



# JÓIA DA FAMÍLIA

**“The Family Jewel”**

*UMA AVENTURA PARA SHADOWRUN*

*CRÉDITOS DA VERSÃO ORIGINAL*

Fonte: <http://www.shadowrunrpg.com/resources/adventure3.shtml>  
<http://www.shadowrun4.com/resources/adventure3.shtml>

*CRÉDITOS DA VERSÃO BRASILEIRA*

Tradutor: Agostinho Schlindwein

Revisor: Alceu Rodrigues de Freitas Junior

Leiaute: Alceu Rodrigues de Freitas Junior

Data: 11/02/2006

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**

Jóia da Família.....	4
Preparando o jogo.....	4
Ambientação.....	4
Uma noite na cidade.....	5
O que é que há companheiro?.....	5
Conte a eles.....	5
Ganchos.....	5
Atrás do Palco.....	5
Aumentando as apostas.....	5
Resolvendo Problemas.....	6
Invadindo sua residência.....	6
O que é que há companheiro?.....	6
Conte a eles.....	6
Ganchos.....	6
Atrás do palco.....	6
Aumentando as apostas.....	7
Resolvendo problemas.....	7
Juntando os pedaços.....	7
O que vem a seguir.....	7
Concedendo Karma.....	8
Elenco das sombras.....	8

## **Jóia da Família**

Jóia de Família é uma aventura introdutória curta, imaginada para novos jogadores de Shadowrun, Teceira Edição. Por envolver algumas intrigas entre grandes dragões, conforme descrito na campanha “Survival of the Fittest”, esta aventura também pode ser usada como ponto de partida para um novo jogo e, com pequenas alterações pode ser inserida em uma campanha já em andamento.

### ***Preparando o jogo***

Esta aventura se passa no Japão, onde medo e preconceito contra metahumanos (especialmente orks e trolls) é a norma. Por isso, sugerimos escolher um dos arquétipos a seguir, listados dos exemplos constantes no SR3: Adepto, Face, Mago de Rua, Samurai Urbano, Mago da Tecnologia e Especialista em Armas. Outros arquétipos podem ser utilizados, mas antes deverão ser convertidos para a raça human. Além disso, todos os personagens deverão ter seu idioma primário alterado para o Japonês.

### ***Ambientação***

Em 2057, o recém-empossado Presidente da União dos Estados Canadenses e Americanos, o grande dragão Dunkelzahn, morreu. Sua morte chocou o mundo, mas surpresa maior para os seus colegas grandes dragões foi a existência de um testamento. Os hábitos dos dragões rezam que o tesouro de um dragão morto pertence a qualquer um que consiga pegá-lo e mantê-lo. Agora, cinco anos depois, os mais poderosos dragões do mundo concordaram em realizar um rito de sucessão apropriado entre eles, utilizando seus agentes e procuradores para provar sua superioridade.

Um dos menores competidores é o grande dragão Masaru, um grande dragão oriental que a muito tempo vem dando suporte aos rebeldes que desejam tornar-se independentes do Império do Japão. Esse fato o coloca constantemente em atrito com Ryumyo, outro grande dragão oriental que mantém o controle da maior parte do Japão através do uso furtivo de sua influência. Masaru é um grande dragão relativamente jovem e ainda não acumulou o poder ou o conhecimento possuídos por seus colegas. Ele está bem ciente de que possui poucas chances de avançar através do rito de sucessão, por isso escolheu fazer um movimento duplo que irá atrapalhar Ryumyo e ao mesmo tempo irá ajudá-lo a compreender melhor as sutilezas de sua própria raça.

É aí que os runners entram. Contratados por um agente de Masaru no Japão, o trabalho consiste em roubar a “Safira de Utsuro”, uma jóia da família que na realidade é um cristal de memória dracônico, utilizado pelos dragões para guardar informação. A Safira de Utsuro contém apenas informações básicas, e por isso foi deixada onde está por Ryumyo (apesar de manter um olho nela), porém Masaru imagina que ela pode conter conhecimentos que ele mesmo não possui.

## *Uma noite na cidade*

### **O que é que há companheiro?**

Neste cenário, os runners se encontrarão com Meisho-san (que significa, literalmente, Sr. Nome, a versão japonesa do Mr. Johnson), Yoshitaka Fujima, que lhes oferece um trabalho. Yoshitaka é polido e muito profissional, e os encontra em uma sala privativa no Club Bodaiju, um lugar tranquilo onde escritores e poetas frequentemente se encontram. Suas maneiras são impecáveis, e a única coisa que não se encaixa é o seu sotaque, que parece um pouco estranho. Um teste de percepção (dificuldade 8) poderá revelar que o seu sotaque é filipino, e que ele se esforça muito para escondê-lo.

### **Conte a eles**

Vocês recebem um telefonema do “Avião”. Ele os recomendou para uns amigos seus, e um oferta de trabalho surgiu disso, apesar da inexperiência de vocês. Ele sugeriu para vocês irem ao Club Bodaiju às 22:00 hrs de hoje e perguntar sobre uma sala privativa em nome de Meisho-san, onde o trabalho será explicado, além de pedir para que as armas chamativas permaneçam em casa ou do lado de fora do bar.

Chegando ao barzinho, vocês são conduzidos a uma pequena sala onde um homem muito bem vestido os aguarda.

- Ah, sejam bem-vindos. Eu sou Meisho, e um amigo mútuo me convenceu de que vocês são as pessoas certas para o serviço de que necessito. Eu ofereço dez mil nuyen por pessoa, metade dessa quantia adiantada, se concordarem. A tarefa é atrelada a um período de tempo, e deve ser completada dentro dos próximos três dias. Combinado?

Quando os jogadores aceitarem o trabalho, leia em voz alta o trecho abaixo:

- Excelente. A tarefa é simples – Eu quero que uma pedra preciosa seja roubada de seu dono e entregue a mim. Ela é a “Safira de Utsuro”, uma jóia da família Okitsu e parte da coleção de jóias da esposa de Okitsu Terao, Nami. A safira é única e parece oca, mas não tem outros defeitos. Ela deve estar junto das outras jóias no quarto de Nami, e o casal estará fora da cidade pelos próximos três dias. Eles moram no 34º andar no prédio Maru-ichi aqui de Tóquio. Após conseguirem a gema, me contatem através de nosso amigo mútuo para completarmos a transação. Alguma pergunta?

### **Ganchos**

Isso deve ser fácil – Yoshitaka é um profissional experiente, e um bom meio de dar dicas para os jogadores novatos (todas as dicas estarão inseridas em um contexto de desculpas, como por exemplo em “Eu estou certo de que vocês poderiam fazer isso ou aquilo, mas...” e outras).

### **Atrás do Palco**

Yoshitaka é um agente indireto de Masaru – ele trabalha para pessoas que respondem a Masaru, e não imagina de suas conexões com o dragão. Ele também não tem idéia do motivo pela qual querem a gema. Surpreendentemente, ele também não tem planos de trair ou descartar os personagens, ele apenas quer fazer o seu trabalho.

## **Aumentando as apostas**

Para mais ação, uma batida policial no estabelecimento (que é um antro para pensamentos políticos que o Imperador desaprova) enquanto os personagens e Yoshitaka estão lá pode facilmente acabar em confusão.

## **Resolvendo Problemas**

O único problema aqui é se os jogadores recusarem o acordo. Se isso acontecer, a aventura termina. Enfatize isso aos jogadores e, se mesmo assim eles escolherem não aceitar o serviço, essa sessão de jogo terá terminado.

## ***Invadindo sua residência***

### **O que é que há companheiro?**

Neste segundo cenário, os runners se agrupam, se preparam e então executam o plano para roubar a safira. Eles tem até três dias para gastar checando as coisas, e um tecnauta pode poupar um bocado de tempo nisso. O sistema da Maru-ichi é bem fraco, com um nível laranja fácil 4/10/10/10/10/6.

## **Conte a eles**

Vocês fizeram todos os preparativos que acharam necessário, e agora é a hora de partir para a ação. A adrenalina está a mil, é o momento de fazer por merecer o pagamento!

## **Ganchos**

Primeiro entramos furtivos, depois brigamos. Dessa forma você dará chance para que todos os runners mostrem seus truques, não importando a suas especialidades.

## **Atrás do palco**

A casa dos Okitsu é um dos quatro apartamentos no 34º andar, e é localizado na parte sudoeste. As placas nas portas dos outros três apartamentos apresentam os nomes Konoye, Harada e Saionji e o apartamento alvo apresenta uma placa similar com o nome Okitsu. As portas de entrada possuem um maglock nível 5 e são protegidas por uma câmera. Se acionados, esses dispositivos irão disparar o alarme sonoro e irão atrair a segurança, alguém pode tentar desativá-los com eletrônica ou um tecnauta pode tentar controlá-los através de um nó.

Um segurança do prédio faz a ronda pelos corredores a cada dez minutos, e existem apenas duas entradas para o andar, através do elevador ou pela varanda de algum dos apartamentos (as portas das varandas tem um trava nível 4 conectada a um teclado numérico – a porta dos Okitsu abre com a senha 25712571).

Entra no andar do apartamento requer um pouco de criatividade da parte dos jogadores – deixe que qualquer tentativa razoável seja bem sucedida. Uma vez dentro do apartamento, será fácil encontrar a safira. Qualquer personagem que a veja astralmente irá notar um leve encantamento de um tipo indefinido – devido ao fato dela ser um cristal de memória.

Após os runners encontrarem a safira, um batalhão composto por quatro guardas sairá do

elevador – um dos outros residentes reparou uma movimentação estranha, e eles foram enviados para averiguar a situação. Eles irão atacar os personagens ao avistá-los e irão pedir reforços – os personagens terão um tempo bem limitado para fazerem a sua escapada, pois a cada dez turnos de combate um novo batalhão de guardas irão chegar, até totalizar 20 esquadrões. Eles usarão munição de gel, e qualquer runner capturado será entregue à polícia. A melhor saída é pela varanda, mas se todos os guarda forem, de alguma forma, derrotados os runners estarão livres para sair pela porta da frente. Note que todos os guardas estarão utilizando o elevador, que pode ser controlado pela Matrix, mas não fale isso aos jogadores, deixe eles perceberem isso.

### **Aumentando as apostas**

Um em cada oito guardas poderá ser um mago com elementais a serviço, o que esquentará as coisas para personagens mais fortes, assim como alarmes e sistemas de segurança extras dentro do apartamento. Trocando a munição de gel para normal ou flechette também apimentará um pouco as coisas.

### **Resolvendo problemas**

Nesta parte existem dois grandes problemas que podem ocorrer. Primeiro, os runners são barulhentos ao entrar e atraem a atenção da segurança, até mesmo falham completamente em entrar no apartamento, quanto mais pegar a gema. Se isso acontecer, deixe estar. Alguns trabalhos falham, isso acontece.

O segundo problema envolve a fuga. Os jogadores podem simplesmente esquecer sobre a varanda ou não ter o equipamento que possibilite a fuga por lá. Tenha em mente de que cada andar acima do primeiro tem uma varanda e que elas são alinhadas, ou seja, um runner cuidadoso pode se jogar para a varanda abaixo e continuar caindo um por vez ou então invadir o apartamento. Faça testes de Atletismo (dificuldade 4) para cada cinco andares que o personagem descer dessa maneira. Os que falharem sofreram dano Fatal (F), com o poder sendo igual ao número de andares entre o atual e o chão.

### ***Juntando os pedaços***

### **O que vem a seguir**

Se os runners conseguiram sair com segurança carregando a safira e a entregaram, eles terão conquistado a simpatia de Masaru e a ira de Ryumyo. Isso pode ser um grande começo para uma campanha, se você desejar mais do que apenas uma aventura.

## Concedendo Karma

Se você planeja continuar utilizando os personagens, conceda karma individual de acordo com as regras de SR3. Conceda karma para cada membro da equipe baseado nos seguintes parâmetros:

Sobreviveu ao serviço	1 ponto
Pegou a safira	1 ponto
Escapou sem ser preso	1 ponto

## Elenco das sombras

As únicas estatísticas necessárias para esta aventura são dos seguranças da Maru-ichi

### *Guardas de Segurança do prédio Maru-ichi*

Esses caras são muito bem treinados mas não serão páreo para runners se em pequena quantidade. Eles usarão munição gel para manter os danos ao prédio e aos moradores a um nível mínimo, e entregarão qualquer pessoa que pegarem para a polícia, apesar de ser do conhecimento público que eles matam orks e trolls de tempos em tempos.

- Iniciativa: 3 + 1D6
- Pilhas: Combate 5
- Pilha de Karma/Nível Profissional: 1/2
- Raça: Humana
- Armas: Ares Predator [Pistola Pesada, Semi Automática, 7M Atordoamento, 15 (c) com 2 pentes extra (ambos com munição gel) e mira laser] Alcance (NA): 0-5 (3), 6-20 (4), 21-40 (5), 41-60 (8)
- Armadura: Veste de segurança leve [6/4]
- Equipamento: Lanterna, algemas de plasteel, comunicador (nível 5)

### Atributos

Corpo	4
Agilidade	4
Força	4
Carisma	2
Inteligência	3
Perseverança	5
Essência	6
Magia	-
Reação	3

### Habilidades Ativas

Etiqueta (Policial)	3
Pistolas	5
Combate Desarmado	4
Briga de Rua	4

### Habilidades de conhecimento

Direito (Japão)	3
Procedimentos de Segurança	3