



## **ELES ATIRAM EM CAVALOS SELVAGENS**

**“They Shoot Wild Horses”**

*UMA AVENTURA PARA SHADOWRUN*

*CRÉDITOS DA VERSÃO ORIGINAL*

Fonte: <http://www.shadowrunrpg.com/resources/adventure1.shtml>

*CRÉDITOS DA VERSÃO BRASILEIRA*

Tradutor: Agostinho Schlindwein

Revisor: Alceu Rodrigues de Freitas Junior

Leiaute: Alceu Rodrigues de Freitas Junior

Data: 08/12/2005

Essa é uma tradução não-oficial da aventura “The Family Jewel”, 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

Introdução.....4  
Ambientação.....5  
Descrevendo o cenário.....6  
    O que é que há companheiro?.....6  
    Conte a eles.....6  
    Ganchos.....7  
    Atrás do palco.....7  
    O encontro.....7  
    Equina Cadamus.....7  
    O vidchip.....9  
    O acordo.....10  
    O lugar.....10  
    O Plano.....11  
    O Ritual.....11  
    A invasão.....11  
    Aumentando as apostas.....12  
    Resolvendo problemas.....12  
    Juntando os pedaços.....12  
    No final.....13

## Introdução

“Eles atiram em cavalos selvagens” é um cenário para Shadowrun, terceira edição que acontece nos perigosos tempos que antecedem os eventos mostrados em “Year of the Comet”.

O ano é 2061. O cometa Halley retornou para lembrar as pessoas míopes do mundo despertado que existem coisas além de acompanhar qual megacorporação obteve o maior lucro. A mídia proclamou 2061 como sendo o ano do cometa e o vê como uma benção – algo que leve a mente das pessoas para longe do esgoto de suas rotinas diárias. Outros vêem o mensageiro celeste como o arauto de tempos piores. O fim de todos os tempos ruins.

Mas o cometa não é o único evento acontecendo em 2061; o ano marca a 50º Aniversário do despertar da magia, xamãs e magos presenciaram seus grupos serem inundados por charlatões, fraudadores e comerciantes desonestos empurrando goela abaixo, tanto para os mundanos como o mágicos, “remédios”, bugigangas e pílulas de proteção para afastar o próximo “despertar”.

Isto apenas obscurecia aqueles que estavam realmente se preparando para o que o próximo estágio do Despertar poderia trazer...

## Ambientação

A única constante na prática da magia é a de que ninguém a pratica da mesma forma. Sob a sombra do cometa Halley e do conhecimento de que 2061 é o 50º aniversário do Despertar, a magia tornou-se dominante na mídia. Mas os grupos e escolas estabelecidas não eram mais espetaculares o suficiente. Os holofotes recaíram sobre os considerados excluídos pelo status quo mágico. Um grupo que se manteve longe do escrutínio público foi a Brigada da Pureza.

A Brigada da Pureza era apenas um rumor, sobre a qual usava-se o mesmo tom reservado para se falar sobre santos e anjos. Dizia-se que este grupo de mulheres era tão casto e nobre que ele não poderia existir nestes tempos batidos e desinteressantes dos anos 60. Apesar disso vários rumores de que eles ainda estavam por aí persistiam na Matriz, especialmente em nós e servidores do Magicknet – o mais conhecido ponto de encontro sobre magia. Os boatos sobre a Brigada da Pureza eram os mais variados, mas o tema mais comum era o que as referia como xamãs devotadas ao Unicórnio.

Equina Cadamus é a líder da Brigada da Pureza. Ela mantém o grupo afastado das forças que podem esfaçalhá-lo – a mídia, as corporações, os charlatões, as sombras – qualquer coisa que possa devorar o grupo e sua missão. As membros raramente se vêem, mas uma vez ao ano elas se reúnem para trocar rituais e informações. Esses encontros são selvagens, mágicos, sexuais e proibidos para os forasteiros (todos os outros que não pertencem à brigada).

Isso até que Equina recebeu um vid-chip. O vídeo, com o título “A quem você responde”, mostrava detalhadamente o massacre de outro grupo único de xamãs Carvalho envolvidos em um ritual de reunião. A mensagem era clara: continuem com a sua reunião e serão mortas.

Equina sabia, no entanto, que o ritual deveria acontecer. Unicórnio deve saber que seus servos estão dispostos a correr riscos para adorá-lo. Isto também significava que Equina tinha que revelar seus segredos a forasteiros. Esses forasteiros são os personagens dos jogadores.

## Descrivendo o cenário

Este cenário pode ser utilizado em conjunto com uma campanha mágica maior, com os eventos mostrados em “Year of the Comet” ou apenas como uma aventura entre campanhas. O cenário utiliza as regras de “Shadowrun, terceira edição” e livros de referência como “Magic in the Shadows”, “Cannon Companion” e “Man and Machine”. Outros livros de referência e material de apoio podem ser encontrados em “New Seattle, Shadowrun Companion, Gamemasters Screen e Critters Sourcebook”.

### *O que é que há companheiro?*

Os personagens dos jogadores são contratados por Equina Cadamus, a líder do grupo de xamãs unicórnio chamado “Brigada da Pureza”, para protegê-las de uma ameaça não definida. Essa ameaça parece partir de um grupo que não tolera o que consideram ser diferente, ou mesmo práticas incorretas da magia. A Brigada da Pureza recebeu um *vidchip*<sup>1</sup> que mostra o massacre de outro grupo, junto com um aviso de que serão as próximas.

A xamã contrata os runners como seguranças para guardarem o local enquanto realizam o ritual.

### *Conte a eles*

Se um runner tiver um talismão ou alguém que pertença a um grupo mágico como aliado, leia o texto a seguir em voz alta. Se ninguém no grupo tiver nenhum dos dois contatos, utilize o meio “padrão” de contatá-los.

É muito difícil seu talismão (ou alguém do grupo mágico) contatar você. Normalmente você é quem o chama. O texto da mensagem é bastante simples: “Na minha loja a 1 a.m, traga amigos. Um amigo de um amigo precisa de ajuda.”

Assim que a equipe chegar à loja, leia o seguinte:

Você não consegue dizer se algo está errado. A rua está silenciosa e tranqüila. A loja parece normal, mas novamente você não tem certeza como a loja deve parecer a uma da manhã. As janelas estão escuras, da mesma forma do que de dia. A única forma de obter respostas é batendo na porta.

Assim que os *runners* tiverem entrado, leia o seguinte:

O talismão deixa a sala e volta com um leitor de *vidchip* e um monitor. Atrás do talismão segue uma mulher humana que parece iluminar a sala. Ela permanece em pé e afastada, parecendo até envergonhada perante o grupo de *shadowrunners*.

Ela é uma visão de pureza: vestida toda em couro branco, seu cabelo prateado quase toca o chão,

<sup>1</sup> Uma abreviatura de *chip* de vídeo.

e sua pele é de um bronze intenso... até parece ser um bronzeado de sol!

A mulher diz:

“Meu nome é Equina Cadamus. Por favor, assistam esse vídeo. Responderei a todas as suas perguntas quando ele tiver terminado.”

Após os *runners* assistirem o chip, leia o seguinte:

Equina diz: “Como vocês puderam ver, esses maníacos selecionaram o meu grupo como alvo. Nós não estamos equipadas para combater esses lunáticos. Nós precisamos de ajuda externa. Eu quero contratá-los para proteger nosso ritual. Ele começa no próximo crepúsculo. Se vocês estiverem interessados, encontrarão 25.000 nesse *credstick* e o mesmo valor depois de terminar o serviço.”

### ***Ganchos***

Este é um encontro onde é dito aos personagens para se prepararem para combate. A descrição dos eventos no vídeo feita pelo mestre deve ser desagradável o bastante para convencer os personagens a ajudar.

### ***Atrás do palco***

O desenlace do cenário é simples. Uma vez que os personagens aceitem o serviço, é apenas uma questão de tiros, feitiços e sobrevivência.

### ***O encontro***

É para ocorrer de forma tranquila. A questão é tirar a informação dali e deixar os jogadores reagirem a ela. A loja do talismão poderia ter uma barreira astral e até mesmo alguns espíritos fracos de guarda. Se algum dos personagens conhecer bem a loja, ele ou ela pode perceber que o nível de proteção está um pouco acima do normal.

### ***Equina Cadamus***

Equina Cadamus é uma xamã unicórnio iniciada (grade 7). Ela não está mascarando sua aura quando se encontra com os personagens. Ela quer que eles saibam exatamente o quão poderosa ela é. Ela se dirigirá a pessoa mais pura do grupo, ignorando completamente os outros. O que significa que o mestre deverá fazer uma avaliação de todos os personagens até aquele momento: os que tiverem maior respeito com seus companheiros, que ajudaram mais do que causaram estragos e os que tiverem um sentimento de esperança ou de inocência irão atrair sua atenção. Se ninguém se encaixar na descrição, ou se vários personagens atenderem os requisitos, ela se dirigirá ao *runner* que tiver maior essência.

Ela irá evitar explicitamente aqueles que tiverem essência menor do que 2.

- Iniciativa: 5 + 1D6
- Pilhas: Combate astral 9, Combate 8, Feitiçaria 8
- Pilha de Karma/Nível Profissional: 8/3
- Raça: Humana
- Metamagia (grade de iniciado 7): ancorar, concentrar, mascarar, devolver, aparar, limpar
- Armas: Faca longa Cougar [6M]
- Armadura: Roupas de couro [0/2]
- Equipamento: conforme necessidade do mestre.

**Atributos**

|              |    |
|--------------|----|
| Corpo        | 5  |
| Agilidade    | 5  |
| Força        | 5  |
| Carisma      | 6  |
| Inteligência | 6  |
| Perseverança | 6  |
| Essência     | 6  |
| Magia        | 13 |
| Reação       | 5  |

**Habilidades Ativas**

|                      |   |
|----------------------|---|
| Leitura de aura      | 9 |
| Concentração (canto) | 6 |
| Armas brancas        | 4 |
| Facas                | 6 |
| Conjuração           | 9 |
| Encantamento         | 6 |
| Feitiçaria           | 8 |
| Furtividade          | 6 |
| Sambo                | 6 |

**Habilidades de conhecimento**

|                   |   |
|-------------------|---|
| Grupos ecológicos | 8 |
| Inglês            | 5 |
| Causas ambientais | 8 |
| Grupos mágicos    | 5 |

**Feitiços<sup>2</sup>**

|                  |   |
|------------------|---|
| Analisar verdade | 6 |
| Toque mortal     | 4 |
| Limpar terra     | 5 |
| Olhos da matilha | 6 |
| Bola maná        | 6 |
| Moldar terra     | 5 |
| Metamorfose      | 6 |

Ela irá explicar que seu grupo mágico é chamado “Brigada da Pureza”. Algum dos personagens podem ter ouvido falar do grupo. Sua organização é dedicada a ajudar a libertar a natureza, especialmente o meio-ambiente, da destruição humana. O número alvo para esse conhecimento é 9.

---

<sup>2</sup> Mais sete feitiços de saúde e ilusão escolhidos pelo mestre

**Tabela de sucessos**

|    |   |
|----|---|
| 0  | Eu acho que elas são uma banda... que veio de Tir.  |
| 1  | Parece vagamente com um daqueles novos movimentos religiosos.   |
| 2  | Isso me lembra algo. É alguma campanha publicitária corporativa?  |
| 3  | Eu ouvi falar sobre elas, apenas rumores. Mas não estou certo de que elas existam.                                    |
| 4  | Se elas existem, operam de forma diferente da maioria dos grupos. Elas possuem sua própria agenda e motivos.          |
| 5  | Elas são um grupo mágico que tem como causa o meio-ambiente. Poderiam ser qualquer um, mas este grupo é bem discreto. |
| 6+ | Xamãs unicórnio. Parecem ser o motivo favorito por trás da Brigada da Pureza.   |

**O vidchip**

O que os personagens assistem é uma visão em primeira pessoa do massacre de um grupo de xamãs carvalho. O ângulo dá a sensação de que o filme foi gravado por uma câmera embutida em um olho cibernético ou por uma câmera muito pequena montada em uma arma<sup>3</sup>.

Os rituais realizados pelos xamãs era bem simples: plantavam sementes, cantavam e realizavam rituais mágicos básicos, nada estranho ou diferente. Qualquer xamã pode perceber que eles estavam reunidos basicamente para unir mais o grupo e possivelmente realizarem uma busca astral. Os xamãs parecem inofensivos, mas estóicos e fortes em suas convicções.

A abertura do vídeo tem o “câmera” entrando camuflado para ver os xamãs Carvalho plantando e cantando. O *cameraman* emite um grunhido e alguém fora do campo de gravação ri.

O mestre pode ir em frente e descrever em detalhes os seguintes eventos:

- Vozes fora do campo de gravação: rindo e ridicularizando a “magia” que as “aberrações” estão realizando. Alguns dizendo quais eles irão cuidar primeiro. Outros dizendo que irão mostrar o que é magia real e pura.
- O som de armas sendo destravadas e até mesmo (suavemente) o som de magia sendo preparada.
- A explosão inicial de armas e magia contra os indefesos xamãs.
- A imagem em primeira pessoa do câmera acompanhando tudo.
- Alguns xamãs tentando se defender, muitos com magia, outros com espíritos.

O mestre deve ajustar o nível e as imagens de violência para melhor se encaixar na natureza do seu grupo. O objetivo desse vídeo é ser realmente doloroso de se ver.

O grupo que atacava os xamãs se vestia de maneira diversa, e suas faces estavam cobertas. Eles nunca usavam quaisquer nomes e pareciam conhecer previamente os poderes e fraquezas de seus oponentes. É importante ressaltar que entre os assassinos existiam xamãs e magos.

O vídeo termina com o aviso: “Vocês são os próximos. Quando terminarmos, a maná será pura.”

3 *Cannon Companion*, página 35

## ***O acordo***

O acordo proposto por Equina é simples: utilizar qualquer meio necessário para proteger as xamãs dos maníacos que aparecem no vídeo durante a realização de seus rituais. Existem dois poréns:

O primeiro é que os personagens devem permitir que ela ou outro membro de seu grupo utilize o feitiço “Alterar memória” para apagar o local do ritual da mente dos runners.

Em segundo lugar, eles não devem utilizar nada que cause danos à terra ou à vida selvagem, ou seja: nada de grandes explosões, mísseis ou granadas.

Ela não tem tempo para negociações, por isso ela irá dar aos personagens todo o dinheiro que exigirem para fazerem o serviço. O piso é 25.000 adiantado e 25.000 depois da cerimônia. Ela poderá pagar até 100.000 adiantado e 250.000 se eles sobreviverem.

O ritual se inicia no pôr-do-sol daquele mesmo dia. E durará até o amanhecer. Os personagens deverão encontrá-la às 2 p.m ali na loja e ela os guiará até o local do ritual.

Se os jogadores se recusarem a submeterem-se ao feitiço de alteração de memória, Equina exigirá um pouco do material genético dos personagens para rastreamento ritual. Os jogadores devem decidir o que é menos perigoso.

## ***O lugar***

Assumindo que tudo correu bem nas doze horas antes do encontro, os *runners* devem estar equipados e prontos para ir. Equina os encontrará na loja. Ela irá pedir que eles entrem na parte de trás de sua Van. Existe uma barreira astral nas paredes da Van. O ritual é localizado na região mais ao norte e oeste de Snohomish, ao longo da divisa com Salish-Shidhe. A viagem dura apenas um pouco mais de uma hora.

O lugar se parece com uma fazenda comum, cercada por um muro com quatro metros de altura. O muro é de pedras e parece que foi construído de forma artesanal.

A sede é pequena e simples. Parece ser uma fazenda funcional com sete construções: a sede, os estábulos, o celeiro, dois grandes galpões, uma estufa e uma construção semelhante a um quartel. Os personagens são conduzidos para o “quartel”.

Equina pede aos personagens que não deixem o prédio até serem chamados. Se os pc's protestarem pois precisam ter uma idéia melhor do local para planejarem o posicionamento defensivo, ela explicará que das janelas do prédio é possível ver toda a área da fazenda e que os pc's podem fazer o planejamento dali mesmo.

O mestre pode fornecer um mapa do local. É uma fazenda quadrada que tem em sua quina mais distante um bosque. O bosque é denso com árvores e arbustos. Esse será o local utilizado para a realização do ritual.

As construções da fazenda estão localizadas no extremo oposto ao bosque. Entre o bosque e as construções, existem diversos canteiros com vegetais em diferentes estágios de crescimento. Se os pc's ficarem a observar a área durante um bom tempo, irão ver diversos animais “selvagens” dentro da fazenda, incluindo cervos, lobos e ursos. Todos parecem mundanos. O mestre pode colocar criaturas paranormais se desejar.

Apesar de não serem vistos cavalos, o estábulo parece estar sendo utilizado.

Se um personagem magicamente ativo resolver verificar a fazenda astralmente, a primeira coisa que ele notará é a pureza do espaço astral. É como se ali estivesse o mais puro oxigênio ou as águas mais cristalinas. Não existe qualquer tipo de corrupção humana. O pc pode até sentir que sua presença macula a área, turvando-a. O personagem irá encontrar quinze outros xamãs espalhados pelas construções. A maioria envolvida nos preparativos para a cerimônia.

Um dos galpões serve como um abrigo espiritual de nível 12 que está mascarado para parecer mundano. A sede possui uma biblioteca mágica.

Qualquer sucesso em um teste de leitura de aura irá revelar que a maioria das pessoas está nervosa, excitada, estimulada sexualmente e impaciente em relação as festividades. Apenas Equina apresenta um certo nível de medo. É óbvio que ela não divulgou todas as informações sobre a equipe de segurança ou quais as conseqüências para os xamãs caso a equipe falhe.

### ***O Plano***

Os PC's podem se preparar da maneira que quiserem. A única condição imposta por Equina é que eles não devem entrar no centro do bosque sagrado a menos que seja estritamente necessário. Ele é um lugar sagrado e muitos da equipe não são puros o suficiente para entrarem nele.

Após a equipe se preparar... o ritual tem início.

### ***O Ritual***

Todas as mulheres entram no bosque vestindo finos robes de seda. No total são oito mulheres, entre as quais se sobressai Equina, que as lidera. Elas caminham para o centro do bosque entoando cantos em grego. Equina despeja vinho em cálices, queima incenso e começa a dançar. Oito unicórnios brancos saem do estábulo em direção ao bosque. Se um mago ou xamã estiver no espaço astral, irá perceber que os unicórnios são na verdade oito homens (xamãs) transmutados. Em suas mentes, unicórnios são animais como qualquer outros e por isso não tem problema em fazer o feitiço funcionar.

Uma vez dentro do bosque, os unicórnios e as mulheres iniciam rituais que os mais puritanos considerariam obscenos. Logo depois, as mulheres começam a se transformar em unicórnios também, e uma paixão animalesca preenche o bosque. Os detalhes específicos podem ser deixados para a imaginação fértil dos jogadores.

Existem xamãs representando todas as principais raças. Utilize as estatísticas de Equina com os modificadores raciais. Ela é a mais alta iniciada xamã; os outros estão entre as grades 1 e 5.

### ***A invasão***

Uma vez que as mulheres tenham terminado a metamorfose, a invasão tem início.

Os invasores serão o dobro do número de *runners*, estando bem equipados e treinados. A intenção deles não é riscar o lugar do mapa, preferindo uma ação mais furtiva. Eles não utilizarão veículos ou dispositivos de combate em larga escala (mísseis, morteiros, foguetes, etc.)

Eles tentarão entrar pulando o muro mais próximo do bosque. Eles utilizarão espíritos e feitiços para auxiliá-los.

Eles aguardarão até que todos estejam dentro da fazenda e fora do bosque para iniciar o ataque.

O mestre pode utilizar qualquer arquétipo de npc no ataque: samurais urbanos, mercenários e

magos de combate são boas escolhas para o papel.

O combate será conduzido como qualquer outro conflito no universo de Shadowrun, com algumas pequenas exceções. O bosque favorece feitiços de Ilusão e Saúde. Ambas as classes de feitiços ganham um dado extra para serem lançados de dentro do bosque. Feitiços de combate são penalizados em um dado ao serem lançados. Para conjurar um espírito das florestas, o xamã ganha um dado extra, tanto na conjuração como no teste de exaustão.

Serão necessários 10 turnos de combate para que os xamãs unicórnio consigam quebrar o frezezi ritual. Esse tempo é reduzido em um para cada quadrado de dano que eles receberem.

### ***Aumentando as apostas***

Se o mestre quiser tumultuar um pouco as coisas, Unicórnio pode conceder a Equina (ou um número maior de xamãs) o poder do Unicórnio. Por um breve momento, ela não estará apenas metamorfoseada, mas será uma unicórnio com todos os seu poderes paranormais. Personagens e atacantes podem ser surpreendidos por criaturas normais e paranormais se envolvendo no combate.

O mestre também pode permitir que espíritos da floresta se manifestem por vontade própria. Esses espíritos irão proteger o bosque.

### ***Resolvendo problemas***

Este é um confronto direto e os pc's podem morrer. Esse é o preço de trabalhar nas sombras.

### ***Juntando os pedaços***

Se todos os xamãs unicórnio morrerem, os agressores irão embora pulando o muro.

Os agressores não fugirão, mesmo que a sorte esteja contra. Eles lutarão até a morte ou mesmo irão se matar se a derrota se mostrar inevitável. Os PC's não irão antecipar esse comportamento; devendo pegá-los de surpresa.

Se desmascarados, os agressores se parecerão com humano e metahumanos comuns, pelo menos um para cada das cinco maiores raças. Existirão mais nativo-americanos do que os demais, mas nenhuma afiliação tribal óbvia. Eles se parecem com qualquer outro grupo de “operações sombrias”.

Um dos agressores terá ou uma câmera instalada no olho cibernético ou uma câmera acoplada a sua arma.

***No final***

Equina (ou outro membro sobrevivente) irá pagar os *runners*. O pagamento será realizado em um único *credstick* preto. Logo após, os pc's serão submetidos ao feitiço “alterar memória” para remover a localização do ritual de suas mentes, porém eles se lembrarão perfeitamente do ritual e de todo combate.

Nem os pcs ou os xamãs unicórnio saberão exatamente quem contratou os agressores, mas eles irão ouvir falar deles novamente. Esse grupo irá fazer sua aparição em “Threats 2”, publicado no final de 2001 nos EUA pela Wizkids LLC.