

SPACE *Role playing Game* **DRAGON**®

AVENTURAS INTERESTELARES NAS FRONTEIRAS DAS GALÁXIAS



CAÇADA AO ROBÔ ASSASSINO

**UMA ESPETACULAR AVENTURA DE
Rafael Beltrame**

CAÇADA AO ROBÔ ASSASSINO

Autor
Rafael Beltrame

Revisor
Rafael Beltrame

Editor
Rafael Beltrame

Capa
Dan Ramos

Projeto Gráfico
Dan Ramos

Arte Interna
Obras em domínio público
Rafael "Fox" Ramos
Team Frog Studios
Tim "Turgenev"

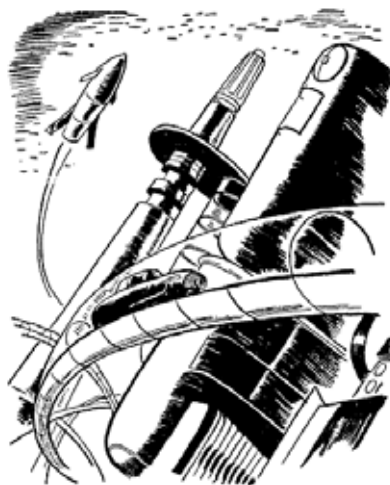
Diagramação
Igor Moreno

Mês/Ano
Out/2012

Distribuído sob a licença
Creative Commons Brasil v.3.0
REDBOXEDITORA.com.br

Índice

Introdução	3
Preparando a Caçada	5
Para o Espaço!	6
Conclusão	10
Novo Alienígena: Blasgos	11



INTRODUÇÃO

A popular empresa Sarego Corp. é famosa pela criação de robôs auxiliares, visando facilitar a vida do cidadão comum. Desta forma, robôs pintores, construtores e cozinheiros são apenas alguns dos tipos vendidos pela companhia, que é tida pelo público como sinônimo de qualidade e confiança na área.

Sua linha mais famosa é a “RAM – Robôs de Auxílio Manual”, onde cada robô é programado pelos competentes cientistas da Sarego para executar algum tipo de serviço especializado, atendendo às necessidades específicas de cada cliente.

Primando em manter o bom nome, a empresa não teve constrangimentos ao recolher a série RAM05 tão logo saiu no mercado, alegando um pequeno defeito, mas assegurando que logo ela já estaria de volta e pronta para atender as necessidades do público.

Ao contrário do esperado, a série RAM06 foi lançada, e os executivos da Sarego Corp. alegaram que esta versão era muito mais moderna, desenvolvida após contrato de um brilhante cientista, o doutor Rougi Black. Assim, tão logo fosse devolvida ao mercado, a série RAM05 já estaria obsoleta, e por isso preferiam lançar uma versão melhor.

O que a empresa não revelou, é que a série RAM05 tinha um defeito em seu cérebro positrônico, que levava a máquina a tomar ações inconstantes, e assim, todos os robôs 05 foram destruídos.

Pelo menos era o que pensavam.

O Robô Assassino “RAM05”

O piloto Jake Barnakle estava com “um pé na rua”, e precisava fazer uns trocados a mais. Sua nave, a “Lagosta V”, estava velha e desgastada, e seu empregador já havia lhe advertido que se não desse um jeito, ele seria despedido (ou “posto na panela”, como os colegas caçoavam).

Certo dia, ouviu secretamente uma conversa entre Kell Morn e Joorus Cipher (dois de seus companheiros de trabalho) que o novo modelo do popular RAM seria lançado, e que Kell havia conseguido “pegar um protótipo emprestado”. Eles faziam uma

grana caso conseguissem falar com as pessoas certas, e fazerm "cópias genéricas" do produto.

Jake chantageou ambos, alertando que os entregaria para o chefe e as autoridades caso não dessem o robô para ele. É claro que suas intenções eram as mesmas que a dos colegas, mas as coisas não saíram como planejado.

Kell e Joorus sabiam jogar o mesmo jogo, e deduraram o colega enquanto este já transportava o protótipo. Três aerocarros da polícia o perseguiram, abrindo fogo contra o pobre transportador.

Seu cargueiro, apesar do estado lastimável, ainda era mais rápido, e alcançando o espaço, conseguiu fugir dos agentes da lei.

Procurado pela polícia, Jake fugiu para o mais longe possível, já que não tinha família ou grandes posses. Seu medo da prisão era maior do que o juízo, e descuidadamente, entrou em uma tempestade eletromagnética anômala, que reagiu com o frágil cérebro positrônico do protótipo, transformando-o em um robô paranóico e assassino.

Jake nunca saberia de onde surgiram poderosas garras em forma de pinça, responsáveis por partir seu pescoço ao meio, como um frango.

Uma nave de patrulha interestelar encontrou o Lagosta V à deriva, e após

abordar o transportador abandonado, transmitiram o seguinte recado à central:

"Aqui é o capitão Hank Shooter para a central. Estamos entrando em um cargueiro abandonado, aparentemente de alguma empresa pequena."

"Já checamos todo o interior, e não encontramos nada a não ser o piloto com o pescoço quebrado, acho que....ahn? O que foi isso? Patrulheiro Sven, verifique o...*CRASH!*BLAM!*...OHMEUDEUS, CUIDADO CO..."

Sons de confronto seguidos por chiados são tudo o que restou da transmissão.



Preparando a Caçada

A empresa Sarego Corp. conseguiu informações de onde estaria o possível robô defeituoso. Contratar ajuda especializada e de alto calibre atrairia muito atenção, e por isso, a executiva responsável Ellis Aguiua contatou o grupo para cuidar deste assunto. Ela adverte que é necessário sigilo absoluto na missão, incluindo a relação com o empregador.

Responsável pela equipe de revisão das máquinas, Ellis garante que tem poder o suficiente para tomar qualquer medida necessária para "evitar maiores conflitos", e que o grupo iria preferi-la como aliada, e não inimiga.

A missão é trazer o cérebro positrônico do robô de volta para ela, para estudarem melhor o que ocorreu. Uma caixa isolante é entregue ao Cientista do grupo (ou àquele que aparentar estar no comando). O pagamento acertado é de 300 mil créditos: 1/3 agora, e o restante na volta. Despesas médicas podem ser negociadas no retorno, dependendo do resultado da missão.

Caso o grupo não tenha uma nave, Ellis emprestará uma junto com os serviços de Olliver "Fox" Branches, piloto free lancer. De uma forma ou de outra, o piloto está designado para ajudar o grupo (e ficar de olho neles).

Olliver "Fox" Branches

Humano, Neutro, Homem Espacial 2

FOR 13 CON 14 CIE 9

DES 14 INT 12 COM 8

Dados de Vida 2 (20 PV)

Bônus de Ataque +2

Jogada de Proteção 16

CP 14 (vestes médias)

Pilotar Naves 80%

Ataques:

1 pistola laser +3 (1d6)

1 faca de sobrevivência +2 (1d4+1)



► Capítulo 1:

PARA O ESPAÇO!

Encontrar a Lagosta V não é uma missão difícil, pois toda nave empregada pela Sarego Corp. recebe (secretamente) um rastreador, apenas "por precaução". A viagem é tranquila, e tão logo encontram a nave à deriva no espaço, iniciarão o processo de abordagem.

Faça com que todos os personagens realizem um teste de INT para perceberem um detalhe anormal no casco do cargueiro: duas marcas estranhas, buracos de um metro de diâmetro, como se algo tivesse rasgado o metal e adentrado a nave.

1 - Eclusa de ar

Como podem perceber, a nave está despressurizada. Ao entrar pela eclusa de ar (uma espécie de cabine que ajusta a pressão), notarão que o interior do cargueiro apresenta alguns objetos insignificantes flutuando a esmo no recinto, como papeis, parafusos e restos de metal.

Com gravidade 0%, os personagens só conseguirão se locomover caso tenham equipamento apropriado, ou terão que se segurar nos objetos e se puxar de um lado para o outro.

2 - Sala de carga

Aqui as cargas são alocadas para o transporte. No meio da sala, existem dois buracos lado a lado, de um metro de diâmetro cada. As "bordas" estão viradas para dentro, o que sugere uma invasão vinda do lado de fora. O piso é todo manchado e descascado, como se tivesse sido corroído em diversas partes. Oriundos de algum lugar misterioso do espaço, dois Blasgos encontraram a nave e decidiram fazer dela seu lar. Eles atacam juntos, saindo de trás de alguma carga (50% de chance de surpreender o grupo, tendo iniciativa no combate).

Blasgos [2]

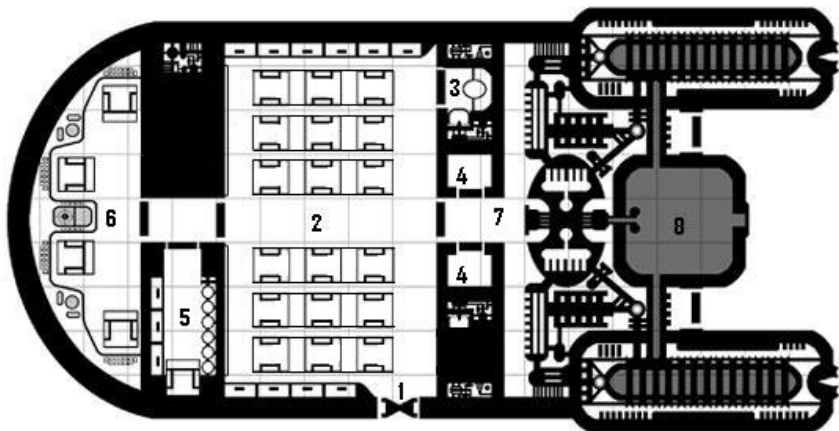
Pequeno e Neutro

CP 14, JP 17, MV 4, M 70%, P 100 XP

Ataque

1 pancada +2 (1d4+2+ dissolver)

PV 15 cada



O perigoso ataque de um blasgos!

As cargas têm a marca da Sarego Corp., e com excessão de duas caixas abertas (e vazias), todas as outras contém apenas barras de ferrônium, usadas para construir plataformas. Contudo, é possível para um Gatuno encontrar um kit reparador de buracos (não precisa fazer um teste, mas

deve declarar a intenção de procurar), que levará 15 minutos para fechar os dois buracos, ou apenas 5 minutos caso seja operado por um Cientista. Por fim, na cabine de controle, é possível reajustar a pressão interna da nave, fazendo com que a gravidade volte ao normal.

3 - Banheiro

Um banheiro comum, ainda funcional. Existe uma caixa de pastilhas anestésicas, capazes de fazer com que o usuário ganhe 5 pontos de vida temporários, que durarão por 3 horas. Logo após, ele deve fazer um teste de CON para não ficar exausto, recebendo uma penalidade de -1 em todos os testes físicos por um dia inteiro.

4 - Depósito

Duas salas servem de depósito para materiais gerais. O material foi revirado, não restando nada aparentemente útil.

5 - Cozinha

A cozinha do Lagosta está totalmente destruída, com sangue espirrado por todos

os lados. Do teto, dois braços robóticos auxiliares defeituosos se aproximam perigosamente. Seu mal funcionamento faz com que ataquem qualquer um que abrir a porta.

Braços Auxiliares [2]

Sucata Robótica - Pequena e Neutra

CP 10, JP 18, MV - , M 100%, P 25 XP

Ataque

1 faca +1 (1d4+1)

PV 5 cada

6 - Cabine do piloto

Existem claros sinais de batalha neste local. Em uma das cadeiras, um robô navegador jaz esmagado e destruído, e está completamente inutilizado. Deste local é possível reajustar a pressão interna da nave (veja em "Sala de carga"), além de ter acesso ao controle de portas. Tanto as câmeras quanto o controle da nave estão danificados, sendo que este último necessitaria de reparos do lado externo da nave para que volte a funcionar.

Caso o grupo procure algo nas gravações antigas, notarão que o modelo RAM-05 matou o piloto, arrastando-o até o

tritador da cozinha. Depois, abriu um caixote ao lado do seu e começou a mexer no cérebro prositrônico de um robô baixinho (modelo NEM-3), que estava cuidadosamente embalado. Ambos se dirigiram para a sala de máquinas, onde as câmeras parecem não alcançar mais.

Robô RAM-05

Autômato - Médio e Rebelde

CP 14, JP 15, MV 9, M 100%, P 240 XP

Ataque

1 pancada +2 (1d6+2)

PV 30

Robô NEM-3

Repetidor - Pequeno e Rebelde

CP 11, JP 18, MV 4, M 80%, P 75 XP

EQP Cortador laser

Ataques

1 pancada +2 (1d6+1)

1 cortador laser +2 (1d4)

PV 12



Efetando reparos externos nas câmeras e controle da Lagosta V



O risco de uma explosão nos tanques de combustível é constante

7 - Sala das máquinas

Em meio ao barulho monótono do sistema de suporte vital acionado, os robôs RAM-05 e NEM-3 aguardam os invasores, de lados opostos da bifurcação. Deste modo, eles esperam se beneficiar da baixa luminosidade e ruídos mecânicos para surpreender o grupo, que deve fazer um teste de Surpresa com penalidade de -3.

Assim que o robô NEM-3 chegar a zero ou menos pontos de vida, ele entrará em contagem regressiva para auto-destruição (cortesia de RAM-05). A menos que um Gatuno consiga "Sabotar máquinas", a máquina explodirá em 3 rodadas, causando 3d6 pontos de dano em todos os presentes. O Mestre deve observar bem o posicionamento de cada um, pois dependendo de onde estão, pode permitir uma JPR para evitar metade do dano.

Caso o dano seja igual ou maior a "10", os tanques de combustível explodirão (ver a seguir).

8 - Tanques de combustível

Paredes refletoras impedem que os tanques fiquem expostos ao perigo de um tiroteio laser. Contudo, caso o robô NEM-3 não seja devidamente desativado, ele explodirá, fazendo com que toda a parte traseiro dos motores voe pelos ares!

Os persoangens que não morrerem na explosão devem fazer uma JPF a cada 2 metros percorridos para conseguirem evitar de serem sugados para o espaço e voltarem para a sala de carga, fechando a comporta.

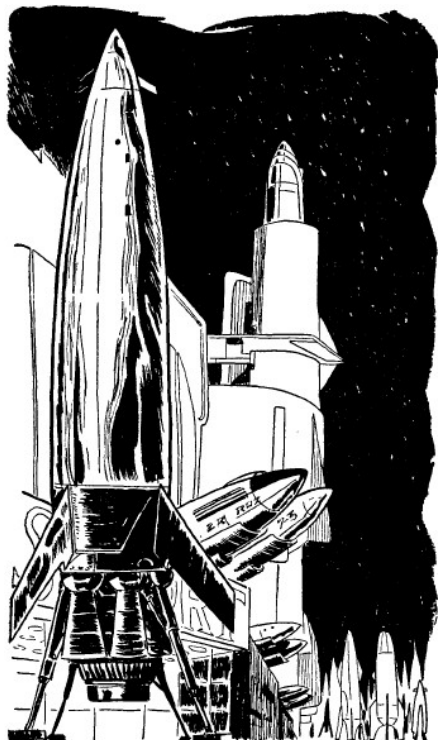


Um disparo, explosão ou vazamento podem acarretar a explosão dos tanques de combustível!

► Capítulo 2:

CONCLUSÃO

Presumindo que tenham conseguido recuperar o cérebro positrônico, os personagens serão recebidos no angar de pouso por um grupo de seis robustos executivos da “MassFlexx”, empresa rival da Sarego Corp., disfarçados como agentes enviados por Ellis.



Os poderes de um Mentálico podem facilmente detectar o embuste, mas personagens mais atentos (e inquisidores) perceberão que estes homens vestem roupas um pouco justas e fora de seu tamanho. Além do mais, eles apresentam um sotaque diferente, percebido apenas através de um teste de COM.

Se o grupo entregar o cérebro para os funcionários da MassFlexx, dois deles partirão em um aerocarro, enquanto os outro tentarão “não deixar provas”, atacando os personagens.

Agente da MassFlexx (4)

Médio e Rebelde

CP 12, JP 16, MV 6, M 60%, P 37 XP

EQP Vestes médias, pistola laser precisa (+1 no ataque e dano)

Ataques

1 pistola laser precisa +2 (1d6+1)

PV 12



Um agente típico da MassFlexx tem **FOR 12, DES 11, CON 12, INT 10, CIE 10, COM 9.**

Ellis e alguns seguranças da Sarego Corp. estão aprisionados na sala de controle deste posto de pouso, e com certeza, ficarão muito gratos por serem libertados.

Na possibilidade da missão ter falhado, e o cérebro positrônico de RAM-05 ter sido destruído, Ellis ficará muito frustrada, mas ao menos agradecida pelo fato do robô não ser mais uma ameaça.

Caso o grupo ainda lhe entregue a gravação (caso tenham obtido), ela está autorizada a dar um bônus de 100 mil créditos para cada um, e os agradecimentos da empresa.



Os agentes da MassFlexx

Novo Monstro - Blasgos

Blasgos [Blasgus spacialis]

(Amórfico pequeno e neutro)

Habitat: Espaço e naves abandonadas

Encontros: 1d4

Prêmios: Nenhum 100 XP

Movimento: 4 m

Moral: 70%

FOR 6 CON 16 CIE 0

DES 4 INT 0 COM 0

CP: 14

JP: 17

DV: 2+3 (14/22)

Ataques:

1 pancada +2 (1d4+2)

Dissolver (ver texto)

Blasgos são massas amorfas de um tom verde escuro e textura rugosa. São capazes de se moverem em qualquer tipo de gravidade na mesma velocidade, por causa de seu centro adaptável de pressão corporal celular. Eles costumam viver no espaço, soltos, até que encontram um local para se acasalar (geralmente uma nave ou asteróide abandonado). Quando se sentem ameaçados, formam tentáculos duros como porretes, atacando qualquer um que aparecer em seu caminho.

Dissolver: estas criaturas secretam uma substância ácida poderosa, capaz de corroer lentamente naves e pedras. Caso tenha acertado um ataque de "pancada" no turno anterior, seu próximo ataque será com um tentáculo corrosivo, que causa 1d8 pontos de dano (ver regras para ácidos).

LICENÇA OPEN DRAGON / CREATIVE COMMONS by-sa v3.0

Com esta licença você tem a liberdade de:

Compartilhar — copiar, distribuir e transmitir a obra.

Remixar — criar obras derivadas.

Sob as seguintes condições:

Atribuição — Você deve creditar a obra da forma especificada pelo autor ou licenciante (mas não de maneira que sugira que estes concedem qualquer aval a você ou ao seu uso da obra).

Compartilhamento pela mesma licença — Se você alterar, transformar ou criar em cima desta obra, você poderá distribuir a obra resultante apenas sob a mesma licença, ou sob uma licença similar à presente.

THIS LICENSE IS APPROVED FOR GENERAL USE. PERMISSION TO DISTRIBUTE THIS LICENSE IS MADE BY WIZARDS OF THE COAST - OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document, Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Autores: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, baseado em material original de E. Gary Gygax e Dave Arneson. Old Dragon, Copyright 2010, Antonio Sá Neto e Fabiano Neme.

EM RESPEITO AO ITEM 8 DA OPEN GAME LICENSE v1.0a, INDICAMOS COMO CONTEÚDO ABERTO, TODO ESTE MATERIAL COM EXCEÇÃO DE NOMES LUGARES, PERSONAGENS, ARTES, ILUSTRAÇÕES, ESQUEMAS, DIAGRAMAÇÕES E QUALQUER OUTRO MATERIAL QUE CONFIGURE PROPRIEDADE INTELECTUAL DOS SEUS AUTORES.