

## INFORMAÇÕES PARA O MESTRE

Esta é uma aventura de Space Dragon, onde agentes da Federação Galáctica terão que sobreviver a criaturas alienígenas que infestaram a sua nave como uma praga mortal. As Horríveis Criaturas do Espaço Sideral tem inspirações no jogo de tabuleiro Alerta Vermelho (que a Grow trouxe pra cá há muito tempo atrás, numa galáxia muito, muito distante...) e no filme Alien: O Oitavo Passageiro.

## HISTÓRICO

A nave SS Titã partiu para explorar o universo e procurar outras formas de vida. Sua tripulação, composta de vários representantes da Federação Galáctica, quase não tinha mais esperança de êxito quando acabou pousando na pequena lua do planeta GL-4543, onde encontrou algumas criaturas dóceis e amáveis, embora um pouco desconfiadas, além de um mineral misterioso de coloração marrom-esverdeada. Após catalogar as criaturas e recolher amostras dos minerais para análise, a tripulação retornou para a nave. Ninguém podia imaginar que o estranho mineral eram na verdade shoggoths (Space Dragon, p. 235) cristalizados pela estranha radiação daquele astro. Essa criatura é capaz de se desenvolver rapidamente e encontrou condições favoráveis para seu crescimento no interior da SS Titã. Foi apenas uma questão de horas até espalhar-se pelos corredores e compartimentos da nave. De volta ao espaço sideral, a tripulação descobriu que a nave está repleta de criaturas que crescem a uma velocidade vertiginosa conforme se alimentam dos tripulantes! A partir desse momento começa um jogo de vida ou morte, cujo desfecho dependerá de toda a sorte e habilidade estratégica dos jogadores.

## LEIA PARA OS JOGADORES

Vocês são agentes da Federação Galáctica prestando serviço na nave SS Titã, com a missão de encontrar e catalogar formas de vida em outros planetas. Após meses de trabalho rotineiro e buscas infrutíferas, finalmente se depararam com uma forma de vida na

pequena lua do planeta GL-4543. Assim que desembarcaram naquela lua, devidamente protegidos da perigosa radiação local por trajes especiais, catalogaram as criaturas dóceis e amáveis, embora um pouco desconfiadas, que viviam ali. De quebra, descobriram um minério estranho e recolheram várias amostras para análise. Depois de um dia de trabalho árduo, vocês retornaram para a nave e se recolheram aos aposentos da tripulação (Área 3), para comemorar as descobertas e descansar. Algumas horas depois são despertados pelo soar do alarme de emergência da nave e por gritos distantes.

## ENCONTROS ALEATÓRIOS

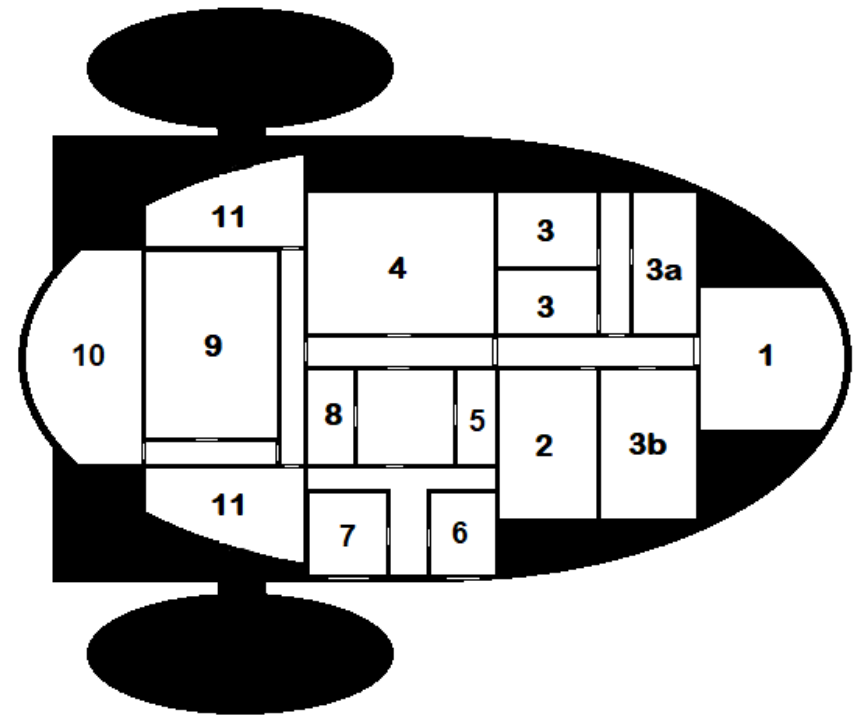
Há 20% de chance de ocorrer um encontro aleatório toda vez que o grupo entrar em uma sala ou corredor. Caso aconteça, role 2D6:

- 2 - 4d6 shoggoths pequenos (4 PV) caem do duto de ventilação no teto.
- 3 - Sobrevivente catatônico.
- 4 - Sobrevivente encurralado por um shoggoth.
- 5 - 1d4 shoggoths surgem por tubulações avariadas.
- 6 - Manchas de sangue nas paredes e no chão.
- 7 - Faíscas no teto, luzes da sala/corredor piscam. Há 30% de chance de não voltarem a funcionar.
- 8 - PAINEL DANIFICADO, porta emperrada.
- 9 - Sobrevivente armado - e enlouquecido!
- 10 - Vapor jorra de tubulação danificada.
- 11 - Mão decepada segurando uma granada explosiva.
- 12 - Um shoggoth de 10 metros!

## ÁREAS DO MAPA

**ÁREA 1** - A ponte de comando abriga os controles do sistema de navegação da espaçonave.

Contém: assento do capitão, controles da nave, computador de bordo, controles do piloto automático,



tela de radar, videocomunicador, comandos do escudo de energia, janela de observação. Três shoggoths devorando a tripulação.

**ÁREA 2** - Sala para refeições e preparo de alimentos.

O refeitório contém: reidratador de alimentos, comida desidratada, mesas, talheres. A comida desidratada pode fazer com que um shoggoth da lua de GL-4543 sinta-se mal, caso seja ingerida nesse estado. Se isso ocorrer, ele deve fazer uma Jogada de Proteção ou sofrer 1d6 de dano e receber uma penalidade de -2 para todos os testes.

**ÁREA 3** - Dormitório. Abriga os tripulantes.

Contém: camas, banheiro, depósito de objetos pessoais, guardador de trajes, comunicadores pessoais. 1d6 shoggoths.

**3a. Aposentos dos oficiais.** Abriga os oficiais da SS Titã. Além do descrito acima, um par de luvas de Indução Elétrica (Space Dragon, p. 119) guardado em um armário.

**3b. Aposentos do capitão.** Abriga o capitão da SS Titã. Além do descrito acima, um par de óculos de raio X (Space Dragon, p. 122) fechado em uma gaveta.

**ÁREA 4 - Ala hospitalar.** Local para tratar de ferimentos e traumas sofridos pelos tripulantes.

Contém: maca, mesa para cirurgia, instrumentos médicos, câmara hermética, trajes herméticos, seis kits de primeiros socorros (cada um contém uma injeção de adrenalina, que recupera 1d4+1 pontos de vida). Se a injeção de adrenalina for usada contra um shoggoth da lua de GL-4543, ele terá que passar em uma Jogada de Proteção ou vai inchar até explodir. Um shoggoth de 4 metros rasteja por essa sala.

**ÁREA 5 - Arsenal.** Estoque de armas e vestes de combate.

Contém: duas pistolas laser, dois fuzis laser e quatro vestes leves.

**ÁREA 6 - Câmara de acoplagem.** Entrada de pessoas de outra nave em uma abordagem.

Contém: controle de pressão, escotilha externa, corredor de acoplagem.

**ÁREA 7 - Câmara de despressurização.** Aclimata os tripulantes quando entram ou saem da nave no espaço.

Contém: trajes espaciais, escotilha externa, descontaminador. O descontaminador causa 1d6 de dano nos shoggoths. Se houver combate na câmara de despressurização, existe 5% de chance de um golpe perdido ativar o sistema, que vai selar a câmara e abrir a escotilha externa.

**ÁREA 8 - Depósito.** Armazena todo o equipamento extra da tripulação.

Contém: itens diversos, lanterna de mão, Broca Pneumática Portátil (Space Dragon, p. 105). 30% de chance de encontrar algum objeto específico da lista de Itens Gerais (Space Dragon, p. 69). Um autômato (Space Dragon p. 207) utilizado para proteger expedições está desativado. Se for ligado, pode acompanhar o grupo.

**ÁREA 9 - Laboratório.** Local de trabalho para cientistas durante viagens.

Contém: materiais e componentes para aparatos tecnológicos, máquina para análise de materiais, ferramentas diversas, extintor de incêndio, braço robótico, mesa de montagem. Um cientista pode descobrir a verdadeira natureza do minério estranho com um teste de Operar Máquinas. Exames pendentes revelam a vulnerabilidade dos shoggoths lunares à adrenalina.

**ÁREA 10 - Saída de emergência.** Abriga cápsulas de emergência.

Contém: cápsulas de emergência, comunicadores, despressurizador, escotilha externa, trajes espaciais. A maioria das cápsulas de emergência já foram utilizadas. Sobraram apenas duas e uma delas está com mau funcionamento (10% de chance de falha dos sistemas). Restam 3 trajes espaciais.

**ÁREA 11 - Sala de máquinas.** Abriga e controla os motores e demais sistemas da nave.

Contém: motores, gerador de eletricidade, controles auxiliares. A temperatura mais alta dos motores atrai os shoggoths. A chance de encontro aleatório aqui é dobrada.

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

# AS HORRÍVEIS CRIATURAS DO ESPAÇO SIDERAL

Uma aventura de nível 3 para Space  
Dragon  
Por Alexandre Lima

