

INFORMAÇÕES DO MESTRE

O planeta DS-3441 foi reivindicado por Zorks nativos de um planeta vizinho e desde então é assolado pela guerra. A Federação Galáctica está retirando os últimos remanescentes de sua colônia, que devem ser escoltados até o espaçoporto.

DS-3441 tem sua superfície formada predominantemente por montanhas e florestas, além de gravidade padrão. As rochas são de um tom de roxo único. As árvores são cobertas por uma penugem estranha, que deixa a pele dormente quando tocada. Sua fauna é composta por répteis gigantes e líquens com propriedades fosforescentes. A temperatura no planeta é moderada na maior parte do ano.

Os refugiados que devem ser escoltados trabalham em uma estação de pesquisas da Federação monitorando a atividade da fauna local.

INTRODUÇÃO DOS JOGADORES

Vocês são agentes da Federação Galáctica e receberam a missão de retirar pesquisadores refugiados do planeta DS-3441, após este ser reivindicado por Zorks.

A missão é simples, levar o transporte do espaçoporto da cidade de Anning até a estação de pesquisas, a 400 km de distância, e trazer os pesquisadores sãos e salvos. Devido às condições climáticas, a retirada terá que ser feita por terra.

O que pode dar errado?

ENCONTROS ELEATÓRIOS (d6)

1. 1d4 pterohomens.
2. 1d2 Pteroadas.
3. 3d6 Zorks.
4. 1d4 Raptossauros.
5. 1d2 Tiranossauros.
6. 1d2 Gigantossauros.

O TRANSPORTE

A Federação Galáctica fornece um cargueiro terrestre para o grupo. O cargueiro é muito grande para

transitar entre as montanhas, devendo seguir pela trilha marcada no mapa.

Cargueiro Terrestre

Tam: enorme, **Trip:** 1 a 20, **PV:** 5.103, **BA:** +12, **CP:** 24, **JP:** 10, **Mov:** 30m. Não possui armas.

ÁREAS DO MAPA

Leia os parágrafos em *itálico* para os jogadores.

ÁREA 1 - *O mau tempo e ventos fortes quase derrubaram a espaçonave que os trouxe até DS-3441. O espaçoporto de Anning é pequeno, e movimentado, e parece ser bem abastecido. Assim que desembarcam um cadete lhes mostra o cargueiro terrestre pronto para partir.*

Os agentes podem requerer equipamento antes de partir para a missão. Além dos itens gerais da tabela 5-4 do Space Dragon, podem ser fornecidos um Bracelete Comunicador e uma Injeção de Adrenalina (NT 2) para cada membro do grupo.

ÁREA 2 - *Algum tempo depois de partir de Anning, vocês entram em um vale. A chuva torrencial impede a visão após alguns metros.*

Os zorks estão monitorando a cidade e montaram um posto avançado entre as montanhas para controlar o vale.

Esse posto abriga 30 zorks e conta com um disparador laser (ataque +7, dano 2d10) operado por um zork artilheiro.

Qualquer ataque recebe o modificador de -4 devido à visibilidade ruim (esse modificador já está contabilizado no ataque do artilheiro).

Zork (médio e rebelde)

DV 1+1 (5 PV), **CP** 15, **JP** 16, **Ataques** 1 Pistola Laser +1 (1d6), 1 Lança de Lâmina +3 (1d8+3), **MV** 6 m, **M** 70% **P** OD 37 XP.



ÁREA 3 - *O caminho à frente é cortado por um rio. A água é turva, de um tom azulado, e corre lentamente. Sobre o rio há uma ponte. Claramente não foi construída para veículos do porte do cargueiro terrestre que vocês estão dirigindo, mas sua estrutura robusta indica que talvez possa suportar o peso do veículo.*

O rio é composto por um ácido potente (força corrosiva 1d8). Para cruzar a ponte (sim, ela suporta o peso do veículo) será necessário um teste de pilotagem, mas com modificador de -10% devido à sua instabilidade. Um sucesso indica que a ponte foi atravessada sem maiores problemas. Uma falha indica que o cargueiro cai no rio e passa a sofrer 1d8 de dano regressivo a cada turno, enquanto o ácido corrói a carroceria. Será necessário sucesso em um novo teste, dessa vez com -20% para manobrá-lo até o para fora.

ÁREA 4 - À distância, vocês notam que a estação de pesquisa está fechada e não é possível ver se há sinais de vida em seu interior. Enormes valas e montes de terra se acumulam em torno da construção, desenhando padrões estranhos no chão.



15 pesquisadores se abrigam de uma Lula da Areia, que foi atraída pela presença humana no local e fez dessa área seu campo de caça, impedindo que qualquer um entre ou saia da estação. Essa criatura é tão grande que ataca até mesmo o cargueiro terrestre com seus tentáculos.

Os pesquisadores podem se comunicar com os agentes e avisar do perigo, caso tenham equipamento de comunicação.

Lula da Areia (imenso e neutro)

DV 10+2 (45 PV), **CP** 12, **JP** 12, **Ataques** 2 tentáculos +8 (1d6+6+agarrar), **MV** 4m, **M** 70% **P** 1.390 XP.

Agarrar: JPR ou fica preso. Vítimas presas fazem testes resistidos de Força ou podem ser arrastadas para baixo da areia. A Lula da Areia tem Força 20.

Se a Lula da Areia for vencida, os pesquisadores estão livres para embarcarem no veículo. Então o grupo deve fazer o caminho de volta para o espaçoporto de Anning.

POSSÍVEIS DESDOBRAMENTOS

1. Um dos pesquisadores carrega um ovo em segredo. Esse ovo pertence a uma das criaturas nativas (e perigosas) de DS-3441. O que pode acontecer se ele chocar durante a viagem espacial que o grupo tem pela frente?
2. Ainda no planeta, um dos agentes capta uma transmissão misteriosa dos zorks.
3. Os zorks mantêm um totem no posto avançado.

Esta aventura está sob uma licença CC-BY-NC-SA (exemplo).

Layout baseado no modelo de Bruno Prosaiko (CC-BY).



Escolta no Planeta da Morte

Uma aventura de nível 3 a 5 para Space Dragon

Por Alexandre Lima

