

STARFINDER

COWBOYS NO ESPAÇO

TRILHA DE AVENTURAS

PARTE 6



A ÉLFICA CORDONA

Por Márcio da Silva Kubiach

Os mercenários chegam à Cordona. Vasta, bela e irritante. As peças, tão desejadas, estão ao alcance, além de tudo que a cidade oferece. Finalmente está tudo dando certo, ou não.

Parte 1: Viagem e Chegada	Trajectoria de Evolução
Os mercenários finalmente viajam e entram na cidade elfa de Cordona,	16. Os personagens dos jogadores devem começar a aventura no mínimo no nível 5.
Parte 2: Estada Movimentado	17. Fazendo uso de interações sociais, sorte e do ouro obtido na 4ª aventura os PJs barganham o melhor equipamento, para nas três cenas seguintes fugir da cidade.
Parte 3: Debandada de Cordona	18. No final se espera que os personagens dos jogadores avancem para o 6º nível.
Agora, o que resta, é voltar às pressas.	

HISTÓRICO DA AVENTURA

Os Mundos do Pacto são uma união de civilizações em uma coalizão unificada em um sistema solar reunidos para proteção e assistência mútua. Em uma realidade como essa existem incontáveis forças que constantemente lutam por mais poder. Nesse momento, uma dessas organizações, a maior megacorporação do sistema, as Corporações Abadar, está sob ataque, e um grupo de mercenários foi usado para isso. O grupo dos personagens dos jogadores.

Contatados pelo atravessador Allezandau todos se reúnem na Estação Absalom. Lá conhecem Gonragod, um mercenário Vesk que entra para o grupo, e o gnomo Guiler, braço direito de Allezandau. Contratados para uma missão de escolta em Aballon o grupo de mercenários parte em uma nave pilotada pelo gnomo. Todavia, as coisas não ocorreram como deveriam.

Atacados por goblins espaciais, a equipe é engolida por um buraco de minhoca. Jogados em um mundo não mapeado, foram forçados a fugir do congelamento e terminaram por invadir uma misteriosa instalação tecnológica. Após enfrentarem o sistema de segurança, o grupo e Guiler conseguem fugir usando uma nave ali encontrada, pouco antes de todo o lugar ser consumidos por uma explosão atômica.

Até então o que os mercenários desconheciam é que esse complexo pertencia às Corporações Abadar. Tratava-se de um elo fundamental do sistema de compensação eletrônica de todos os Mundos do Pacto e a sua destruição trouxe terríveis consequências para todo o sistema e principalmente para a corporação.

Fazendo uso da nave recém-adquirida, o grupo chega a Aballon, o planeta das máquinas, onde é dado cumprimento ao contrato original. Efeitos colaterais são sentidos e no final da missão os personagens são informados que toda a rede de dinheiro eletrônico dos Mundos do Pacto havia entrado em colapso. E que a Corporação Abadar os estava caçando por terrorismo.

Após entrarem na mira da megacorporação, só restava aos mercenários fugirem. Depois de uma desesperada fuga de Aballon os mercenários viajam para ao planeta Castrovel. Guiados por Gonragod a nave chega ao leste do continente de Sovyrian, terra dos elfos, onde a natural xenofobia élfica bloqueará as investidas da megacorporação. Com a nave muito danificada, pousam em meio a floresta e depois de algumas horas de caminhada os fugitivos chegam ao esconderijo de uma antiga amiga e aliada de Gonragod: a elfa hacker Cher.

Em uma usina de energia térmica abandonada, os mercenários são recebidos pela elfa Cher, não muito satisfeita de vê-los, e pela sua criação, Angus, uma inteligência artificial que controla inúmeros drones.

Após Gonragod cobrar um favor, Cher concorda em ajudá-los. Angus avaliou os danos à nave e a elfa criou um plano para tentar salvar a pele dos recém-chegados, o que exige a compra de caras peças de reposição e um retorno à Absalom, a fim de confrontar o antigo empregador do grupo. Assim, para colocarem o plano em movimento, os mercenários pilham um templo élfico abandonado há séculos em meio à floresta. O próximo passo é reparar a nave e, por fim, retornar à Estação Absalom.

Em posse de uma fortuna em moedas de ouro, o grupo tenta descansar para no dia seguinte visitarem a cidade de Cordona, mas são interrompidos. Um grito corta a noite e os leva a lutar contra invasores. No fim, além de salvar a casa de Cher, os mercenários também salvam os elfos Tessara e Leahpar.

Um novo dia nasce e os mercenários precisam viajar. A próxima parada do grupo é a cidade élfica de Cordona onde eles precisam investir o seu ouro em peças para a sua nave, mas também em armas, armaduras e equipamento, tudo para preparar a futura visita à Allezandau. O futuro deles depende de suas escolhas, das já escolhidas e daqueles que ainda terão que decidir, e também do quanto tempo a política dos elfos vai atrasar a corporação Abadar.

PARTE 1

VIAGEM E CHEGADA

Raios de sol atravessam as copas das árvores que cercam a antiga usina abandonada que Cher, os PJs e os demais utilizam como lar e esconderijo. Logo na manhã Angus, na forma dos seus vários drones, passa no alojamento de cada um e manda acordar. Já no escritório de Cher, a elfa ordena que se apromptem.

“Preparem-se. Recolhem suas armas e equipamentos. Angus está preparando o nosso transporte neste momento. Partiremos em 1 hora, mas antes precisamos decidir o que faremos com os nossos hóspedes.”

O Cher está perguntando qual o destino que os jogadores querem dar aos elfos salvos na aventura anterior. Tessara e Leahpar passaram a noite no esconderijo e a sugestão que existe é ou deixá-los aqui, presos e vigiados por Angus, soltá-los ou, por fim, levá-los junto para Cordana e lá libertá-los. Os jogadores devem decidir, não há alternativa certa ou errada, mas a que vai trazer mais benefício será levá-los junto à cidade e lá deixá-los ir.

Depois dessa decisão os jogadores devem preparar seus personagens. As fichas devem ser revisadas e atualizadas, deixando-os prontos para o combate. Assim que estiverem prontos, todos devem se dirigir ao **hangar** (que também serve como uma oficina).

No hangar, Angus está à volta de um buggy de exploração. O buggy está em estado ruim, com avarias oriundas do tempo, especialmente ferrugem, mas está operacional. Ele foi modificado (puxa um reboque para carga), levar o dobro de passageiros e na traseiro foi **instalado um sistema que libera uma grossa cortina de fumaça negra**. Assim que os PJs chegarem aqui, Angus contará tudo sobre o veículo, sobretudo acerca do sistema de liberação de fumaça.

Assim que Cher chegar, ela manda todos tomarem seus assentos no veículo. Depois que todos se acomodam, a elfa assume a poltrona do motorista, testa o intercomunicador pessoal e fala a todos:

“Vamos partir. São mais de 300 km de chão batido e tundras até Cordona. Cerca de 5 horas de viagem. Angus não pode nos acompanhar, por isso ele ficará cuidando do esconderijo e também da Vaqueiro do Inferno. Enquanto estivermos em Cordona ele estará com seus drones reparando o que pode e preparando a nave para o nosso retorno. Sobre a cidade não há muito o que dizer. É uma cidade élfica, portanto, sintam-se indesejados.”

Dito isso, as portas do hangar/oficina são abertos e o grupo deixa o local. Cruzando trilhas e tundras em pouco mais de duas horas os PJs já avistam o azul do mar e se veem viajando ao longo da costa. Com **florestas verdes vívidas** de um lado e um **oceano azul espumante** do outro, é fácil para um personagem familiarizado com o planeta deduzir que eles estão atravessando uma região conhecida por **Braço de Clariel**, estando a cidade de Cordona na ponta deste braço que se estende pelo leste do continente élfico.

O veículo sacode bastante e se alguém perguntar ou comentar a trilha utilizada, Cher ou Gonragod dirá que é para evitar olhares curiosos e patrulhas.

Não demora muito e todos já começam a avisar um imenso trilho magnético suspenso que é a principal ligação de Cordona às outras grandes cidades, e no horizonte já surgem as imensas estruturas do destino dos mercenários. Cada vez mais perto, os PdJs avistam as muralhas de aço que cercam Cordona cada vez maiores. Detalhes começam a se revelar, como a bela arte élfica, assim como inúmeras armas que cercam a cidade, a protegendo e ao continente.

“Uma coisa que ainda me deixa intrigada é como vocês conseguiram evitar o controle do tráfego aérea e o sistema de defesa orbital.” – comenta Cher enquanto dirige.

Os jogadores podem tentar responder ou não. Gonragod não comentará nada, só fala que ele é “demais”. **Na verdade, foi a própria nave** que mudou seus escudos para escapar dos sensores e os jogadores podem ou não estar cientes desse fato.

Já próximo do meio-dia o grupo chega à cidade. O veículo estaciona cerca de 10 m de uma das imensas muralhas, em uma espécie de posto de controle automatizada com uma cancela de estacionamento. Aparentemente ela está abandonada há muito tempo. Em um totem, Cher estica o braço e digita em uma tela sensível ao toque. No instante seguinte a cancela sobe e o veículo avança em direção a um portão que começa a se abrir na muralha:

“Preparem-se, estamos entrando. Eu precisei acionar um contato entre a guarda que vigia este setor da muralha. Ele deve nos deixar entrar, mas ele vai exigir um pagamento.”

O veículo dos personagens entra na muralha e agora se encontra em um túnel. As paredes da muralha e do túnel, tudo feito de aço, parecem exibir um leve tom de azul, com alguns focos de vegetação em pontos aleatórios. O túnel é muito curto, mas logo o grupo é forçado a parar no meio do caminho.

Exatamente embaixo do imenso muro alguém surge das sombras. Um elfo que se aproxima. Um sucesso em um teste de Cultura CD 15 para recordar conhecimento revelará que o seu uniforme é da elite da guarda de Cordona. Nas costas carrega um fuzil. Ele para e fala a partir da janela da porta da motorista:

“Este é o posto de controle de acesso à cidade de Cordona número 11. Este acesso está desativado. É incomum ver visitantes por esta via. Posso ver a autorização de vocês?” – e nesse momento o soldado estende a mão em forma de concha.

Esse é o momento que ele **exige um pagamento para liberar os personagens**. Obviamente ele não espera créditos, e sim na forma de um objeto de valor monetário, estético e/ou histórico, ou bens de troca.

Os personagens podem dialogar com o elfo, que se apresenta como Taladalel, mas a sua paciência vai acabar muito rapidamente.

O caminho mais fácil é oferecer a ele **10 moedas de ouro** que os PdJs pilharam no templo. Taladalel ficará surpreso e os liberará. Qualquer outro objeto não-élfico será recusado. Um sucesso em Sentir Motivação CD 16 vai dizer que as intenções dele são reais. Um sucesso em Intimidação ou em Diplomacia CD 20 fará com que Taladalel libere o grupo, a contragosto no primeiro caso e amigável no segundo.

Por fim, se necessário, o elfo **Leahpar** pode ajudá-los, se ele estiver com o grupo. Leahpar sacará um cartão e entregará ao guarda, dizendo fazer parte do conselho financeiro de Cordona. Assim que Taladalel escanear o cartão, ele vai liberá-los. Um teste de Sentir Motivação CD 16 vai revelar que ele ficou bem impressionado. Pouco antes de deixarem o túnel, Cher aciona uma pele holográfica, para disfarçar-se, e Gonragod alcança para os PJs mantos com capuzes.



Desenvolvimento: Depois de uma breve viagem o grupo chega a cidade portuária de Cordona. O objetivo a ser alcançado é a compra de peças para reparar a Vaqueiro do Inferno e adquirir equipamento. Graças a Cher a entrada não foi um problema, o que não quer dizer que a habilidade do grupo não foi necessária.

Recompensa de História: Se ao passarem por Taladalel os jogadores não entregaram nenhuma das suas moedas de ouro a ele, não importa como (talvez com a ajuda de Leahpar), premie o grupo com 800 XP.

PARTE 2

ESTADA MOVIMENTADO

Assim que os mercenários atravessam a muralha, eles se deparam com uma metrópole vasta e bela. Seguindo a tradição élfica, incontáveis prédios mesclam-se diretamente com árvores e pedras nativas. Todas as construções exibem a incorporação de circuitos mágicos, painéis solares e equipamentos de computação de última geração, mas diferente das demais cidades de Sovyrian, aqui o percentual de metal e plástico é bem maior que de madeira e pedra.

Cher estaciona o buggy em uma vaga de um amplo estacionamento destinado aos recém-chegados na cidade. Ela diz que, como os moradores valorizam mais a caminhada e os meios de transporte coletivo do que carros individuais, a partir daqui eles irão a pé.

Se os elfos Tessara e Leahpar estiverem com o grupo, nesse momento Cher entrega a eles comunicadores (ela ficou impressionada com a influência de Leahpar) e os manda embora.

Conforme o grupo caminha, eles notam que as ruas, as estruturas e a localização de edifícios são dispostos para a máxima incidência de luz solar. De fato, Cordona é a cidade élfica mais solar do continente, muito por estar na ponta da península Braço de Clariel. Também é possível perceber a quase inexistência de viadutos e de túneis, para não criar zonas de escuridão, tudo para compensar a terríveis sombras projetadas pela sua extensa muralha.

Mas o ponto que mais tem potencial de chamar a atenção está na **ironia**. Cordona é uma cidade élfica e uma cidade portuária. A principal cidade portuária do continente, ou seja, é aqui que a grande maioria dos visitantes não-élficos entra em Sovyrian. Todos que tentam entrar nestas terras, e não possuem uma autorização expressa, são encaminhados para Cordona. Além disso, como um porto, é aqui que é realizada a maior quantidade de operações comerciais de toda Sovyrian. Tudo isso leva multidões de não-elfos para cá. Multidões que os elfos precisam muito, mas que desprezam.

Assim que começam a caminhar, Cher comenta:

“Antes de continuarmos, preciso avisá-los. Esta é Cordona, uma cidade élfica, e elfos não gostam de não-elfos. Então, não esperem um bom tratamento, mas estejam cientes que esta é uma cidade comercial, portuária, então eles precisam mais de vocês do que vocês deles. Com o colapso do crédito eletrônico, o escambo voltou com tudo, especialmente devido à tradição élfica. Todos podem usar suas armaduras e portar suas armas, mas nunca as empunhem em público. Por fim, usem seus capuzes e não atraiam a atenção, especialmente dos globos vigilantes dos feitores. As autoridades locais não me preocupam, mas sim espões a serviço da AbadarCorp. Estamos indo agora para a periferia, para a maior praça de comércio popular de Sovyrian. Lá encontraremos tudo que precisamos e tudo que vocês possam imaginar ou desejar.”

Enquanto se deslocam, todos os personagens podem conversar e fazer perguntas para Cher:

Qual o plano? “Chegando na praça comercial eu e Gonragod compraremos as peças, enquanto isso, vocês devem comprar o melhor equipamento possível para preparar o retorno de vocês para Absalom. Depois voltamos para o veículo e deixamos a cidade.”

Não estão nos procurando? “Até onde descobri, nenhum de vocês está sendo procurado pela autoridade local. Cortesia da burocracia e da xenofobia dos elfos. Além disso, os Feitores estão mais preocupados com revoltas contra a sua administração do que com criminosos. Todavia, as Corporações Abadar são incansáveis e conhecem a localização aproximada de vocês. Então, tudo isso pode mudar a qualquer momento.”

O que são globos vigilantes? “Trata-se de pequenas sondas mágicas no formato de olhos. Elas são usadas pelos administradores da cidade, chamados de Feitores, para vigiar cada canto à procura de problemas, sobretudo revoltas populares.”

Que praça é essa? “Os elfos a chamam de Solariana e é a maior concentração de barracas para o comércio, do popular ao exótico, de todo o sistema. Muita famosa e procurada é uma importante fonte de receitas, além de providenciar muito contato diplomático não-oficial, vamos dizer assim. Os vendedores são em sua maioria meio elfos, muito dispostos a negociar sem fazer perguntas, mas os frequentadores são de todas as raças e lugares.”

Quantas moedas podemos gastar? “Nosso vendedor já orçou as peças que precisamos em um total de 4.000 moedas de ouro. Claro que eu e Gonragod barganharemos um preço melhor, até para nós próprios comprarmos nosso equipamento. Vocês podem levar e gastar o restante.”

Quanto vale cada moeda? “Até pouco antes do colapso da economia, 65 créditos, mas vocês podem negociar o preço com cada vendedor. Suas habilidades podem ajudá-los com o vendedor certo. Contudo, tenham cuidado, não irrite ninguém, especialmente os elfos, e não chamem a atenção.”

A caminhada sob o sol radiante de Cordona dura pouco mais de 30 minutos. À frente já é possível ver uma multidão de nativos e visitantes entrar e sair de uma área bem delimitada. Uma quadra imensa com centenas de barracas e outras centenas de árvores e plantas das mais variadas formas e cores.



ÀS COMPRAS

A entrada é tranquila. Não existe nenhum tipo de obstáculo ou portão. Porém, assim que o grupo entra na praça, eles esparram em um **globo vigilante**. Cher já o percebeu, e qualquer personagem que passe em um teste de Percepção CD 16 também vai percebê-lo. Caso nenhum outro PJ perceba, a elfa vai avisar o grupo e dizer para agirem normalmente, e acima de tudo, **não fintarem o globo**. Com a aparência de um olho flutuante e semitransparente, logo ele passa e desaparece entre a multidão e plantas.

Já no meio da multidão, Gonragod e Cher se despedem. Pouco antes de partirem, o vesk avisa a todos para manterem o contato por meio de uma determina frequência pelos comunicadores, e Cher entrega aos PJs as moedas de ouro excedentes e diz que eles têm só até o anoitecer.

A quantidade de moedas de ouro que os jogadores terão à disposição dependerá do grau de sucesso na 4ª aventura. A quantidade de moedas que podiam se encontradas é de até 5.680 moedas: 4000 com a múmia, 1550 em baús e mais de 4 até 130 moedas (3d10+1d100). Descontadas as 4.000 moedas para as peças da nave, e algum eventual pagamento para Taladalel, todo o resto está agora com os PJs.

Os personagens agora estão em meio a maior feira comercial de Castrovél e ali são comercializados quaisquer itens descritos no capítulo Equipamentos do livro básico. O primeiro passo é encontrar o vendedor correto. Os PJs podem encontrar, sem esforço, todos os itens, armas e armaduras de até nível 5. Para encontrar vendedores de itens de nível superior a 5 é necessário um teste de Percepção CD 20 ou de Diplomacia CD 20. **Cada tentativa demora 1 hora, e os PJs têm um total de 4h** até que sejam chamados por Cher e a expedição na feira acabe.

Se durante o teste para encontrar um vendedor o resultado natural do d20 for 18-20, um comerciante específico foi encontrado (esse encontro não se repete). Jogue 1d4 (se o resulta se repetir jogue novamente) e verifique na tabela abaixo:

Resultado

- 1 O personagem encontra uma barraca bela e com muitas obras de arte. O seu dono, Meidrarel, é um elfo com quase um milênio de vida. Ao ver as moedas, ele as reconhece como de seus antepassados. Ele vende esse item (só esse item) que o personagem procura por 1 moeda.
- 2 Enquanto procura, o personagem esbarra na barrada de Beth, uma senhora meio-elfa, que vende flores e que gosta de conversar. Ela pede para conversar um pouco. Se o PJ parar, conversar e contar o que procura, ela contará onde esse item (só um) pode ser encontrado por $\frac{1}{4}$ do seu valor.
- 3 O PJ acha uma barraca com um meio-elfo que vende o que procura. Kyras diz que se ele comprar dele, ele dará outro item idêntico, mas com defeito (essa é uma oferta única). Depois da compra o PJ constata que esse item grátis funciona sem problemas, só precisa de uma limpeza.
- 4 Em meio a tantos elfos e meio-elfos o grupo encontram um anão! Grunyar está descontente. Está deixando o planeta e por isso está liquidando seus itens. Os PJs podem encontrar qualquer armadura e/ou módulo para armaduras pela metade do preço (há apenas uma/um de cada) e podem comprar quantas (diferentes) puderem.

Uma vez encontrado o vendedor que oferece o item, o segundo passo é pagar. CADA moeda de ouro vale o equivalente a \$65, e eles podem vender os itens que já possuem (por 50% do valor na tabela) e bens de troca (como BPU's, pg. 232MB), mas os jogadores podem tentar barganhar o preço do item que estão tentando comprar ou vender.

A atitude inicial dos vendedores em relação aos PJs é Amistosa, a menos que o vendedor seja um elfo. Nesse caso a atitude inicial dele será Indiferente. Para definir se o comerciante que encontraram é um elfo jogue 1d10. Entre 1-4 o vendedor é um elfo. Qualquer outro resultado indica que ele é um meio-elfo.

Os jogadores podem tentar utilizar a perícia Diplomacia (Alterar Atitude) ou Intimidação (Coagir) para tentar alterar a atitude. Jogue 4d4 para determinar o bônus total de Diplomacia e/ou Intimidação do alvo. Uma falha em Diplomacia não gera consequências extras, mas falhar em Intimidação encerra e impede qualquer negociação com o mesmo vendedor por 24h. Depois da negociação, em qualquer caso, usar a perícia Intimidação muda a atitude do vendedor em relação aos PJ para Inamistosa.

A **negociação** é uma disputa entre a perícia Diplomacia e só pode ser feita pelas mesmas partes uma vez a cada 24h. Jogue 4d4 para determinar o bônus total de Diplomacia do vendedor (não jogue novamente e utilize o mesmo valor para o mesmo vendedor se este foi determinado anteriormente). Aplique um bônus de +5 no teste do PJ se a atitude do vendedor for amistosa, ou +10 se for prestativo. Um vendedor inamistoso aplica -5 no teste do PJ (ou -10, se o vendedor for um elfo inamistoso), e nenhum negócio é possível se a atitude for hostil. Se a disputa terminar em falha ou embate, o jogador só pode comprar o item pelo preço da tabela (o jogador pode desistir e procurar outro vendedor, ao custo de outra hora). Se ele vencer, a diferença será a porcentagem do desconto aplicado ao item, ou do acréscimo no valor do item do PJ que ele está vendendo.

É possível usar a perícia Blefar para contar uma mentira e tentar mudar resultados, mas uma falha é catastrófica. Faça uma disputa entre Blefar do personagem e Sentir Motivação do vendedor (jogue 4d4 para definir o bônus total). Um sucesso garante um bônus extra de +5 para alterar a atitude e/ou para a negociação do preço do item. Qualquer falha no uso de Blefar muda a atitude do vendedor para hostil.

Por fim, qualquer PdM, que esteja com a atitude hostil, pode chamar a guarda da cidade. Se os jogadores insistirem nesse encontro, ou os ofenderem, ameaçarem ou tentarem roubá-los, a guarda é acionada e em 1d6 minutos 3 agentes surgirão.

GUARDA DE CORDONA

ND	XP
3	800

CN humanoide (elfo) Médio

Inic +3; **Sentidos** visão na penumbra

Percepção +13

DEFENSIVA

PV 39

CAE 16; **CAC** 18

Fort +2; **Ref** +4; **Vont** +4; +2 vs encantamentos.

Habilidade Defensivas perito em armaduras

Imunidades sono

OFENSIVA

Velocidade 9m

Corpo a Corpo espada de duelo tática +8 (1d6+4 Ct, Analógica)

Distância rifle laser corona +11 (2d6 Fg)

ESTATÍSTICAS

For +2; **Des** +3; **Con** +0; **Int** +0; **Sab** +1; **Car** +1

Idiomas Comum e Élfico

Perícias Atletismo +8, Computador +4, Percepção +13 e Intimidação +8.

A guarda também não quer problemas, e se possível vai fazer “vista grossa”, mas se necessário eles intervirão e se virem mais de 2 indivíduos suspeitos chamarão reforço (que chegará em 1d6 minutos) para no mínimo dobrar seus números.

Desenvolvimento: Uma vez na cidade o grupo segue com o plano. Enquanto Gonragod e Cher vão atrás das peças que tanto precisam, o restante visita o comércio para a compra de equipamento.

Recompensa de História: Se os PJs fizerem ao menos duas perguntas a Cher enquanto caminham pela cidade, premie o grupo com 1.600 XP. Se os PJs tentaram barganhar, recompense o grupo com 800 XP. Se a barganha dos PJs foi bem-sucedida, premie o grupo com mais 800 XP.

HAPPY HOUR

A noite começa a se aproximar. O sol começa a se pôr na península e os raios de sol, refletidos pelo mar, pintam o horizonte do Braço de Clariel com cores vivas do espectro do arco íris. O som das aves se faz ouvir quando o comunicador dos PJs toca. É Gonragod.

“Está feito. Agora, vamos nos encontrar no Joia do Crepúsculo, no setor onix. Já estamos a caminho e esperamos vocês lá. Desligo.”

A Joia do Crepúsculo é um bar na periferia de Cordona, próximo à muralha de aço que cerca a cidade. O local não é muito longe de onde os PJs estão. Demora pouco mais de 1 hora de caminhada e já será noite quando chegarem no estabelecimento.

A fachada do bar não tem nada de excepcional. Feito em materiais cerâmicos e com algumas poucas árvores à sua volta. Ao entrarem, os PJs se deparam com um



amplo ambiente um pouco menos iluminado. À frente uma pista de dança (vazia), um balcão e diversas mesas e cadeiras espalhadas na volta da pista. Poucos fregueses. Há uma corrente de ar aquecido que carrega um leve odor de baunilha e o barulho de copos e garrafas é ouvido interrompemente.

Em uma mesa mais afastada, mas ainda mais próxima da saída do que do fundo do bar, estão Gonragod e Cher sentados. Os dois aguardam em silêncio os demais se aproximarem e se sentarem à volta. Assim que sentados, Gonragod fala:

“Sentem-se. Precisamos esperar.”

No primeiro momento os dois não entram em detalhes. Alguns minutos depois, Cher comenta, discretamente, que eles esperam uma ligação para deixarem a cidade. Sem alternativa, enquanto esperam, os PJs podem pedir algo se quiserem, mas há o problema do pagamento e ele sempre exigirá pagamento adiantado por escambo.

Essa é uma boa oportunidade para os jogadores interpretarem seus personagens, não esquecendo que eles devem estar carregando tudo que compraram. Além disso, **esta é uma ótima oportunidade para a entrada de novos personagens.**

Os minutos e logo as horas vão passar, e de maneira bem lenta o **bar começa a ficar cada vez mais e mais cheio**. Logo, pouco mais de uma dezena de meio-elfos vão entrar. Eles parecem pertencer a algum tipo de gangue, ostentam roupas negras com desenho de roedores, usam muitos brincos e carregam correntes. **E pouco a pouco vão começar a cercar a mesa onde os personagens estão.**

Agora passou pouco das 23h. Todos já notaram a situação e sabem que estão cercados. Cher, então, fala para os demais:

“Algo aconteceu com o nosso contato. Ou ele nos traiu. Mas agora temos uma dúzia de problemas para resolver, e não usem suas armas de fogo.”

E com isso Gonragod se levanta, gira e acerta um direito de direita no primeiro meio-elfo às suas costas. Os demais já cercaram o grupo e partem para o combate direito com seus punhos e correntes.

MEMBRO DE GANGUE

ND	XP
2	600

CN humanoide (elfo e humano) Médio

Inic +2; Sentidos visão na penumbra

Percepção +2

DEFENSIVA

PV 20

CAE 13; CAC 14

Fort +0; Ref +2; Vont +2

OFENSIVA

Velocidade 9m

Corpo a Corpo faca de sobrevivência +6 (1d4+1 Ct, Analógico, Operativo)

Corpo a Corpo corrente +6 (1d6+1 Cc, Analógico)

ESTATÍSTICAS

For +1; Des +2; Con +0; Int +0; Sab -1; Car +0

Idiomas Comum e Élfico

Perícias Atletismo +12, Computação +4, Furtividade+7.

No total há 12 inimigos que partem para o combate. Agindo de forma coordenada, no mínimo dois indivíduos atacarão cada personagem de cada vez. Se algum PJ demonstrar estar ferida ou atordoado, pelo menos metade dos atacantes ainda ativos o atacarão. O objetivo dos meio-elfos é, ao menos, derrubá-los.

Durante o combate, se qualquer atacante for reduzido a 6 pontos de vida ou menos, no turno seguinte ele recuará, e se a luta não estiver indo bem para o grupo ele tentará fugir. Se restar 5 ou menos integrantes conscientes, os restantes tentarão fugir.

Cher avisou para não usarem armas de fogo. **Na verdade, os PJs não devem usar suas armas de ataque à distância.** Em Cordona há sensores acústicos que são capazes de detectar e localizar o ponto do disparo se o som dessa arma estiver em seu banco de dados. Se alguma dessas armas for utilizada jogue 1d6, apenas com 6 o sistema não é ativado. Se ativado, uma tropa de 10 guardas de Cordona será mobilizada e chegará em cerca de 10 minutos.



A. JOIA DO CREPÚSCULO

Este é um dos diversos bares em funcionamento no setor onix. Pequeno e discreto, é o preferido por todos que não querem chamar a atenção. Apesar da pouca luz, ainda pode-se ver perfeitamente. Uma música tecno repetitiva toca ao fundo e nesse momento há apenas dois funcionários na casa: o barmen e o DJ.

A1 – MESA DO GRUPO

É aqui que o grupo se encontra quando o combate inicia, próximos do balcão de bebidas e da saída. Além de seus punhos e armas corpo a corpo, os PJs podem utilizar as cadeiras (dano de 1d6, Cc, analógico, arcaico) para golpear os inimigos ou usar as garrafas de vidro (dano de 1d4 Cc, analógico, arcaico, arremesso 6m) para atingi-los à distância, como armas improvisadas (veja a pág. 169 do Módulo Básico).

A2 – MEMBROS DA GANGUE

Estas são as posições iniciais dos adversários. Em cada ponto há uma dupla de meio-elfos. Eles atacam com seus punhos e armas de corpo-a-corpo, mas também usam cadeiras e garrafas, assim como os PJs.

A3 – SALA DA GERÊNCIA

Nesta sala fica a gerência. No momento está vazia. No fundo, há monitores de segurança em uma parede e na outra duas armas que os PJs podem pegar. Trata-se de um Rifle explorador tático e uma Escopeta Ser-rada com uma carga de munição para cada.

Para chegar aqui o grupo precisou explorar, o que significa que o tempo passou e quando eles chegam aqui a Guarda chega pela porta da frente do bar. Os PJs veem isso por monitores na mesa e só resta a eles fugir pela porta dos fundos.

O combate continua até que o número de atacantes cai até ficar inferior em número dos mercenários (PJs e PdMs), quando aqueles que restam desistem do combate e fogem, abandonando o local o mais rápido possível.

Com o fim do combate, o grupo agora tem alguns minutos para pensar o que fazer. É possível ver os poucos frequentadores saindo e possivelmente o dono ou gerente tentando ligar para alguém. Provavelmente para a guarda. Se ele não for detido, os PJs têm 10 minutos até que as forças de segurança cheguem. Se ele for detido, as autoridades ainda serão acionados por terceiros, mas demorarão o dobro para chegar.

Enquanto isso, os personagens dos jogadores devem tentar descobrir o máximo possível. Revistando alguns dos agressores inconscientes (ou mortos) em, pelo menos, um deles há um tablet funcional. Os PJs devem pegar o tablet e sair do bar. A qualquer momento as forças de segurança chegarão. Depois, com tempo e em qualquer lugar, os personagens podem examinar o conteúdo do aparelho.

O tablet tem aberto um aplicativo de bate-papo. Um contratante anônimo trocou mensagens com a gangue de meio-elfos identificada como Ratazanas. Analisando essas mensagens, os PJs conseguem chegar a conclusão que a missão deles era derrubar ou atrasar os mercenários para que fossem presos. Os PJs também identificam que antes eles receberam a tarefa de assaltar o depósito de um vendedor chamado Simon, e extrair dele a localização dos PJs. O endereço de Simon é citado nas mensagens.

Logo após examinar as mensagens, Cher ou Gonragod fala que Simon é o codinome do contato deles, responsável pelo fornecimento das peças que eles tanto precisam. Que ele está provavelmente morto, mas que instantes antes de perderem contato Simon havia entrada em contato informando que as peças já estavam em seu poder.

Com isso, Gonragod fala e encerra a conversa:

“Precisamos fazer uma visita a Simon, e pegar nós mesmos as peças.”

Criaturas: Derrotar todos os integrantes da gangue rende um total de 7.200 XP para o grupo.

Desenvolvimento: Após concluírem suas negociações comerciais, o grupo precisou esperar a entrega das peças para a nave. Mas algo sai de errado. O contato não aparece e os mercenários precisam derrotar uma das gangues de meio-elfos da cidade. Em posse deles, o endereço do contato.

Recompensa de História: Se os PJs interpretaram seus personagens na cena do bar (decisão do MJ), premie o grupo com 800 XP.

UMA VISITA CONVENIENTE

O esconderijo de Saimon não é fácil de achar. Ele fica em um armazém aparentemente abandonado, assim como centenas de outros, na periférica do porto espacial da cidade de Cordona.

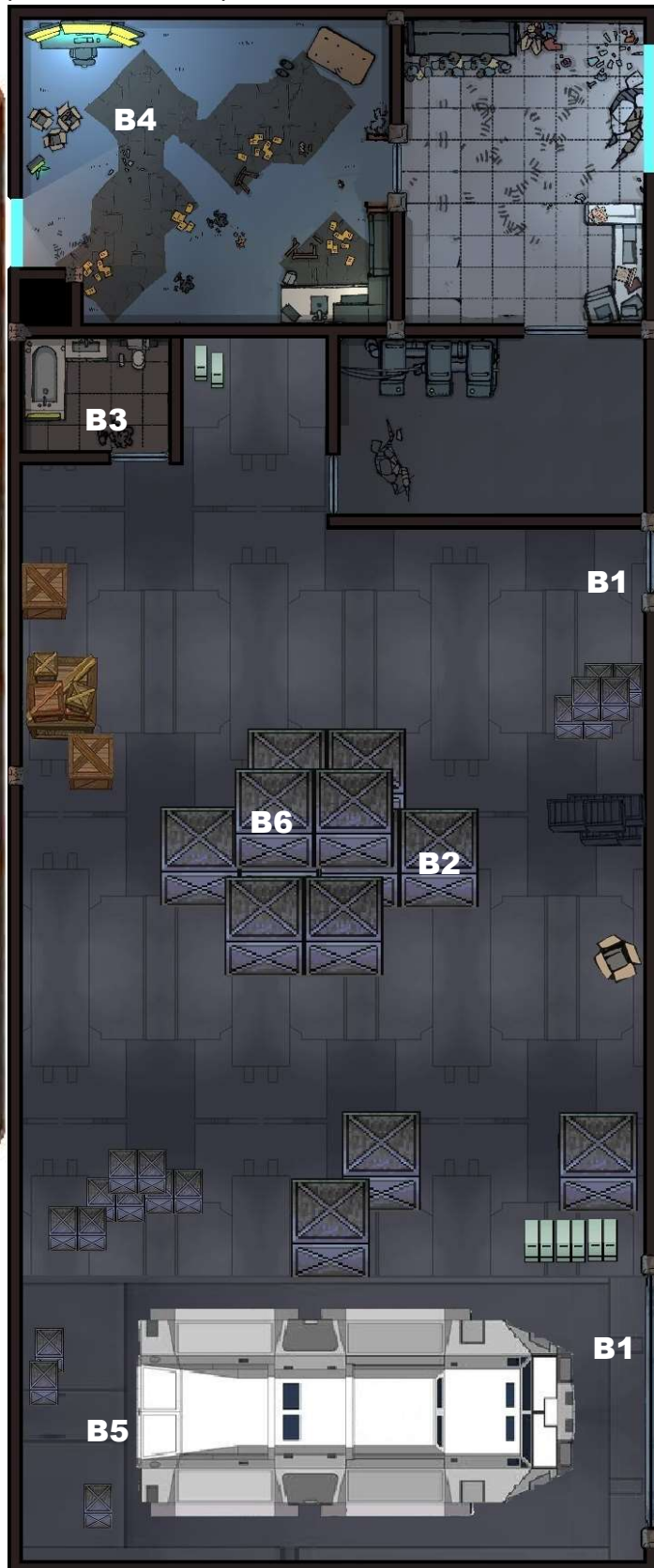
Já será próximo da meia-noite quando o grupo finalmente chega ao endereço. O armazém tem poucas janelas, todas com grades, e apenas uma porta em uma extremidade e um grande portão, para entrada e saída de veículos, na outra. Está tudo muito quieto e é possível avistar alguma luz vindo do interior.

Um teste bem-sucedido de Percepção CD 15 permite aos PJs verem que existem duas câmeras, ambas voltadas para a porta e portão. Não é possível dizer se estão funcionando e as duas estão instaladas a 3 metros de altura (facilmente destrutíveis).

Uma pesquisa na infosfera apenas fornecerá a informação que o endereço é considerado desativado há mais de 2 anos (Simon cuidou de apagar seus rastros). A única forma de entrarem é arrombando a porta ou o portão e isso pode ser feito com um teste de Força CD 18 ou Engenharia CD 18. Explosivos (como uma granada) resolveria, mas faria barulho.

B. DEPÓSITO DE SIMON

É aqui que Simon deixa seu contrabando enquanto espera por compradores. O prédio está escuro. Há luz do exterior que entra por frestas no teto e por duas janelas, que também imitem luz, o que permite ver sem penalidades, e as portas internas estão destrancadas.



B1 – PORTA OU PORTÃO

Os personagens começam em um destes pontos, dependendo se arrombaram a porta ou o portão.

B2 – TOCAIA

Dentro desta caixa há um **robô de guerra** deixado por agentes da AbadarCorps para exterminar quem entrar aqui e não seja da corporação. **Depois de 5 turnos que os personagens entraram aqui, o robô arrebentará a caixa e partirá para o combate até a morte** (veja adiante).

B3 – BANHEIRO

Aqui é um pequeno banheiro. Atrás do espelho da pia há um compartimento que contém 4 frascos de soro de cura md 2 (cada um recupera 3d8 pontos de vida).

B4 – ESCRITÓRIO DO SIMON

Aqui era para ser uma espécie de escritório. Está tudo bagunçado. Há um computador e próximo a ele um **corpo estendido no chão**. Trata-se de um meio-elfo de meia-idade. É Simon. Ele parece morto, mas se for examinado com um teste de Medicina CD 10 os PJs constatarão que ele está vivo (veja adiante).

B5 – PEÇAS

As peças para reparar a Vaqueiro do Inferno estão aqui, no compartimento de carga deste veículo.

B6 – PILHAGEM

Se os PJs quiserem abrir as caixas em busca de algo que possam usar, eles encontrarão algo apenas aqui. As demais caixas ou estão vazias, ou carregam peças de maquinário desconhecido. Além de muito equipamento ignorado (e, por isso, inútil) os PJs encontrarão dentro destas caixas 10 granadas de fragmentação III, 10 kits médicos básicos, 10 kits médicos avançados, 10 kits de ferramentas, 10 kits de ferramentas especializado em engenharia, 10 balas de armamento de mão, pesado, longo e de atirador (10 de cada), além de 20 baterias de alta capacidade.

Depois que entrarem no depósito, os personagens têm 5 turnos para explorar. Esgotado esse prazo, um robô de guerra, um VAPA miniaturizado, do tamanho de um humano, é ativado. Essa ativação pode ser evitada se cada personagem, a cada vez que se movimentar, for bem-sucedido em um teste de Furtividade CD 20 (isso evita que o detector de movimento do robô seja ativado), mas eles não têm como saber sobre isso (decisão do MJ) e na primeira falha o robô é ativado. Tocar na caixa que ele está também o ativa e uma vez em combate ele não vai parar até que todos os personagens não-integrantes da AbadarCorps presentes no prédio sejam destruídos.

VAPA MINIATURIZADO	ND	XP
	5	1600

N constructo (tecnológico) Médio

Inic +5; **Sentidos** visão no escuro 18m; Visão na penumbra; **Percepção** +0

DEFENSIVA

PV 70

CAE 17; **CAC** 19

Fort +7; **Ref** +4; **Vont** +7

Imunidades imunidades de constructo

OFENSIVA

Velocidade 9m

Corpo a Corpo coronhada +11 (1d6+8 Ct)

Distância Metralhadora +14 (1d8+5 Pf)

ESTATÍSTICAS

For +3 **Des** +5 **Con** - ; **Int** -2 **Sab** +1; **Car** +0

Idiomas Comum

Perícias Computação +11

Out. Habilidades CADEM, não-vivo

CADEM (Ex) Autocarregamento. Quando realiza um ataque total com sua metralhadora, ele pode realizar três ataques, cada um com -5.

Conjunto de Sensores (Ex) Como uma ação completa ele pode receber um dos seguintes benefícios por 1 minuto: percepção às cegas (vibração) ou sentir através (visão), todos com alcance de até 18m.



Encerrado o combate com o VAPA, o grupo pode explorar o lugar se quiser.

Na sala **B4** os personagens encontram um corpo estendido no chão. Gonragod e Cher confirmam que se trata de Simon. Suas mãos e pés estão amarrados e há marcas de tiros. Ele parece morto, mas não está. Um teste de Medicina CD 10 vai revelar que eles está precariamente vivo. Ele precisa de ajuda e se ele recuperar pelo menos 1 ponto de vida ele acorda:

“Obrigado por salvarem a minha vida, mas acredito que nada disso teria acontecido se eu não tivesse feito negócio com vocês, correto?”

Se perguntado o que aconteceu, ele dirá que foi emboscado e atacado por Lanliss, um empresário elfo que comanda a maior empreiteira de Cordona e notório associado das Corporações Abadar. Que Lanliss procurava a localização deles e depois pagou uma gangue nas redondezas para atacá-los e tentar atrasá-los pelo maior tempo possível. Simon deixará claro que não contou nada, que a única explicação é que foi grampeado e que ele queria atrasá-los **porque uma força de ataque das Corporações Abadar está chegando à cidade.** Que nesse momento ela já se encontra próxima da muralha e que **o grupo tem pouco tempo para fugir.**

Se os personagens perguntarem das peças, Simon vai responder que elas estão em seu transportador, aqui no depósito (na área **B5**) e que eles podem pegá-las. Por fim, se quiserem saber de onde estão as moedas de ouro, ele dirá que foram levadas por Lanliss.

Simon vai se levantar com dificuldade e caminhar até a cadeira junto ao computador. Ele diz que vai pedir ajuda e que os PJs não precisam se preocupar com ele, **mas que eles devem sair da cidade. Com a AbadarCorps na cidade, todos estarão atrás deles.**

PARTE 3

DEBANDADA DE CORDONA

“Já temos as peças que precisamos, mas a chegada de Abadar, e sua entrada na jurisdição élfica, muda tudo. Precisamos voltar e colocar a Vaqueiro do Inferno no espaço.”

Quem fala é Cher. Ela conclui dizendo que o dinheiro e o poder da corporação, no fim, falou mais alto, e agora é apenas questão de algumas horas para toda a Sovyrian ser isolada.

Com isso, Gonragod decreta qual linha de ação o grupo de mercenários vai tomar:

“Não podemos perder tempo. Simon, obrigado pelas peças, e por elas estarem em um veículo muito adequado. O examinei e o usaremos para retornar. Agora vamos!”

Simon tenta balbuciar alguns argumentos contra, mas logo desiste e manda eles levarem o transporte. Assim, os PJs, Gonragod e Cher embarcam no transportador de carga de Simon e deixam o depósito.

Criaturas: Destruir o VAPA miniaturizado rende um total de 1.600 XP para o grupo.

Desenvolvimento: Após seguir a pista deixado por um membro da gangue, o grupo chega ao endereço de Simon. Lá, os mercenários enfrentam uma armadilha deixada por um associado das Corporações Abadar e encontram as peças de que precisam. Por fim, deixam o local usando o transportador de Saimon, um veículo de carga muito útil, porém, precisam agora se preocupar em como vão deixar a cidade élfica agora que a Abadar está aqui.

Recompensa de História: Se os PJs encontraram, e tiveram a iniciativa de curar Simon, o grupo recebe 1.600 XP. Por fim, se encontraram e saquearam os itens na área B6 o grupo recebe 800 XP extra.

Já passa de 1 hora da manhã. Um dos PJs pode assumir o controle do veículo, mas se nenhum jogador quiser, Cher assume o volante do transportador. Seja como for ela fala:

“Agora precisamos descobrir por onde deixar a cidade. Acho uma boa escolha começarmos pelo setor esquecido por onde entramos.”

Se não houver resistência, o grupo se coloca em direção ao portão desativado que eles usaram para entrar. Ao chegar, Cher circula próxima à muralha e é possível perceber, sem nenhum teste, uma movimentação anormal. Há mais soldados, há mais luzes, há mais controle.

Em todos os portões e pontos de acesso à cidade neste setor há guardas conferindo quem entra e quem sai, e entre esses guardas **há um tipo de robô que não fazia parte do inventário da cidade**. São os robôs de segurança VizTudo. Esferas flutuantes com um grande olho central que a tudo analisam. Qualquer personagem que tenha morado na Estação Absalom vai reconhecê-los como sendo um dos principais robôs de segurança fabricados e empregados pelas Corporações Abadar.

Para piorar, é possível avistar o estacionamento destinado aos recém-chegados, onde o grupo deixou o veículo que os trouxe, e os mercenários avistam uma tropa de soldados. Essa tropa parece verificar as máquinas ali estacionados, uma por uma, até que param à volta do buggy de exploração do grupo.

Nesse momento os personagens precisam analisar suas opções e descobrir a melhor maneira de deixar a cidade, **mas devem fazer rápido**. Em poucas horas todas as entradas e saídas de Cordona estarão sob vigilância da AbadarCorps.

Como primeira opção, se os PJs trouxeram para a cidade os elfos Tessara e Leahpar e os libertaram aqui, eles podem tentar pedir ajuda para eles usando seus comunicadores. Leahpar estará incomunicável, e não responderá às tentativas de contato, porém, Tessara ouvira o pedido de ajuda:

“Não posso fazer muito, mas vou ajudá-los. Dentro de 2 horas, no portão 8, na ala oeste, um carregamento arqueológico composto por uma dúzia de veículos pequenos vai chegar à cidade. Para a entrada de todos eles, o portão ficará muito tempo aberto, e eu sei que a segurança ali empregada é muito displicente.”

Se o grupo aceitar essa sugestão, eles devem se dirigir agora para esse portão. Depois de 2 horas um longo comboio de pequenos caminhões começa a entrar na cidade, e nesse instante os PJs conseguem avançar. Passam pelo comboio em sentido contrário e quando a guarda de Cordona se dá conta e ordena que eles parem, o grupo já está do lado de fora da muralha e consegue fugir acelerando (nesse caso vá para a seção *Perseguição por Clariel*).

Como segunda opção, os PJs podem tentar usar o sistema de liberação de fumaça instalado no buggy de exploração utilizado pelo grupo, que está agora estacionado próximo de um dos portões. Se ele for acionado, criará uma distração suficiente para permitir que o grupo fuja da cidade. O problema é que a guarda da cidade o está vigiando.

Se quiserem seguir essa linha de ação, os personagens devem se preparar. Deixar o transportador perto da saída e um deles deve alcançar o buggy e acionar a fumaça. Para isso o personagem que tentar deve ser bem-sucedido em dois testes de Furtividade resistidos pela Percepção da guarda (use a ficha na pág. 8), com isso o sistema é acionado.



Uma alternativa para acionar a fumaça é disparar contra o cilindro que guarda a substância que em contato com ar gera a fumaça. Para isso é necessária uma jogada de ataque à distância. A CA do cilindro é 14 e a distância até o alvo é de 100m. O problema é que o disparo será identificado e o atirador localizado e atacado pela guarda 1d6 turnos depois.

Com o sistema de fumaça acionado haverá um início de pânico entre as pessoas que circulam ali. Forças policiais vão convergir até o local e isso permitirá que o grupo passe pelo portão e deixe a cidade (vá para a seção *Perseguição por Clariel*).

Tanto a primeira opção (se os elfos estiverem acompanhando o grupo) quanto a segunda serão sugeridas por Gonragod ou por Cher caso nenhum dos PJs levante essas possibilidades. Os jogadores podem criar outras saídas, a única restrição é que eles precisam fugir com o transportador. Não há como carregar as peças (são grandes e muito pesadas).

PERSEGUIÇÃO POR CLARIEL

Protegidos pela escuridão na madrugada (agora são aproximadamente 3 horas) o veículo dos mercenários deixa Cordona. O transportador não é muito veloz, mas suas oito rodas garantem tração e uma viagem confortável por terreno acidentado. Mas isso não dura muito.

Pouco mais de ½ hora após deixarem a cidade, quando os personagens já começam a relaxar, uma EXPLOÇÃO elétrica acontece a poucos metros da dianteira! Nacos de terra e tufo de grama voam no para-brisa. Luzes de faróis vem da traseira e o som agudo de turbinas se faz ouvir. O veículo dos mercenários desvia sem problemas da cratera deixado pelo ataque e os PJs podem ver, através das janelas, três veículos perseguindo-os velozmente. São três cruzadores policiais, utilizados por operativos das Corporações Abadar com a missão de imobilizar o transportador do grupo e, assim, transformá-los em um alvo fácil.

Começa uma perseguição de alta velocidade (págs. 282-286 do Livro Básico). O objetivo dos jogadores é fugir (isso ocorre quando os seus perseguidores estiverem a duas zonas de distância deles, ou se todos forem imobilizados) e o objetivo dos perseguidores é imobilizar o veículo dos personagens-jogadores. Quando a perseguição começa, os PJs estão à frente de seus perseguidores (o que dá +2 em Pilotagem e nos ataques), com os três cruzadores inimigos a uma zona atrás deles.

Resumo de Regras

Perseguições ocorrem em rodadas de três fases e no seu início jogue iniciativa:

Fase 1 – Ações de Piloto: O piloto de cada veículo escolhe suas ações e realiza os testes respectivos, independente da iniciativa. O piloto pode usar sua **ação de movimento** em Acelerar, Desacelerar, Desengajar, Engajar, Evadir, Manter o ritmo ou Truque, ou usar sua **ação completa** em Manobra dupla (veja a tabela 8-2, na pág. 282).

Fase 2 – Progresso da Perseguição: O MJ move os veículos para suas novas zonas baseadas nos resultados das ações da fase 1 (a ação de Acelerar move imediatamente 1 zona para frente na fase 1 e move-se novamente na fase 2). Aqui o MJ verifica se alguém está fora da perseguição.

Fase 3 – Combate: Os Pilotos (se houver sobrado ações) e passageiros realizam suas ações na ordem da iniciativa. Os passageiros podem disparar e os pilotos podem bater seus veículos em seus inimigos.

Os atacantes não querem alcançar ou ultrapassar os PJs, eles querem continuar logo atrás, uma zona atrás, para atacá-los (ou seja, atacar a uma distância de 60m). Os operadores dos cruzadores policiais sabem que estão lidando com mercenários extremamente perigosos e querem evitar qualquer reação.

Já os jogadores estão em uma posição delicada. Ou eles tentam fugir (usando a ação Acelerar) ou então diminuem a velocidade e os enfrentam. Cada cruzador conta apenas com o piloto que tentará evitar o combate e o engajamento buscando ficar atrás dos PJs.

TRANSPORTADOR MULTI-EIXO NÍVEL 6

Veículo terrestre Enorme (3 m de largura, 6 m de comprimento, 2,1 m de altura)

Velocidade 3m, total 135m, 80km/h

CAE 14; **CAC** 16; **Cobertura** total

PV 100 (50); **Dureza** 8

Ataque (Colisão) 7d8 (CD 12)

Modificadores -3 em Pilotagem, -3 de ataque (-6 em velocidade total)

Sistemas piloto automático (Pilotagem +13), comunicador intrassistema)

Passageiros 5

Esse é o veículo dos personagens dos jogadores. O transportador multi-eixos é um veículo de carga enorme, montado sobre quatro eixos e sustentando por oito rodas. É lento, mas muito resistente.

CRUZADOR POLICIAL NÍVEL 4

Veículo terrestre e aéreo Grande (3 m de largura, 3 m de comprimento, 1,5 m de altura)

Velocidade 7,5 m, total 195m, 120km/h (solo e voo)

ACE 17; **CAC** 19; **Cobertura** aprimorada

PV 50 (25); **Dureza** 7

Ataque (Colisão) 5d6 (CD 13)

Ataque (Frente) autodesativador (3d8 eletricidade, munição 2)

Modificadores +2 em Pilotagem, -2 de ataque (-4 em velocidade total)

Sistemas piloto automático (Pilotagem +13), comunicador intrassistema)

Passageiros 1 mais 2 prisioneiros

HABILIDADES ESPECIAIS

Autodesativador (Ex) o autodesativador é programado para danificar somente veículos. Em um acerto crítico o veículo alvo fica em mau funcionamento por 1d4 rodadas. Durante este tempo, o piloto do veículo afetado não pode gastar mais de uma ação de movimento por rodada controlando o veículo

TRIPULAÇÃO

Piloto (ON, humano, macho, operativo); Pilotagem +14 (4 graduações), Artilharia +14 (4 graduações). Conta com 24 PVs e possui CAE/CAC 11/12.

É possível atacar o piloto de um cruzador policial, mas, devido à cobertura aprimorada que o veículo concede, a CA do piloto recebe bônus de +8 e todas as suas jogadas de Reflexos recebe +4 de bônus.

Na fase de ações do piloto os jogadores podem utilizar a mata à volta com a ação truque (CD 21) para tentar obter alguma ocultação. Em caso de sucesso durante toda a rodada eles recebem ocultação com chance de erro de 20%. Os PJs podem atirar em árvores à volta (CD 20), para derrubá-las na frente dos cruzadores, mas como eles são capazes de voar a penalidade é reduzida (-2 nos testes de Pilotagem).

Considerando que o veículo do grupo é lento, talvez a única abordagem possível seja desacelerar, para entrar na mesma zona que os cruzadores, e de lá atirar contra os pilotos. Nesse caso a distância até o alvo é de 15m se ambos os veículos estiverem na mesma zona, ou de 60m se o alvo estiver em outra zona.

Em cada lateral do veículo até três personagens podem disparar, através de duas janelas e uma porta. Já na traseira há uma grande janela que permite que até dois personagens disparem para trás. Fazer uso destas aberturas diminui a cobertura para Parcial (+2 na CA e +1 em Reflexos), mas como os pilotos inimigos atacam apenas o veículo, os PJs estão em segurança.

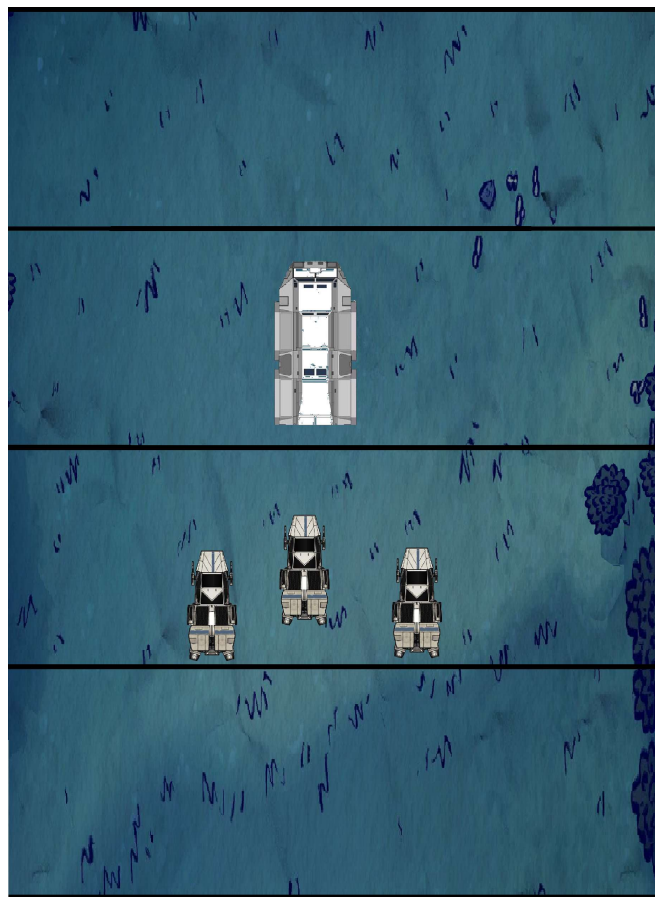
Se o veículo dos personagens for imobilizado (seus pontos de vida chegarem a zero) eles precisam abandoná-lo. Em um minuto o transportador será atingido por projéteis de artilharia que o destruirão e matarão qualquer um que esteja a bordo. Se os personagens saíram antes disso, o MJ decidirá o destino deles, mas a campanha terminará aqui.

Criaturas: Destruir ou superar os três cruzadores policiais rende um total de 3.600 XP ao grupo.

Desenvolvimento: Finalmente os mercenários deixaram a cidade com as peças, mas não sem antes enfrentar uma mortífera perseguição promovida pela Abadar. Despistados, é hora de voltar para casa.

Recompensa de História: Completar a aventura rende 10.000 XPs para o grupo. Por fim, sugerir pedir ajuda para os elfos Tessara e Leahpar e/ou se lembrar do emissor de fumaça no buggy que trouxe o grupo até a cidade, ANTES que Gonragod ou Cher sugeriram essas saídas, rende ao grupo 800 XP extras.

C. PERSEGUIÇÃO



FINAL

Depois de superarem seus perseguidores, o grupo está livre para viajar. O retorno será um pouco nervoso, mas nenhuma outra surpresa vai cruzar o caminho dos personagens. No interior do veículo, além das peças, há um kit médico básico, e os PJs podem descansar ou dormir durante a viagem.

Atravessando o continente à noite, o transportador vai chegar no esconderijo, na usina desativada, nos primeiros raios de sol. Ao amanhecer os PJs terão retornados e a nova fase do plano para resolver toda essa bagunça deverá ser colocado em prática, até porque a Corporação Abadar chegou ao planeta, e ela já sabe bem mais sobre os mercenários do que eles pensam que ela sabe.

Continua...