



ANO DO COMETA

“Year of the Comet”

IDÉIAS PARA AVENTURAS

CRÉDITOS DA VERSÃO ORIGINAL

Fonte: <http://www.shadowrunrpg.com/resources/adventure2.shtml>

CRÉDITOS DA VERSÃO BRASILEIRA

Tradutor: Agostinho Schlindwein

Revisor: Alceu Rodrigues de Freitas Junior

Leiaute: Alceu Rodrigues de Freitas Junior

Data: 22/01/2006

Essa é uma tradução não-oficial da aventura “Year of the Comet”, publicada no site oficial de Shadowrun em <http://www.shadowrunrpg.com/>.

WizKids, **Inc.** has sole ownership of the names, logo, artwork, marks, photographs, sounds, audio, video and/or any proprietary material used in connection with the game Shadowrun. WizKids, **Inc.** has granted permission to <http://shadowrun-br.netfirms.com> to use such names, logos, artwork, marks and/or any proprietary materials for promotional and informational purposes on its website but does not endorse, and is not affiliated with <http://shadowrun-br.netfirms.com> in any official capacity whatsoever.

SUMÁRIO

Year of the Comet – Idéias para Aventuras.....4
Garotinha Perdida.....4
Pó de Cometa.....4
Laços de Família.....5
Espetáculo da Mídia.....5

Year of the Comet – Idéias para Aventuras

As seguintes sugestões para aventuras são apenas algumas das idéias baseadas no livro de aventuras "Year of the Comet".

Garotinha Perdida

Os *runners* são contratados por Miriam Summers, uma endinheirada moradora de Bellevue¹ cuja filha adolescente se encontra desaparecida desde metade de setembro de 2061. O fato de que sua filha Alyson sofreu uma metamorfose enquanto caminhava para casa após a escola, desenvolvendo escamas lustrosas em seus braços e face, é desconhecido por Miriam. Com dor e assustada, Alyson tentou correr para casa porém, no caminho, esbarrou com um grupo racista da vizinhança. Tomada pelo pânico, Alyson fugiu, encontrando medo e rejeição em todos os lugares para onde olhava.

Alyson está vivendo atualmente com os "Peregrinos Perdidos", um culto ao cometa localizado em Renton². Os peregrinos foram os primeiros a protegerem e confortarem Alyson, trazendo-a para dentro de seu prédio comunitário em nome de sua própria segurança. Desde então, eles a iniciaram nas crenças do culto, pelas quais a vida metahumana foi concedida pelo cometa e que ele retornou para levá-los através de uma jornada pelo céu. Para garantir o seu lugar nessa carona celeste, os peregrinos devem pagar o dízimo para "Lázarus", o nosferatu que lidera o culto e que os transformou em seus peões.

Para recuperarem Alyson, os *runners* terão que localizá-la magicamente ou refazer os seus passos pela cidade. Eles podem ser confundidos pela sua drástica alteração na aparência. Quando a encontrarem, ela estará a um passo de se tornar uma marionete do nosferatu. Lázarus e os peregrinos não a deixaram ir sem luta.

Pó de Cometa

Os *runners* são contratados por um "mago" excêntrico que planeja conduzir em segredo um tipo incomum de ritual. O mago requer (ou pelo menos é o que ele pensa que quer) "pó de cometa" para usar no ritual, e ele imagina que pode conseguir um pouco dele através de um pequeno meteorito que caiu a pouco em um lugar a escolha do mestre.

Quando os *runners* chegam na área remota e hostil para encontrar o meteoro, eles também se deparam com criaturas e competidores. Mas a situação realmente esquenta quando esbarram em um pelotão corporativo de prospecção que acabou de encontrar um pequeno veio de orichalcum. Se os homens corporativos descobrirem sobre os *runners*, eles irão suspeitar que os personagens querem roubá-los e tentarão matá-los. Os *runners*, por outro lado, podem ser tentados a invadir o lugar de mineração - as recompensas por trazer de volta orichalcum são muitas vezes superiores ao pagamento oferecido pelo mago.

1 Bellevue: Um "bairro" do metroplexo de Seattle.

2 Renton: Outro "bairro" do metroplexo de Seattle. É considerado uma das piores regiões da cidade, uma verdadeira "terra de ninguém".

Laços de Família

Logo após o desastre no Japão, o oficial da Marinha Imperial, Shoji Takeuchi (que estava em serviço em São Francisco) contrata os *runners* para viajarem até o Japão e procurarem seu pai, Kazuhiro Takeuchi. Shoji teme que seu pai tenha se perdido durante a erupção, e solicita aos *runners* que o resgatem, se necessário. Os *runners* terão que passar furtivamente pelas forças militares imperiais que guardam a área do desastre, a fim de procurar por Kazuhiro. As condições serão difíceis, e os *runners* podem sofrer ferimentos devido a desabamentos, fogo e outras condições adversas. Eles também poderão encontrar muitos outros em necessidade, devendo escolher entre ajuda humanitária e o objetivo da missão. Eventualmente, eles irão encontrar Kazuhiro vivo e em boas condições de saúde.

Kazuhiro ficará contente em saber sobre seu filho, mas ficará furioso perante a notícia da recusa de Saito para retornar - Shoji é um dos oficiais que ficaram para trás junto com Saito. Por ser um tradicionalista que acredita na obediência ao Imperador, Kazuhiro tentará contratar os *runners* para sequestrar Shoji e trazê-lo de volta ao Japão. Se os *runners* concordarem, eles irão encontrar a área da baía em uma situação drasticamente diferente. Personagens metahumanos correrão perigo de serem cercados pelas forças de Saito. Localizar o Shoji será uma tarefa difícil, pois ele estará na linha de frente, comandando a captura de Sacramento sob as ordens de Saito. Fazer sua extração³ dessa situação militarmente hostil será um desafio.

Espetáculo da Mídia

Cansada da cortina de fumaça em que a mídia se encontra, a repórter de Trid Lordes Granato irá solicitar serviço de guarda-costas a um grupo de *runners* para escoltá-la em uma missão através de Yucatán onde ela entrevistará rebeldes e terá imagens ao vivo do que realmente está acontecendo por lá. Lordes irá solicitar aos *runners* que providenciem o transporte clandestino para ela e dois operadores de câmera passando através do bloqueio de Aztlán, até Yucatán. Eventualmente eles irão chegar até o ponto de encontro que Lordes combinou com os rebeldes de Yucatán, onde serão levados por um complexo de túneis subterrâneos. Os rebeldes não irão confiar nos *runners* e pedirão a eles que entreguem suas armas e que sejam vendados. No complexo, Lordes irá entrevistar o líder rebelde. No meio da entrevista, os *Azzies*⁴ irão atacar a vila e o complexo. Os *runners* terão que escapar da rede de túneis em colapso, bombardeios intensos e de um ataque químico cruel. Em meio a tudo isso, um túnel irá desabar, separando os *runners* de Lordes, que acabará sendo capturada pelos militares de Aztlán.

Os *runners* deverão escolher entre abandonar a missão ou tentar um resgate. Lordes será levada a uma base *Azzie* próxima dali, onde ela e outros prisioneiros em breve serão vítimas da magia de sangue de um xamã tóxico, caso os *runners* não ajam rapidamente. Mesmo que eles derrotem o xamã, os espíritos tóxicos e as tropas de Aztlán, eles ainda terão que escapar do país. Os rebeldes irão encorajá-los a ficarem, oferecendo pagamento pelo trabalho como mercenários se necessário.

3 Extração: Termo utilizado por *runners* para se referirem a um seqüestro.

4 *Azzie(s)*: termo pejorativo que se refere aos militares de Aztlán.