aberturas no teto que permitem a entrada da luz do sol.

Angus guiará o grupo até o topo das ruínas, onde uma árvore cresceu e rompeu o teto. Não há outras entradas visíveis nem nenhum movimento, no interior ou à volta. O drone permanecerá aqui até eles voltarem e caso seja necessário ele pode ser acionado pelos comunicadores dos PdJs.

### A1 – ACESSO INICIAL

Os personagens descem aqui. Após cerca de 5 metros descendo pela árvore, o grupo entra na ruína. Os personagens precisam escalar a árvore (Atletismo CD 10) para entrarem e saírem da tumba, sendo essa a única saída da tumba. Devido ao horário, e aos buracos no teto, muita luz entra aqui e toda a área está com luz normal (pág. 261).

### A2 – SALÃO SUL

Esta ampla câmara também está bem iluminada. Há muita poeira e destroços, e, além disso, há três grandes caixas de pedra (marcados no mapa nos “x” amarelos). Se uma dessas caixas for aberta, os PJs verão que ela está cheia de ossos de humanoides. Não há tempo para procurar nada, pois segundos depois do grupo entrar nesta sala, ou abrir uma das caixas, as três explodem, e do meio das montanhas de ossos surgem **nove esqueletos (3 de cada caixa)** que partem para o combate corporal.

Cada esqueleto está armado com uma espada longa, mas essas armas são todas **arcaicas**, o que significa que elas causam 5 pontos de dano a menos nos personagens jogadores, a menos que estejam sem armadura ou também usem armaduras arcaicas.

## ESQUELETO

ND	XP
1/3	135

NM morto-vivo Médio

**Inic** +5; **Sentidos** visão no escuro 18m;

**Percepção** +0

### DEFENSIVA

PV 6

**CAE** 10; **CAC** 12

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

**Habilidades Defensivas** RD 5/concussão;

**Imunidades** frio, características de morto-vivo.

### OFENSIVA

**Velocidade** 9m

**Corpo a Corpo** espada longa +5 (1d8+2 Ct, Arcaico)

### ESTATÍSTICAS

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

**Idiomas** -

**Outras Habilidades** acéfalo, não-vivo

Depois de derrotar a todos os esqueletos, os personagens podem procurar por algo na sala. Entre as pilhas de ossos ainda há 1d10 moedas de ouro (PO) jogadas e no restante da sala não há nada de útil ou interessante.

### A3 – CÂMARA CENTRAL

Avançando, o grupo encontra uma sala com múltiplas saídas, em todas as direções, e ainda com luz normal. Aqui há nove caixões jogados aqui há séculos (marcados no mapa nos “x” amarelos). Logo depois que os personagens entrem nessa sala, esses caixões se abrem e deles surgem **nove zumbis** que avançam contra eles.

## ZUMBI

ND XP  
1/2 200

NM morto-vivo Médio

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

**Percepção** +5

### DEFENSIVA

PV 24

**CAE** 10; **CAC** 13

**Fort** +0; **Ref** +0; **Vont** +3

**Habilidades Defensivas** RD 5/corte;

**Imunidades** características de morto-vivo

### OFENSIVA

**Velocidade** 9m

**Corpo a Corpo** pancada +5 (1d6+4 Cn, Arcaico)

### ESTATÍSTICAS

**For** +3; **Des** +0; **Con** - ; **Int** - ; **Sab** +0; **Car** +0

**Idiomas** -

**Outras Habilidades** acéfalo, não-vivo.

### HABILIDADES ESPECIAIS

**Zonzo (Ex)** Pode realizar 1 ação de movimento ou 1 ação padrão a cada rodada. Pode mover-se e atacar na mesma rodada com uma investida.

Todos os ataques desarmados destes zumbis são, também, ataques arcaicos, causado 5 pontos de dano a menos nos alvos a menos que eles estejam sem armadura ou usem armaduras arcaicas. Dois zumbis carrega, cada um, 1d10 moedas de ouro.

### A4 – SALA DE ESTUDOS

Aqui ficava uma sala dedicada a leitura de livros sagrados. Há algum entulho dos antigos moveis e nada mais. O tempo não poupou nada aqui.

### A5 – TEMPLO

Aqui existia uma pequena igreja em homenagem aos mortos. Não há nenhuma figura inteira, e entre os pedaços de pedras pelo chão há joias que valem 50 PO caso os PdJs procurem aqui (CD 14).

### A6 – ENTRADA PRINCIPAL

Aqui ficava a entrada comum da tumba. Agora aqui há pilhas de destroços que bloqueiam a saída e desfiguram o que antes era um portal. Na parede oeste há uma passagem secreta que pode ser encontrada com um sucesso em um **teste de Percepção contra CD 15**.

### A7 – ANTESSALA SECRETA

Esta pequena antessala está em completa escuridão. Aqui há duas dezenas de grandes vasos de barro. Seja o que for que havia em seu interior, ele já evaporou, estando todos vazios. Existe outra passagem secreta na parede ao fundo que também pode ser encontrada com um sucesso em **Percepção contra CD 15**. A função desta antessala é fazer com que aqueles que descobriram a primeira passagem, desistam.

### A8 – TUMBA PRINCIPAL

Esta câmara é ampla e está também em completa escuridão. No centro dela há um túmulo de pedra e nas paredes há desenhos elficos que parecem retratar um elfo de grande poder que caiu em total desgraça, e nada mais.

A tampa do túmulo está aberta e basta um pouco de esforço para retirá-la. O túmulo se revelará repleto de moedas de ouro que brilham a menor luminosidade, mas antes que os personagens comecem a encher seus bolsos **algo desperta**.

Do fundo da tumba, entre as moedas, surge uma mão esquelética! Logo uma figura se ergue entre o ouro, um morto vivo com pele ressecada envolta em trapos: uma múmia! Ela desperta pouco depois que a tampa é aberta e avança imediatamente. Ela ataca até ser destruída ou destruir todos os personagens!



## MÚMIA

ND 4  
XP 1200

LM morto-vivo Médio

**Inic** +0; **Sentidos** visão no escuro 18m

**Percepção** +16

**Aura** desespero (9m, paralisado por 1d4 rodadas, Vontade CD 16 anula)

### DEFENSIVA

PV 50

**CAE** 18; **CAC** 20

**Fort** +4; **Ref** +2; **Vont** +8

**Habilidades Defensivas** RD 5/ -

**Imunidades** características de morto-vivo

**Fraquezas** vulnerabilidade ao fogo

### OFENSIVA

**Velocidade** 9m

**Corpo a Corpo** pancada +14 (1d8+10 Cn, Arcaico, *mais* podridão da múmia)

### ESTATÍSTICAS

**For** +7; **Des** +0; **Con** - ; **Int** -2; **Sab** +2; **Car** +2

**Perícias** Furtividade +11, Percepção +16.

**Idiomas** Comum

**Outras Habilidades** não-vivo

### HABILIDADES ESPECIAIS

**Desespero (Ex)** Em um raio de 9 metros todos que possam ver a múmia deverão realizar um teste de Vontade CD 16 ou ficarão paralisadas de medo por 1d4 rodadas. Sendo ou não bem-sucedida, a criatura não poderá ser afetada novamente pela mesma habilidade da mesma múmia por 24 horas.

**Podridão da Múmia (Ex)** Doença contraída através de ferimento. Teste de Resistência de Fort contra CD 16 evita e o teste é feito com a frequência 1/dia para evitar que ela progrida. A podridão usa ambas as trajetórias física e mental, aplicando ambos efeitos, e não há estado latente (aplicando-se o estado enfraquecido imediatamente). Para curar a vítima deve se beneficiar de duas conjurações bem-sucedidas de *remover aflição* dentro de 1 minuto.

A múmia atacará assim que possível. Se os seus alvos estiverem fora do seu alcance, ela se aproximará o máximo que conseguir, e então atacará. Sua aura pode lhe dar uma enorme vantagem e ela procurará usá-la. A múmia só parará quando todos os personagens dos jogadores forem derrotados ou fugirem, quando voltará para a tumba.

Após a múmia ser destruída, os personagens podem, então, recolher o tesouro. Dentro do túmulo há um total de 4.000 + 1d100 moedas de ouro.

## A9 – CORREDOR

Este corredor está em Escuridão e personagens que não conseguem ver no escuro, nem tenham alguma fonte de luz, efetivamente passam a ter a condição cego (pág. 273).

Ao longo do corredor há 4 armadilhas que se aproveitam da escuridão e esperam os personagens, todavia, por serem antiquíssimas, representam pouco perigo aos personagens, desde que estejam equipados com armaduras modernas.

As primeiras armadilhas (marcadas com um “x” verde) são armadilhas de flecha. Assim que um PJ pisar em uma placa de pressão da parede uma flecha é disparada contra ele.

## ARMADILHA DE FLECHA

ND 1/2

XP 200

**Tipo** tecnológica; **Percepção** CD 20; **Desativação** Engenharia CD 20 (desativa a placa de pressão)

**Acionamento** toque; **Reajuste** nenhum

**Efeito Inicial** quando um personagem pisa na placa de pressão, uma flecha é disparada de um dispositivo na parede. Esse personagem sofre um ataque à distância +15 (dano de 1d8+1, mas como se trata de uma arma arcaica a flecha irá causar 5 pontos de dano a menos, exceto se o alvo estiver vestindo uma armadura arcaica ou nenhuma armadura).

As últimas armadilhas (marcadas com um “x” amarelo) são armadilhas de fosso com estacas. O fosso de cada uma delas atravessa o corredor de parede a parede. Conta com 3m de comprimento e é coberto por um falso piso que cede ao primeiro toque.

### ARMADILHA DE FOSSO COM ESTACAS ND 1

XP 300

**Tipo** tecnológica; **Percepção** CD 20; **Desativação** Engenharia CD 20 (revela o fosso, mas ainda fica o problema de atravessá-lo)

**Acionamento** localização; **Reajuste** manual

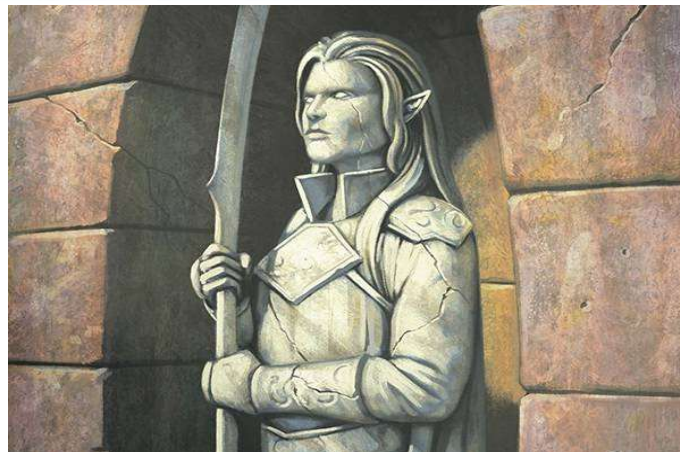
**Efeito Inicial** fosso com 3 metros de profundidade (1d6 dano por queda); estacas (ataque corpo a corpo +10, 1d4 estacas por alvo causando 1d4+2 de dano cada, mas são ataques arcaicos, como a armadilha acima); teste de resistência de Reflexos com CD 20 nega; alvos múltiplos (todos os alvos em uma área de 3 metros quadrados). Depois de acionada o fosso é revelado, os personagens que caíram precisam escalar e os demais devem encontrar um meio de atravessar os 3m do fosso.

### A10 – TEMPLO

Depois de atravessarem o corredor na mais completa escuridão, o grupo chega ao que parece ser um templo. Existem rachaduras e muitos buracos no teto, onde feixes de luz iluminam bem o ambiente, mas ainda assim deixando-o com várias áreas sombrias.

Abandonado por gerações, grande parte das figuras estão quebradas e onde deveria haver bancos há apenas um monte de poeira e lama. Ao fundo, um altar semidestruído que parece ainda possuir um antigo símbolo sagrado. Um sucesso em **Misticismo** indica ele ter pertencido a Nethys. Logo acima do altar, nas sombras, há uma estátua em uma abertura na parede.

Assim que os personagens jogadores chegarem próximos ao altar, algo acontece. A estátua acima do altar se desprende e cai à frente do altar antes que o grupo possa tocá-lo. E a estátua ganha vida e ataca!



### ESTÁTUA ANIMADA

ND	XP
3	800

N constructo Médio

**Inic** +6; **Sentidos** visão no escuro 18m

**Percepção** +5

**DEFENSIVA**

PV 42

**CAE** 14; **CAC** 17

**Fort** +5; **Ref** +5; **Vont** +2

**Habilidades Defensivas** RD 10/magia

**OFENSIVA**

**Velocidade** 15m

**Ataques Múltiplos** 3 espadas longas +11 (1d8+5 Ct, Arcaico)

**Corpo a Corpo** esp longa +11 (1d8+5 Ct. Arcaico) ou lança +8 (1d8+5 Pf, Arremesso 6m, Arcaico).

**ESTATÍSTICAS**

**For** +5; **Des** +3; **Con** - ; **Int** +1; **Sab** +0; **Car** +0

**Perícias** Furtividade +10, Percepção +15.

**Idiomas** nenhum

**Outras Habilidades** não-vivo

Trata-se de uma estátua de pedra que ostenta a figura de um guerreiro elfo com 2 metros de altura e portando 2 espadas. Essa estátua é rápida, muito mais rápida do que ela poderia sugerir, mas para a sorte dos personagens seus ataques são arcaicos. Ela atacará até que seja destruída ou seus alvos fujam.

Atrás do altar há uma passagem secreta que pode ser encontrada com um sucesso em um **teste de Percepção contra CD 15**.

## A11 – CÂMARA SECRETA

Ultrapassada a passagem secreto o grupo encontra uma sala. No fundo da sala há dois baús já muito deteriorados. Os baús estão separados da entrada da sala por 3 metros, distância que os PdJs precisam atravessar para alcançá-los, mas há um último perigo.

No centro da sala, onde está o retângulo branco, há uma armadilha de fosso de 15 metros de profundidade! Não há nada no fundo, além de pedras. O objetivo desta armadilha é matar pela queda. Ela pode ser evitada caminhando pelas bordas e em cada baú há 775 moedas de ouro.

### ARMADILHA DE FOSSO

ND 2

XP 600

**Tipo** tecnológica; **Percepção** CD 20; **Desativação** Engenharia CD 20 (revela o fosso, mas ainda fica o problema de atravessá-lo)

**Acionamento** localização; **Reajuste** manual

**Efeito Inicial** fosso com 15 metros de profundidade (5d6 dano por queda); sucesso em um teste de resistência de Reflexos contra CD 20 impede a queda. Depois de acionada, o fosso é revelado. Os personagens que caíram precisam escalar (CD 20, devido às paredes lisas) e os demais devem encontrar um meio de atravessar os 3m do fosso.

**Criaturas:** As criaturas que os PdJs enfrentarão dependem da exploração que o grupo fizer, mas os encontros mínimos envolvem nove esqueletos (A2), nove zumbis (A3) e uma múmia (A8). Derrotar estes inimigos rende 4.215 XP ao grupo.

**Desenvolvimento:** Os personagens invadem a tumba abandonada em busca de moedas de ouro, mais ou menos como seus ancestrais. Após confrontar perigos sobrenaturais, e explorar as ruínas, espera-se que o grupo tenha obtido ao menos 4.000 PO (o que torna o embate com a múmia obrigatório), o mínimo para pagar pelas peças. Toda moeda conseguida a mais servirá para financiar a compra de novas armas e armaduras.

**Recompensa de História:** Além dos pontos de XPs ganhos ao derrotar as criaturas e desarmar armadilhas, premie os jogadores com 1.200 XP por eles coletarem no mínimo 4.000 PO e mais 600 XP se visitaram ambas as áreas A8 e A11.

## FINAL

Após atingirem o objetivo, que é saque de no mínimo 4.000 PO, o grupo pode retornar. O drone de Angus está esperando os personagens na entrada e se preciso ele pode ajudá-los a sair.

Nesse momento ainda é dia. Há luz e tempo suficiente para os PdJs voltarem sem o risco de viajarem à noite. Seguindo o drone, que os guia pela trilha mais segura possível, o retorno também será tranquilo e no anoitecer o grupo retorna.

Já no esconderijo outros drones de Angus os recebem. Depois, já com Cher, ela fica satisfeita em ver que eles pilharam a quantidade necessária para as peças, e mais ainda se eles conseguiram moedas de ouro extras.

---

*“Meus parabéns. Já podemos ter esperança de tirar vocês desta furada que vocês mesmo se meteram, e desaparecerem da minha casa. Agora vão descansar, amanhã visitaremos a cidade élfica de Cordona. Amanhã vocês conhecerão a “hospitalidade” que os elfos reservam a visitantes como vocês...”*

---

Cher encerra a reunião e diz que não há necessidade maiores esclarecimentos, já que ela viajará junto. Agora os personagens dos jogadores devem se dirigir para seus quartos para dormirem uma tranquila noite de sono, ou não.

Continua...