



Aventura Star Wars Opera

Corrupção – Primeira Parte

Para se narrar esta aventura é necessário o suplemento OPERA Star Wars que fizemos baseado no qual esta aventura foi feita ou adaptar a história e os conceitos para outro sistema.

Se você pretende jogar esta aventura, não leia este suplemento ou perderá completamente a graça...

Veritas
augusto.cesar.fonseca@gmail.com

*“Não há emoção, há paz
Não há ignorância, há conhecimento
Não há paixão, há serenidade
Não há a morte, há a Força”
Código JEDI*

*“Não há paz, há ódio
Não há medo, há poder
Não há morte, há imortalidade
Não há fraqueza, há o Lado Negro
Eu achei verdadeira vida na morte da
Luz”
(Codigo Sith)*

Objetivos da aventura:

Aventura que introduz os conceitos do lado sombrio para jogadores que usam personagens JEDI e tenham visão limitada sobre a questão da força. O objetivo da aventura é relativizar o conceito de bem e mal e corromper os personagens.

Requisitos para narrar esta aventura:

Os jogadores devem:

- ter alguma familiaridade com os poderes JEDI;
- entender que o papel que os JEDI têm na galáxia como defensores da justiça;
- estarem encantados com esta situação;
- o planeta Coruscant ou um equivalente em termos de sede de poder diplomático estar ativo e “funcionando”;

Ninguém prestava atenção ao pequeno alienígena de aparência desengonçada vestindo uma pesada túnica que caminhava pelos corredores do senado em direção ao gabinete dos embaixadores de Adegá.

Os vários dróides protocolares tentavam acompanhar os seus donos e Ker-Ti-Aruk teve que fazer um grande esforço para não trombar com um deles revelando seu disfarce. Mas não era a hora ainda. Seu mestre fora muito claro: apenas observar.

Neste momento, alcançou o salão de observação dos embaixadores.

Um soldado da embaixada se adiantou para pedir suas credenciais e não resistiu ao seu poder de influência deixando-o passar certo de ter visto seu passe livre pela área. Assim que se viu livre do guarda, identificou os pequenos acompanhantes da delegação de Adegá e ficou bem perto deles. Concentrou-se e sentiu quando os vários seres do tamanho de uma ponta de dedo que estavam grudados no couro dos pequenos animais saltaram em direção à sua roupa, grudando-se nela.

“Agora nem se um JEDI tentar me sondar, não encontrará nada...posso agir sem peias...”

Caminhou dali direto para um dos salões de reunião aonde sabia que os Bothanm estariam tratando algo que atrairia os JEDI.

Quando chegou na sala viu que estava certo na sua escolha de seu mestre: eles seriam perfeitos.

Na sala estão presentes seres das seguintes raças:

					Humanos (se for uma aventura em nova era JEDI, acrescentar Leia ou Mom Motma ao grupo de humanos)
Bothan (adoram intrigas e caminhos tortuosos para as coisas simples, nunca simplificam se podem complicar)	Ithorianos (ritualistas e pacifistas, evitam falar muito, e falam longa e pausadamente, preferindo uma postura neutra)	Anx (sociais ao extremo, são fanáticos defensores dos grupos que fazem parte)	Sulustanos (excelente sentido de orientação o sulustando que está ali é um velho e tem um defeito córneo, usando um aparelho visual)	Mom calamari (amáveis e sociáveis altamente desenvolvidos na cultura)	

É importante que o narrador descreva todas elas (aparência física) com detalhes para não despertar a curiosidade para o observador silencioso, que deve ser detectado como um ithoriano normal. Destacar que os Ithorianos são pacifistas e ritualistas e evitam longas conversas.

Descreva também alguns d'roides protocolares tipo C3PO.

O Bothan vai acusar os seus colegas de dificultar a vida dos pobres cidadãos de Bothawi (seu planeta natal) e impedir que eles alcancem o prestígio que merecem. As falas do Bothan devem desencadear uma discussão entre ele e o diplomata humano e num determinado momento o Bothan deve acusar os JEDI de não colaborarem para que aquela situação não se resolva... neste momento o Ithoriano, tranquilo fala que o Bothan ainda não apresentou o motivo da convocação daquele grupo, no que o Bothan vai se recompor e após fazer um charme, demonstrando que eles adoram ser considerados importantes, vai relatar o seguinte:

_ Há rumores de que um grupo de mineradores encontrou ruínas estranhas em um asteróide num sistema na orla externa.

_ Amigo de Bothawi – diz o Ithoriano pelo tradutor – ruínas estranhas num asteróide num planeta é motivo para convocar nossos amigos JEDI para uma reunião de emergência?

_ Sim...as ruínas estavam num asteróide que estava num planeta...

Alguns diplomatas abaixam a cabeça demonstrando desagrado...o humano fica visivelmente irritado, os Ithoriano não se alteram o sulustano começa a murmurar algo em sua língua e o Bothan se delicia com a reação de todos esperando o ápice dela para continuar:

_ em cima de um bosque e pela situação de deterioração das plantas devia ter pousado ali a não mais que 3 dias.

Quando disse isto, todos se calam e olham para ele.

_ Asteróides não pousam.

_ Eu sei, asteróides caem e destroem tudo aonde caem, mas este pousou.

_ Isto é muito sério! - fala o embaixador humano.

_ Eu sei! - ele aciona o holocrom se deliciando com o impacto que as cenas mostradas ali têm nos seus pares.

A cena é de uma floresta, e num instante, árvores esmagadas sob o peso de um meteoro que, pelas escalas demonstradas pelo sistema da câmera automática, deve ter cerca de 500 metros de diâmetro e uma forma de um segmento de circunferência.

Sobre ele várias construções e ruínas que os JEDI identificarão facilmente como símbolos Sith.(Se algum tiver gastado pontos para estudar a língua, poderá traduzir alguns ideogramas que significam *matador da certeza ou chamariz da pureza*)

Passada a discussão em torno do que está colocado ali, o humano perguntará como descobriram aquilo e o Bothan deve contar com seu estilo enigmático que uma nave exploradora enviada para aquele planeta deixou de fazer contato, 120 homens e mulheres e que foram descobertos, exatamente embaixadoaquele meteoro...

Discussão no Conselho JEDI

Esta informação fará que seja feita uma reunião de emergência no Praxeum, no caso, sendo uma aventura da época de Knights of Old Republic, não há problemas, se for na época do Neopraxeum, não haverá problemas também porque, neste caso, Luke Skywalker estão sobrecarregados e a reunião vai ser bem básica: um grupo de jedi vai ser enviado para investigar a situação: se os jogadores não são cavaleiros JEDI, vão eles acompanhados por um cavaleiro inexpressivo, se eles são cavaleiros, vão só eles.

Destacar o tom solene e preocupado dos mestres com a situação com falas tipo “sinto um grande perigo espreitando” e deixar claro que, assim que possível, um Mestre Jedi irá ir ter com eles no planeta e assumir a investigação.

Na época de Knights of Old Republic o conhecimento sobre os símbolos Sith é mais divulgado e eles poderão saber a informação se não conseguiram saber nada ainda, mas na era do NEOPraxeum, não é conhecimento comum porque os Sith foram derrotados, ou parece que foram e aí haverá mais dificuldades para ter informes preliminares concretos, só as impressões da força.

O Transporte

O transporte que os levará até o planeta será um transporte Bothan que quer manter a localização do planeta em segredo mesmo dos JEDI e o Conselho JEDI não colocou obstáculos, mesmo porque já obteve a localização do planeta lendo a mente do embaixador.

O piloto é um agente secreto Bothan: Jersk Insk

Físico: 6	Inteligência:7	Destreza:6	Percepção:8	Mente:9	Iniciativa:7
Pilotar (3)-9	Dissimulação(4)-11	Furtividade(3)-9	Saltar(3)-9	Computador(3) 10	
Blaster(4)-6+4+3=13 (2d3)		Arte marcial golpe:11 d2+1 aparato: 10			

A viagem no hiperespaço durará 3 dias e o Bothan não permitirá que eles fiquem na cabine, no final de 3 dias ele falará que estarão chegando numa estação intermediária, aonde trocarão de espaçonave.

Assim que saírem do hiperespaço serão imediatamente alvejados pela estação espacial que deveria recebê-los.

Considerar as defesas automáticas da estação com habilidade 3, definir 1d3 canhões aptos para recebê-los sob fogo de um tiro por turno.

A nave tem destreza 8 e somará o nível do piloto + 2d6 como dificuldade para acertar a nave a partir do primeiro tiro, que os jogadores não estão preparados (a menos que algum dos jogadores tenha habilidades que permitam ver o futuro ou um nível de precognição muito alto, embora seja útil jogar 4d6, retirar o maior e menor e ver se deu um número menor que 6 e, então dar aos jogadores a informação que “algo está muito errado”).

O dano é de 6d6 se o dano passar de 28, considerar dano massivo.

Caso o tiro seja acertado, jogar 2d6, valores de 2,3,11 e 12 significam que o golpe foi certo numa área vital da nave: fazer o teste para destruir (dano maior que 28) ou danificar (dano menos que 27) área vital da nave. Jogar 2d6

2 e 3	11 e 12	4	5	9 e 10	6,7 e 8
motores	computador	controles	rádio	pessoal	estrutura

Todas as áreas danificadas podem ser concertadas durante o combate, há elementos para concertar ou contornar os problemas temporariamente.

Dano nas pessoas implica jogar aleatoriamente quem foi atingido por um estilhaço, se for JEDI, permitir esquiva ou aparo precognitivo com sabre de luz (se estiver disponível). Jogar a localização aleatória daonde foi atingido e dar 2d6 de dano na área...(JEDI dentro de naves morrem bem fácil, é bom confrontar os jogadores com esta verdade da vida).

Considerar que, para todos os efeitos, a nave não pode explodir (eu adoto regras para isto que relacionam o tamanho da nave como critério, e um transporte teria para isto uma explosibilidade alta, só amis alta que um caça, devendo explodir quando os pontos de vida da sua estrutura chegassem a zero). O número de pontos de físico do transporte é de 100.

Se os JEDI sentirem a vida na base encontrarão apenas uma pessoa na base e um usuário da força, ou seja, é um convite para irem para a base.

Ir para a base implicará em manobrar 1d3 turnos sob fogo de 1d2 canhões já descritos ou pousarem e irem com roupas espaciais até uma entrada secreta conhecida só pelos espíões Bothan e pelo usuário do lado negro que pode perceber os jogadores com seu “sentir vida”, ou seja, vai esperar os jogadores logo depois da armadilha explosiva que vai colocar aonde terão que passar.

Bem... se os jogadores de vocês forem mais criativos que isto, vocês terão que honrar a pátria e pensar em desafios para eles.

A idéia é que chegem bem arrebatados e alguns machucados ao encontro com o usuário sombrio da força que terá programado alguns robôs de combate para atacar os jogadores. (2d3)

Físico:8	Destreza:7	Inteligencia:3	Percepção 3	RD: 4/2/1
----------	------------	----------------	-------------	-----------

Blaster: (3) teste 10 dano 2d3 (2 tiros por turno)

Enquanto eles combatem com os robôs ele desaparece (a idéia é que haja uma justificativa para ele criar um duplo que atrairá os jogadores para sua nave) e quando eles terminarem com os robôs que estão fechando a passagem de entrada para a entrada da estação de controle poderão entrar e encontrar todos mortos estranhamente ressecados e símbolos sith escritos nas 4 paredes, os mesmos símbolos escritos no meteorito.

Encontrarão um dito escrito em sangue na parede: “pagamento”.

Poderão usar o sistema da base para identificar a localização do assassino mas ele terá destruído todos os sistemas de gravação e grande parte do computador da nave e terá colocado uma bomba no reator da nave.

O sistema de rastreamento da nave foi danificado mas a parte que trabalha com sensor de movimento está funcionando e identificará um corpo vivo numa área afastada da base em direção ao que parece uma nave de tamanho médio, 3 vezes maior que a nave transporte deles (que, espero, esteja inutilizada).

Poderão correr até lá a ponto de ver o usuário do lado sombrio entrando na nave e poderão alcançar a porta que se fecha lentamente e poderão ainda impedir que se feche se saltarem sobre ela.

Se entrarem na nave (é a idéia) a nave fecha a porta e parte e eles não encontram nenhum usuário do lado sombrio dentro da nave, mas encontram vários casulos e altares.

Antes que possam descobrir que não há ninguém além deles e os casulos na nave a nave acelera e entra no hiperespaço.

Contornando os problemas que eles podem querer gerar neste momento:

a) se tentarem cortar o piso, desativar os sabres de luz imediatamente (justificativa: cotorsis que é um metal que desativa o sabre de luz);

b) se tentarem abrir um dos casulos, fazer com que dê sinal de vida antes que o sabre de luz toque a substância que o forma (justificativa: o indivíduo ali dentro é sensível da força e pressentiu o golpe);

Nave estranha

Descrição daquele andar da nave:

Os altos corredores vibravam quando se tocava a mão neles e o estranho metal escuro que compunha a liga que os revestia dava uma estranha impressão ao ser tocado, uma impressão distante sobre a força, mas não era possível falar o que.

As altas paredes eram cheias de detalhes esculpidos nos rodapés e vigas decorativas que estavam por toda parte, com símbolos estranhos. O chão, com vários tapetes com símbolos abstratos em vermelho preto e dourado completavam o clima.

O corredor do eixo principal do andar da nave terminava num grande e antiquado holocrom

As 4 salas que se abriam para este corredor possuíam cada uma delas 4 casulos enormes de 3 metros de diâmetro e 6 metros de altura dentro do qual se pode ver a movimentação de algo lá dentro.

Naquele andar da nave, encontrarão comida local para deitar-se e os amplos galpões já descritos.

O holocrom vai resistir a todas as tentativas deles o ativarem.

Todas noites sonharão que estão sendo observados por criaturas muito poderosas na força que não falam nada apenas observam. Só uma destas criaturas parece ter mãos.. mãos cheias de sangue e ela estende as mãos para os jogadores que acordam assustados.

(continua)