

CAMPANHA SPACE CTHULHU

CENÁRIO

Ano de 2271, 11 anos após o fim das Guerras das Colônias. O governo galáctico é controlado pela Federação Unida da Terra. Os heróis serão Fuzileiro Coloniais, a polícia principal da UEF nas regiões das Colônias Espaciais. Essa campanha foi inspirada no cenário Cthulhu Rising <http://www.cthulhurising.co.uk/>.

TECNOLOGIA

O cenário possui as seguintes tecnologias:

- Realidade Aumentada
- Spacenet wireless em todas as naves
- Viagem por meio de Dobra Espacial e Hiperespaço
- Inteligência Artificial (computadores da nave tem personalidade própria)
- Comunicação Quântica entre Sistemas Estelares
- Computadores Quânticos
- Engenharia Genérica Avançada
- Cibertecnologia Avançada
- Dinheiro por meio de Euro-Dollars, ou Créditos
- Nanotecnologia
- Fusão Nuclear Fria

SOCIEDADE

Controlada por mega-corporações, apesar do governo central terrestre a sociedade humana continua com diversas diferenças e crises culturais. Religiões como Crislamismo, uma mistura de Cristianismo e Islã comandam bilhões.

GOVERNO E ORGANIZAÇÕES

O governo terrestre (que comanda as colônias dos sistemas solares e sistemas mais próximos) segue a seguinte hierarquia.

1. Assembléia Geral com seu Presidente
2. Conselho de Segurança
3. Autoridade Interestelar Colonial - INTERESTELLAR COLONIAL AUTHORITY (ICA)
5. Serviço de Inteligência Interestelar (SINTER)
5. Força de Segurança Colonial (FSC)
6. Força de Segurança Terrestre (FST)
7. Instituto de Ciências Interestelares (ICI)

PAÍSES E NAÇÕES DO SÉCULO 23

Planeta Terra:

Conglomerado da Oceania

Bloco Centro-Africano

Americas Unidas

Consortium Chinês-Asiático

Federação Européia

Soberania Sagrada do Islã

União Hindu
República Russa

Sistema Solar
Luna
União Marciana
Conglomerado Joviano

Colônias:

Associação dos Mundos Eurasianos (Fascista e Militarista, nos Territórios Periféricos, fora da área colonial da Terra)

Aliança dos Planetas Livres (Colônias livres e anarquistas)

COLÔNIAS ESPACIAIS

São de vários tipos, desde estações de pesquisa, áreas de mineração e colônias de povoamento em planetas tipo Terra.

CORPORAÇÕES

Controlam mundos ou até mesmo sistemas estelares inteiros. Detêm o completo monopólio de suas áreas.

- Artificial Life Incorporated [American] - Inteligência Artificial e Andróides.
- Cenargo Corporation, The [European/Japanese] - Espaçonaves e equipamentos coloniais e mineração.
- Cheung Corp [Chinese] - Energia, mineração, produtos químicos e coisas do dia a dia.
- Consolidated Aerospace [American/Chinese] - Naves espaciais e equipamentos para naves.
- Federated Boeing Interstellar [American/Russian] - Naves Espaciais.
- GGL Incorporated [American] - Media Interestelar, entreterimento, SpaceNet etc.
- Hallidor Corporation, The [American] - Agricultura e Terraformação.
- Motokatsu-Kyono Combine, The [Japanese] - Tecnologias avançadas, robôs, engenharia, etc.
- Proxima Incorporated [American/Chinese/European] - Mineração, transporte e uso de materiais perigosos, comércio de minério, etc.
- Wolf-Wiesner-Krupp (WWK) [European] - construção de colônias, robôs industriais, engenharia.
- Zen Medical [Chinese/Japanese] - Tecnologia médica, clonagem, genética, remédios.
- Wartech [Russo-Chinesa] - Armas militares, armamentos, bombas, etc.
- Freetech (Colônias Livres) - Tecnologia, pirataria, contrabando, etc.
- Black Sun (Sistemas Exteriores) - Engenharia Genética proibida, experimentação científica, armas biológicas.

PERÍCIAS

Segue uma sugestão de lista de perícias para o cenário:

Luta Corporal
Armas Brancas
Armas de Fogo
Armas de Energia
Demolição
Atletismo
Persuasão
Investigação
Computadores
Astro-Navegação
Pilotar
Medicina
Biologia
Psicologia
Robótica
Religião
Ciências (Especialização)
Sobrevivência
Segurança
Hacking
Investigação
Furtividade

CRIAÇÃO DE PERSONAGENS

Todos os personagens serão Colonial Marines, vindos de várias partes do Sistema Solar ou até mesmo de Colônias. Eles se alistaram na **Autoridade Colonial Interestelar** (estilo Tropas Estelares) e estão na **Boreas** (nave de patrulha de Classe Arduous), indo para o **quarto planeta de Gamma Leporis**, a 29 anos luz da Terra, nos Territórios dos Sistemas Exteriores, fora da região das Colônias, uma terra sem lei! Estão numa missão de busca e resgate.

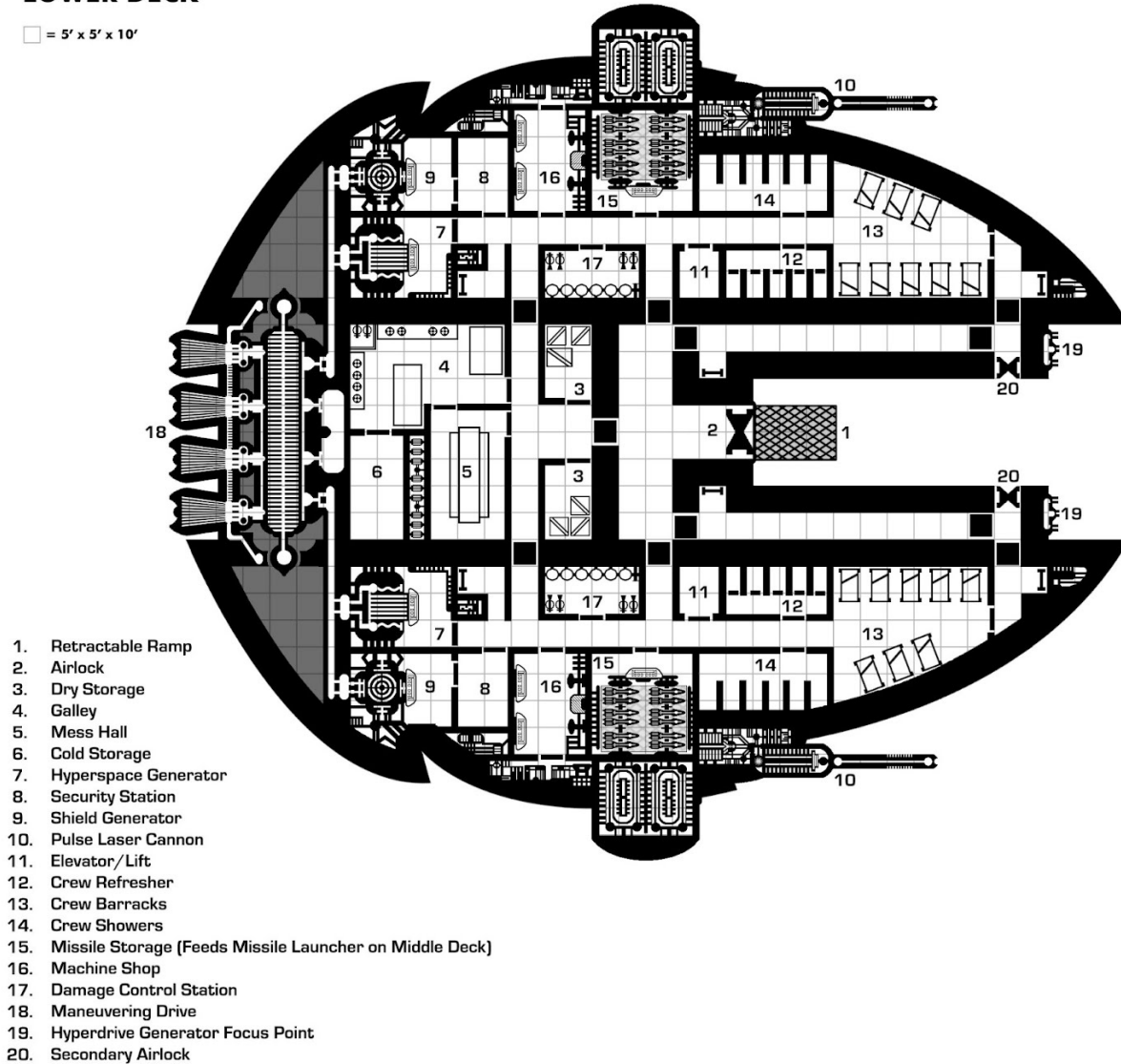
Os personagens tem que responder a seguinte pergunta: porque deixei onde morava para ser um Fuzileiro Colonial? Os Fuzileiros Coloniais tem uma vida difícil, morrem facilmente e são jogadores em situações horrendas. A Federação Terrestre fornece um bom salário para o Fuzileiro e para sua família, mas não oferece nenhuma garantia de vida para as missões pauleiras que eles tem que fazer. Assim, em todos os lugares, ser um Fuzileiro Colonial é como assinar um atestado de suicídio! :D Porém os Fuzileiros Coloniais que sobrevivem, podem chegar a cargos poderosos tanto no governo, entre os militares, como um mercenário ou em alguma das megacorporações.

NAVE BOREAS

THE BOREAS GUNSHIP

LOWER DECK

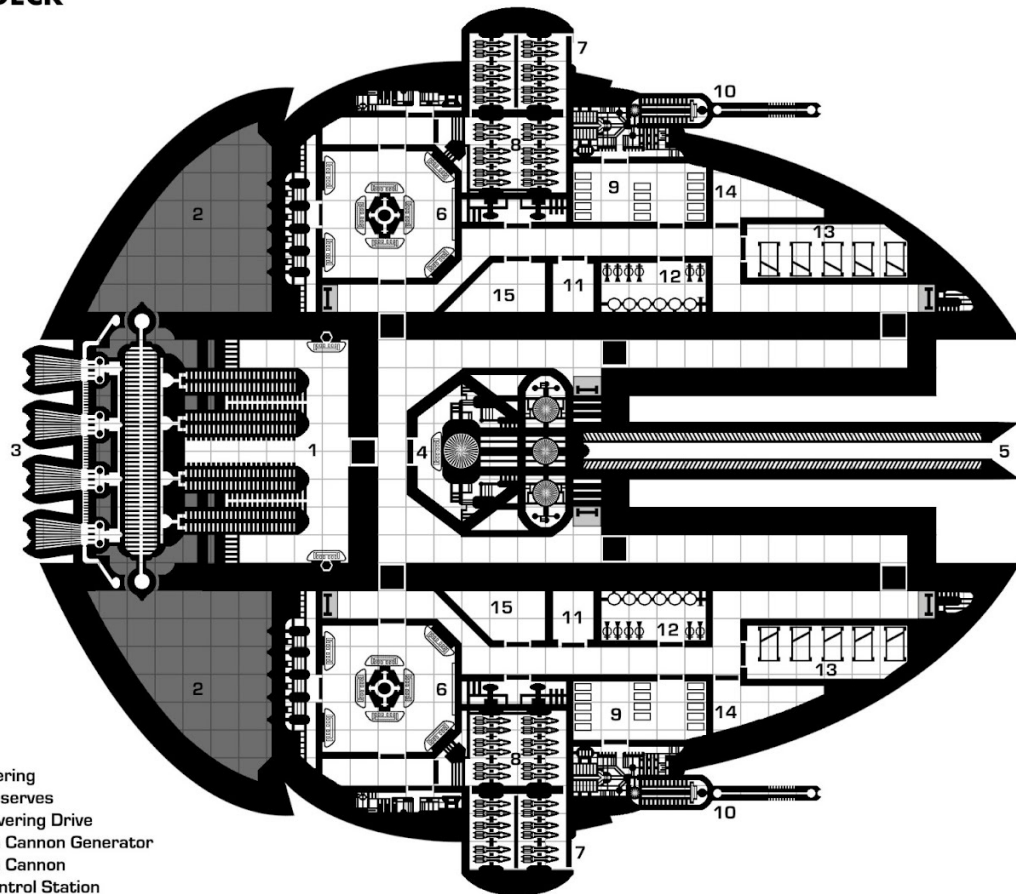
□ = 5' x 5' x 10'



THE BOREAS GUNSHIP

MIDDLE DECK

□ = 5' x 5' x 10'

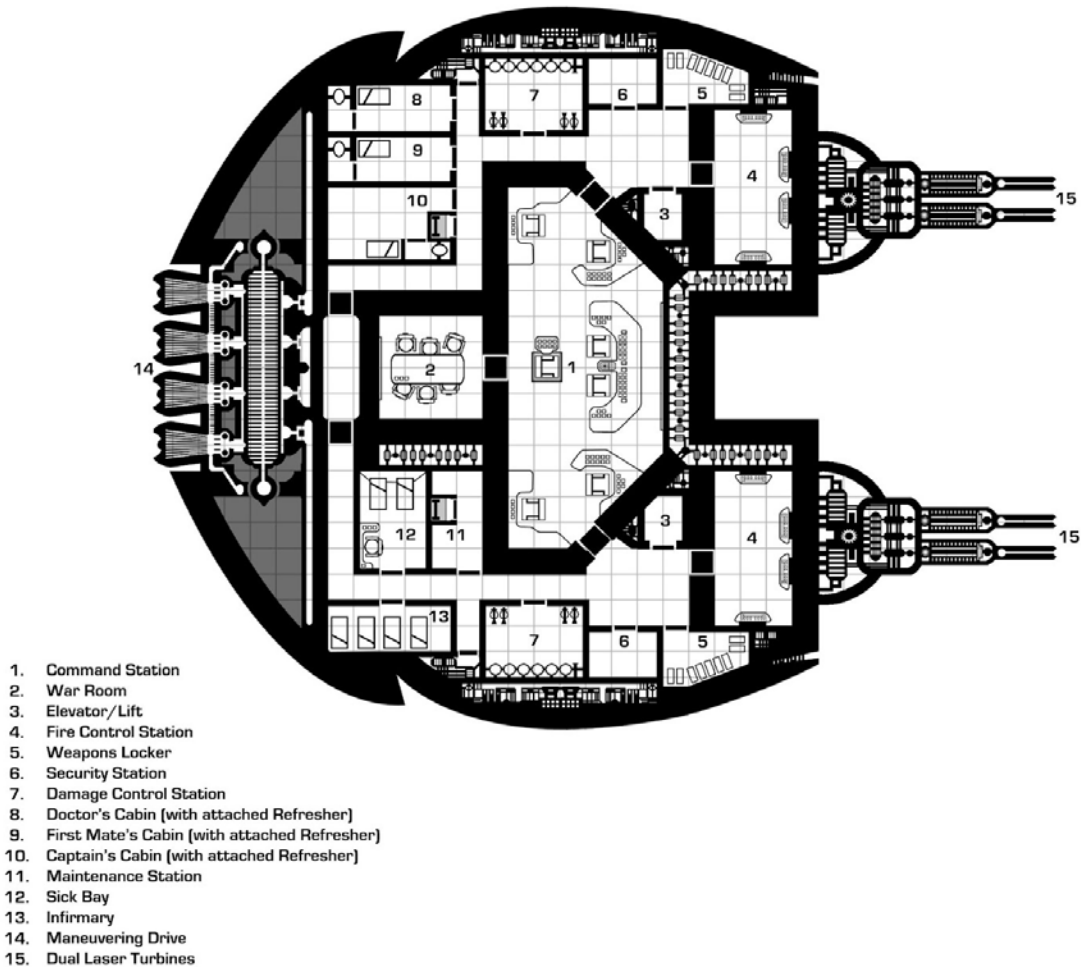


1. Engineering
2. Fuel Reserves
3. Maneuvering Drive
4. Plasma Cannon Generator
5. Plasma Cannon
6. Fire Control Station
7. Missile Battery
8. Missile Reserves
9. Weapons Locker
10. Pulse Laser Cannon
11. Elevator/Lift
12. Damage Control Station
13. Security Barracks
14. Storage
15. Security Station

THE BOREAS GUNSHIP

UPPER DECK

□ = 5' x 5' x 10'



Mapas das Naves e Bases da Aventura:

http://paratime.ca/cartography/sf_spaceships.html

A Boreas possui dois canhões de plasma capazes de 8d6 de dano.

NAVE BOREAS

Escudos 100 PVs, Estrutura 100pvs, Armadura 10, Dirigibilidade +4 (testes de Pilotar)

BACKGROUND DA AVENTURA

SEGREDO DA AVENTURA

Constelação de Lepus, 29 anos-luz da Terra

Possui atividade solar sem explicação e imprevisível, devido aos sonhos do deus ancião **Cthugorah**, que dorme por milênios.

Cthugorah

A segunda lua **CS402**, também conhecida como **Caronte**, orbita o planeta **Styx**, que por sua vez que gira em torno de **Gamma Leporis**.

O corpo de Cthugorah é a própria lua. Ele foi petrificado pelo antigo deus **Nodens**, em uma guerra cósmica entre os Deuses Anciões a cerca de 65 milhões de anos atrás. **Cthugorah** foi a causa da extinção dos dinossauros, ao descobrir e começar a devorar a Terra, cerca de 65 milhões de anos atrás. A devastação causada por ele e por seu filho **Aphoom-Zhah** foi tamanha, que começou a afetar a dimensão paralela das Dreamlands, onde **Nodens**, o Deus Ancião Senhor do Abismo e Lorde dos **Nightgaunts** (monstros como sombras com asas membranosas, completamente negros e com mandíbulas ao invés de rostos. **Nodens** derrotou **Cthugorah**, que ainda não havia se recuperado completamente da viagem cósmica até a Terra do período **Cretáceo**, o petrificou e o lançou no espaço. **Cthugorah** acabou preso no sistema da estrela **Gamma Leporis**, e se transformou na lua do planeta **Styx**.

Em cima de seu corpo estão aprisionados seu filho **Aphoom-Zhah** e os **Vree**, criaturas insetóides que servem como os anticorpos auto-conscientes de **Cthugorah**. Se os PdJs não deterem **Aphoom-Zhah**, ele irá despertar **Cthugorah**, que irá devorar os cem mil colonos que estão na superfície do planeta **Styx**. Os sonhos de **Cthugorah**, que está tão perto de despertar são tão fortes que estão enlouquecendo a população do planeta **Styx**, provocando alucinações e mutações nos colonos mineradores.

Aphoom-Zhah

Filho de **Cthugorah**, é a entidade da estagnação, do frio incomensurável. Foi banida a cem milhões de anos do plano material, junto com seu pai, pelo deus **Nodens**, senhor das **Dreamlands**, as terra dos Sonhos. Ele foi banido para o sistema de planetas da estrela **Gamma Leporis**, que fica a 29 anos-luz da Terra, cerca de três meses (em viagem por Hiperespaço, cada 10 anos luz equivale a um mês terrestre, os viajantes usam câmaras de hibernação, estilo Aliens).

Aphoom-Zhah e suas crias ficaram presos em um templo localizado na região polar da lua **CS402**, chamada de **Caronte** que gira em torno do planeta **Styx**, o quarto planeta de Gamma Leporis por milênios.

Seis meses antes do começo da aventura, uma equipe de pesquisa geológica enviada pela empresa **Praxis Mining** . uma subsidiária da corporação **Cenargo**. A equipe de geologistas descobriram o gigantesco templo subterrâneo no gelo polar da lua **Caronte (CS402)** e em seguida, a **Cenargo** enviou uma equipe de pesquisa para escavar o lugar.

Quatro meses antes do começo da aventura, a nave **Carl Sagan** entra em orbita em torno do planeta **Styx**, e se aproxima da lua **Caronte**. A equipe é liderada pelo expert em **Xenobiologia**, o **Prof. Joseph Guggenheim**, junto com um time de quatro cientistas, um representante da **Cenargo Corp**, um oficial da **Segurança Colonial**, um piloto **andróide** e um **PsiCorps** (a polícia psiônica da Terra).

Essa aventura é feita por módulos, que podem ser narradas em qualquer ordem, de acordo com as ações dos PdJs (Personagens dos Jogadores).

ESTRUTURA DA AVENTURA

A investigação irá revelar o que aconteceu antes que os PdJs chegassem ao planeta Styx e à lua Caronte. Abaixo estão os eventos e os locais das pistas que passam essas informações. Para criar suspense, o melhor é espalhar essas informações por onde os PdJs forem.

A investigação corresponde de três partes, que podem ser feitas em qualquer ordem:

1. Investigação em Moltaris do que aconteceu com a nave Epona. Essa investigação irá revelar a existência dos Vermes Vree, como matá-los com radiação e os efeitos dos Vermes Vree no corpo de um humano.

2. Investigação do que aconteceu com a nave Carl Sagan. Essa investigação irá revelar a existência dos **Pergaminhos Vree**, combaterão os **Zangões de Cthugurah** que estão na **Carl Sagan** e no **Acampamento** próximo ao **Zigurate** na lua **Caronte** para capturar vítimas para o ritual de Aphoom Zhah. Eles também descobrem o que aconteceu na Carl Sagan e que a fonte de tudo isso está no Templo dos Tentáculos, onde **Aphoom Zhah** está realizando o ritual para despertar Cthugurah. **Aphon Zhah** precisa de cinco vítimas humanas vivas, ele já tem quatro, falta apenas mais um. Seus **Zangões** não conseguem viajar pelo espaço até o **Planeta Styx**, eles queimariam ao entrar na atmosfera, por isso ele aguarda mais humanos descenderem em **Caronte** para terminar o ritual que despertará **Cthugurah**.

O Capitão **Oliver Black** comanda a **Carl Sagan**. Sem que a **Cenargo** saiba, ele é membro do **Illuminati**, uma organização secreta da **Terra** que suspeita da existência de **Cthugurah** e planeja trazer o antigo deus de volta a atividade em troca de poder.

3. Investigação no Acampamento e no Templo. Essa investigação também revelará o que aconteceu quando a tripulação da nave Carl Sagan explorou o Zigurate. Nessa parte os PdJs irão enfrentar os horrores do **Zigurate** (monstros criados pelos sonhos de **Cthugurah**, delírios, **Zangões** e o próprio **Aphoom Zhah**. Eles descobrirão a verdade sobre **Cthugurah** e seu próximo despertar.

HISTÓRICO DOS EVENTOS

Data da Aventura: 22 de Outubro de 2271 (Chegada dos PdJs em Moltaris)

Acontecimentos Anteriores:

Os eventos abaixo aconteceram antes da chegada da Boreas em Styx e na lua Caronte.

2 de Junho de 2271

A nave **Estepona** da **Praxis Mining**, uma empresa subsidiária da **Cenargo** chega na lua **Caronte** para fazer uma pesquisa geológica. Eles identificam uma estrutura alienígena por meio de sondagens e enviam uma mensagem para a **Cenargo**. A **Cenargo** ordenou que eles investigassem para confirmar, e que já estavam enviando uma nave (a **Carl Sagan**) para dar suporte para a Estepona. A **Carl Sagan** levaria um mês para chegar até eles.

*Pista: Essa informação é conseguida em **Moltaris**, assim que os personagens chegam. O pessoal da **Cenargo**, que os recebe (**Diretora Fredda**) não passarão nenhuma informação, mas se eles investigarem em Moltaris, podem conseguir essa informação com **Farrad** (o líder de Moltaris) ou com a **gangue Bigorna**.*

30 de Junho de 2271

Peter Solinka e **Fernus Sheng**, os dois geólogos líderes da expedição, encontram uma estrutura gigantesca enterrada sob as camadas de gelo da lua **Caronte**. Denominada de **Zigurate**, a estrutura é de origem extraterrestre, feita de um material parecido com metal porém muito mais resistente do que um diamante, e diversas inscrições por todos os lados. Sondagens iniciais indicam que a estrutura possui mais de cem metros de altura e duzentos metros quadrados na sua base. Ela está totalmente coberta pelo gelo da superfície de Caronte.

O líder da missão, o **Capitão Campbell** envia a comunicação para a **Cenargo**, que prontamente envia a nave **Carl Sagan** para o local. Uma equipe de pesquisadores embarca na nave **Carl Sagan**, junto com um esquadrão de **CorpSecs**, grupo mercenário de soldados das corporações. O esquadrão é liderado pelo **Sargento Gunnar Drake**, e composto de dez **CorpSecs** treinados.

A médica da nave **Estepona**, **Dr. Suvari Cheng** grava em seu video-diário pessoal sobre a mudança de comportamento dos geólogo **Fernus Sheng** e **Peter Solinka**, antes que ele a ataque e corte sua cabeça na frente da microcâmera do seu quarto.

Todos os tripulantes da **Estepona** que entraram no **Zigurate** retornam para a nave carregando **Vermes Vree** em seu corpo. Nos oito dias seguintes, alguns incidentes começam a acontecer devido a contaminação pelos **Vermes Vree**. O **Corpsec Werner Hun** é pego cortando um olho em sua testa. Ele é sedado e enviado para **Styx**. **Zara Nart**, a piloto da **Estepona**, enfia uma faca em **Fernus Sheng** que tentou estrupá-la.

Mesmo com a faca em seu peito, **Fernus** continua o ataque, retirando a faca e desenhando um olho na testa de **Zara**, antes de ser dominado por outros Corpsecs. Ele é levado para a sala de tratamento médico da **Estepona**, mas em seguida corta o próprio pescoço usando um dos instrumentos cirúrgicos da **Dr. Suvari Cheng**. A parte da tripulação da **Estepona** é levada para a **Pirâmide Executiva** em **Styx**, onde serão cobaias da **Cenargo**.

Nos sete dias seguintes três membros da tripulação da **Estepona** começam a se **transformar em Zangões** (o geólogo **Fernus Sheng**, a piloto **Zara Nart** e **Peter Solinka**). Os motores e computadores da nave são danificados e cerca de quatro dos 17 tripulantes restantes morrem em combates contra os **3 Zangões**.

*Pista: Encontrarão essa informação no vídeo diário da **Dr. Suvari Cheng**, que pode ser conseguido tanto dentro dos computadores da **Carl Sagan**, ou invadindo os computadores da **Cenargo** na **Pirâmide Executiva**. Ir espaçando os arquivos da*

Dr. Suvari, com os PdJs encontrando poucos de cada vez, seja em computadores, em arquivos corrompidos, etc.

6 de Julho de 2271

A nave **Carl Sagan** chega até **Gamma Leporis** (o sol do sistema do planeta **Styx** e da lua **Caronte**) e se encontra com a nave **Estepona**.

O restante da tripulação do **Estepona** ajuda a tripulação da **Carl Sagan** a construir uma base de pesquisa na superfície da lua **Caronte**. Parte da tripulação da **Estepona**, aterrorizada com o que aconteceu, é levada para a **Pirâmide Executiva** em **Styx**. A **Nave Estepona** é levada para **Styx** e escondida na **Pirâmide Executiva**.

*Pista: Encontrarão essa informação no vídeo diário da **Dr. Suvari Cheng**, que pode ser conseguido tanto dentro dos computadores da Carl Sagan, ou invadindo os computadores da Cenargo na Pirâmide Executiva.*

15 de Julho de 2271

Ivanov Solinka o irmão de **Peter Solinka** e membro da tripulação sobrevivente da **Estepona** **desaparece** enquanto estava investigando e sondando a estrutura alienígena. Vários grupos de procura das **CorpSecs** são formados. Depois de algumas horas, eles encontram Ivanov Solinka, com o corpo todo quebrado mas vivo. Ivanov se recupera milagrosamente nos dias seguintes, mas tem sua personalidade alterada. Está calado, não ri mais e olha como se quisesse matar a todos.

Pista: Deanna Solinka, a esposa de Ivanov Solinka, é uma mineradora de Moltaris. Ela pode encontrar os PdJs e falar que seu marido, que era da tripulação da Estepona, desapareceu. Ela não tem notícia dele desde o dia 15 de Julho de 2271.

25 de Julho de 2271

Com o final da construção da base de pesquisa **C-Alpha** (C de Cenargo e Alpha por ser a primeira), a tripulação da **Carl Sagan** começa a investigar o **Ziggurate**. A tripulação da Carl Sagan é composta pelos seguintes tripulantes:

Doutor Joseph Guggenheim: Especialista em Vida Alienígena

Comandante Drake: Líder dos vinte Corpsecs da missão.

20 Corpsecs de Elite: Dany Mitchy, Chrence Lexand, Scarly Wooders, Jamy Larkell, Enjam Cooker, Avic Mason, Clipaul Walkins, Jerry Soner, Jesse Coopatt, Jimmy Wardson, Matthy Ewan, Johnne Sonez, Teve Cotte, Bremy Meson, Jose Greeders, Keithy Robail, Bruce Flener, Wardy Campbail, Jone Grichy, Arlon Finand

Doutora Catarina Ramirez: Antropóloga.

Doutora Nicola Dietrich: Médica da nave, especialista em Hipersono e suspensão de sistemas biológicos. Seus assistentes são **Bary Talis** e **Varenia Kravis**.

Capitão Oliver Black: A maior autoridade da missão e capitão da nave. (Ele também secretamente trabalha para o Illuminati).

Andróide David: O andróide da nave, que dá suporte à inteligência artificial RAO.

Nessa mesma época, no planeta **Sytx**, na cidade mineradora de **Moltaris**, uma epidemia de serial killers, depressão e pesadelos constantes começa a assolar seus cem mil habitantes. Os enlouquecidos desenham olhos em suas testas e proclamam que o “Olho no Céu irá se abrir e enxergar apenas os escolhidos!”. Na central da **Cenargo** do planeta, os tripulantes da nave **Estepona** revelam ter em seus corpos pequenos vermes alienígenas. A **Cenargo** começa experimentos para criar seus próprios **Zangões de Cthugorah**.

Os vermes, ao entrar em um corpo humano, levam sete horas para transformarem o humano em um **Zangão de Cthugorah**, uma criatura que solta tentáculos pelo corpo, tem olhos multifacetados (a transformação é lenta e a pessoa alterna entre momentos de insanidade e sanidade).

Pista: Os aliados dos PdJs em Moltaris irão falar da epidemia de canibalismo e assassinos seriais na cidade mineradora. A investigação do destino da Estepona revela a existência dos vermes vree. Invaíndo os computadores da Pirâmide Executiva ou entrando na nave abandonada Carl Sagan, os PdJs conseguem as informações da tripulação da Carl Saga.

3 de Agosto de 2271

A equipe de **Corpsecs** do **Comandante Drake** descobre o corpo de **Peter Solinka**, dentro da **Câmara do Sofrimento** no **Ziguratte**. A **Dr. Nicola Dietrich** desce da **Carl Sagan** para o centro de pesquisa **C-Alpha** (na superfície de **Caronte**) e realiza a autópsia de **Solinka**. Ela descobre que seu sangue está cheio de **células com tentáculos**, são as excrescências das **larvas vree**.

Ao passar sob o ultrassom, as **larvas vree** se ativam e crescem, enviando tentáculos para todos os lados e matando a equipe de autópsia da **Dr. Nicola Dietrich**, os médicos **Bary Talis** e **Varenia Kravis**. **Ashely Young** com mais dois soldados da **CorpSect** conseguem conter os tentáculos usando lança-chamas.

Dr. Nicola Dietrich fala com **Oliver Black**, o executivo e diretor da **Cenargo** que comanda a missão, pedindo para que eles retornem à **Styx**. **Oliver Black** recusa e ordena que as pesquisas continuem.

Pista: Vídeo Diário da Dr. Nicola Dietrich, passa essas informações. Esse vídeo diário está na Carl Sagan ou na Estação C-Alpha, construída próxima ao Zigurate.

15 de Agosto de 2271

O **Templo dos Tentáculos**, a prisão de **Aphoom-Zhah** é descoberto e começam as escavações. O local é uma área enorme, com um gigantesco cristal amarelo esverdeado no centro de um símbolo parecido com um pentagrama. Dentro do **Cristal das Almas** (o cristal amarelo) está o espírito de **Aphoom Zhah**. A máquina que foi usada para derrubar a parede destrói parte do penagrama, libertando **Aphoom Zhah**, que entra no corpo de **Oliver Black**.

Aphoom Zhah irá usar o Cristal das Almas para colher as almas dos seres transformados em **Zangão**. Quando o Cristal estiver energizado o suficiente, ele usará sua energia para despertar seu pai, **Chtugorah**.

Um dos equipamentos acaba destruindo o **Símbolo Ancião** que prendia **Aphoom-Zhah** no **Obscurum**, uma dimensão de vazio cósmico paralela à nossa. **Oliver Black** que fez questão de descer até o **Templo dos Tentáculos**, sai de lá com fortes dores de cabeça (**Aphoom-Zhah** está devorando sua alma e entrando em seu corpo). **Oliver Black** usa de seus poderes místicos para contatar Aphoom Zhah e faz um pacto com ele. Aphoom Zhah revela a existência dos **Pergaminhos Vree**, que estão enterrados no chão do **Templo dos Tentáculos**.

Pista: Vídeo diário criptografado (ND 18 para decifrar) de Oliver Black, dentro da Carl Sagan.

16 de Agosto de 2271

Todos os CorpSecs que participaram da retirada dos Pergaminhos Vree, rolos feitos de um material indestrutível mas flexível, sofrem com fortes náuseas e vômitos.

A **Dr. Nicola Dietrich** grava em seu **diário pessoal** sobre o estado dos Corpsecs, principalmente do **Comandante Drake**. O comandante sonha com **um olho negro que se abre no céu** e com **a fome por milhares de almas**. Estes sonhos são enviados por **Cthugorah**, que é a própria lua **Caronte**, que saliva pelas almas dos colonos no planeta **Styx**.

Aphoom Zhah usa os **Pergaminhos Vree** para acionar o Cristal das Almas e sugar as almas de todos aqueles que foram transformados em Zangões.

Pista: Vídeo Diário da Dr. Nicola Dietrich, passa essas informações. Esse vídeo diário está na Carl Sagan ou na Estação C-Alpha, construída próxima ao Zigurate. Dividir as informações entre diversos bancos de dados, para que os Pdjs explorem bem a Carl Sagan. A pista do que Aphoom Zhah estava fazendo está nos diários criptografados de Oliver Black. Aphoom Zhah alterna seu domínio do corpo (transformado) de Oliver Black, e nesses períodos Oliver Black faz o seu diário, para manter o pouco de sanidade que lhe resta.

17 de Agosto de 2271

Parte da tripulação infectada se transforma em Zangões e ataca os demais na Estação C-Alpha. Alguns sobreviventes fogem para a Carl Sagan, carregando, sem saber, Zangões à bordo.

Pista: Vídeo das câmeras de segurança da Estação C-Alpha em Caronte.

18 de Agosto de 2271 a 25 de Agosto de 2271

Parte da tripulação infectada se transforma em Zangões e ataca os demais na Estação C-Alpha. Alguns sobreviventes fogem para a Carl Sagan, carregando, sem saber, Zangões à bordo. A Dr. Nicola desliga RAO, que está sendo controlado por Black/Aphoom Zhah.

Uma luta desesperada acontece dentro da Carl Sagan. Oliver Black se revela como sendo Aphoom Zhah e comanda seus Zangões contra os demais Corpsecs e outros membros da tripulação, matando ou contaminando todos eles.

A Dr. Nicola Dietrich consegue se trancar dentro da área de câmaras de hibernação com ajuda de David. Os monstros destroem David, mas ele ainda está operacional, sua cabeça está na frente da câmara de hibernação.

Frustrado, Aphoom Zhah retorna para o Zigurate, deixando 10 Zangões a bordo da Nave Carl Sagan.

26 de Agosto de 2271 a 22 de Outubro de 2271

A **Cenargo** envia sondas até a **Carl Sagan** e descobre a existência dos **Zangões**. Porém ela hesita em enviar uma missão de resgate da Carl Sagan antes que saibam como curar a contaminação. Os problemas com os assassinos serials e o caos em **Moltaris** e a investigação dos usos militares dos **Zangões** que eles possuem (a tripulação da **Estepona**) também ocupam muito do seu tempo.

A **Diretora Fredda** entra em contato com os **Mercenários Darkvoids** em Setembro, sem que seus superiores saibam, com o intuito de enviá-los para resgatar a **Carl Sagan** e vendê-la no mercado negro espacial. Porém, no momento em que ela iria enviar os **Darkvoids**, os PdJs chegam a **Moltaris**, em uma missão oficial para a **Autoridade Colonial**, frustrando os seus planos.

22 de Outubro de 2271

Os PdJs, Fuzileiros Coloniais, chegam até Moltaris.

MÓDULO 01 - INVESTIGAÇÃO NO PLANETA STYX E DA NAVE EPONA

O planeta **Styx** é um planeta metálico deserto, semelhante a Marte, mas com uma coloração cinza metálica, pela enorme quantidade de mercúrio em sua superfície (possui oceanos de mercúrio líquido). O planeta possui algumas estações de mineração da Cenargo e alguns laboratórios de pesquisa, e cerca de cem mil colonos.

Gamma Leporis fica nos **Sistemas Exteriores** fora do controle da Federação Terrestre, porém dentro do domínio da **Megacorporação Cenargo**.

Nos últimos meses (Julho, Agosto, Setembro), **Moltaris**, a cidade mineradora de **Styx** está passando por uma série de crimes hediondos, e reportes de suicídios e depressão exagerados. A aventura começa com os PdJs chegando em **Styx** e se informando dos últimos acontecimentos.

A missão dos PdJs é enviada pela **Federação Terrestre**. Eles não tem nenhuma informação da **Cenargo**, a Federação suspeita que a Cenargo achou algo importante na lua de **Caronte** e teve problemas com seu grupo de pesquisa. Como a nave **Carl Sagan** pertence ao **Instituto de Pesquisas Intergalácticas** e foi alugada pela **Cenargo**, a falta de comunicação da **Carl Sagan** dá jurisdição para a **Federação Intergaláctica Terrestre** para enviar os PdJs, **Fuzileiros Coloniais** em uma missão de busca e resgate.

Essa sessão é para introduzir os jogadores no cenário futurista. As seguintes informações serão passadas somente se eles investigarem em Moltaris. Se eles decidirem partir direto para a nave Carl Sagan, passar para a próxima cena.

ENCONTRANDO COM FREDDA BJORK - DIRETORA EXECUTIVA DA CENARGO

No planeta **Styx** existe uma enorme construção, chamada de **Pirâmide Executiva**, onde ficam os diretores e executivos da Cenargo e suas tropas de Corpsecs. Essa construção fica fora e mais afastada da cidade mineradora de **Moltaris**, e os executivos da **Cenargo** apenas entram em contato com os mineradores de **Foscolium** de **Moltaris** para dar ordens. Os **Mineradores** não gostam dos **Executivos** da Cenargo e vice-versa. Ao chegar em Styx, eles serão recebidos pela **Diretora Fredda Bjork**.

Diretora da Styx-Cenargo Fredda Bjork - Uma mulher alta e magra de modos autoritários e totalmente fria. Ela tem um olho cibernético e seu cabelo é totalmente branco. Ela trata os PdJs com absoluta frieza e não oferece ajuda nenhuma. Para ela eles a Federação Terrestre cometeu um erro em enviar os Fuzileiros Coloniais para Styx. Ela disse que o problema com a Carl Sagan é de responsabilidade da Cenargo. Ela irá tentar fazer de tudo para atrapalhar a vida dos PdJs.

Fredda Bjork, sob ordens do comando da Cenargo, se não conseguir impedir os PdJs a irem até a Carl Sagan, ela irá usá-los como bucha de canhão. A **Carl Sagan** está infestada de **Zangões de Cthugurah**, parte da tripulação da nave que foi

transformada pelos **vermes Vree**, e que lutaram e destruíram o grupo de resgate de **CorpSecs** enviado pela **Cenargo**. Se os PdJs conseguirem entrar na **Carl Sagan** e sobreviver aos **Zangões**, a **Cenargo** pode simplesmente matar os **PdJs**, conseguir mais espécimes dos **Zangões** e dos **vermes vree**. Os **Zangões** presentes na nave **Carl Sagan** são mais poderosos e diferentes dos que se transformaram na **Estepona**, devido as energias místicas liberadas pela tradução dos **Pergaminhos Vree**.]

Fredda contratou secretamente, sem que seus diretores saibam, os Mercenários Darkvoids, para tentar resgatar a Carl Sagan (visto que os CorpSecs se recusam a ir até a nave, pelo perigo que ela representa, eles perderam o Comandante Drake e desejam apenas destruir a nave, o que Fredda se opõe).

Se os PdJs não aceitarem a proposta de ajuda de Fredda (ela quer fazer que os PdJs se contaminem dentro da Carl Sagan), Fredda irá contatar os Darkvoids para que eles eliminem os PdJs e capturem a nave Boreas (a nave dos PdJs).

Outros diretores da Cenargo não sabem das ações de Fredda, mas se eles souberem, irão derrubá-la. São eles:

Diretores da Cenargo

Dr. Rene Cooker - Genética

Diretora Deanna Johnson - Mineração

Diretor Gristor Harray - Segurança

Fredda Bjork (ND 3)

FOR 2 DES 2 INT 5 SAB 3 CAR 2 PVs 25 RD 4 Perícias 5 Ataque +8 Dano 2d6

CORPSECS

CorpSecs - O braço militar da **Cenargo**. Eles poderão tentar atacar os Pdjs se eles chegarem muito próximo da verdade, de que a **Cenargo** queria esconder a descoberta do **Zigurate** (o templo alienígena de **Caronte**) e o uso dos vermes encontrados nos cérebros dos corpos da tripulação da Carl Sagan (vermes depositados pelos **Vree**, comandados por **Aphoom Zhah**, e que transformam quem os recebe em criaturas com força sobrenatural mas completamente psicóticas, com tentáculos saindo por todo seu corpo e que podem ser usadas em aplicações militares).

São comandados pela atual Comandante Corpsec Akane, a substituta (e amante) do desaparecido Comandante Drake, irá ficar de olho nos PdJs, e irá provocá-los como puder. Se os PdJs arrumarem confusão em um dos bares de Moltaris, ela irá aparecer com mais cinco Corpsecs e dar uma lição neles (os Corpsecs são a polícia de Moltaris).

Akane e seus CorpSecs (ND 2)

FOR 4 DES 4 INT 3 SAB 3 CAR 2 PVs 15 RD 4 Perícias 4 Ataque +10 Dano 2d6+2

MERCENÁRIOS DARKVOIDS

O **Mercenário Logan Starr** e seus **Darkvoids** foram contratados secretamente (sem o conhecimento oficial da **Cenargo**) pela **Diretora Fredda Bjork** para forçar os PdJs a resgatarem a **Carl Sagan** (e serem contaminados no processo). Eles irão eliminar os PdJs caso eles se recusem a agir de acordo com os desejos de **Fredda**. Os **Darkvoids** usam uniformes completamente negros, e podem atacar os PdJs em **Moltaris** ou seguir em sua nave de guerra (uma nave do mesmo estilo da Boreas mas modificada).

Darkvoids (ND 2)

FOR 5 DES 4 INT 2 SAB 2 CAR 2 PVs 15 RD 3 Perícias 4 Ataque +10 Dano 2d6

Darkvoids de Elite (ND 3)

FOR 5 DES 5 INT 4 SAB 2 CAR 2 PVs 20 RD 8 Perícias 5 Ataque +15 Dano 2d6+4

Capitão Logan Starr (Darkvoid) (ND 5)

FOR 5 DES 5 INT 4 SAB 3 CAR 2 PVs 20 RD 8 Perícias 5 Ataque +20 Dano 3d6+1

NAVE DARK STAR

Escudos 60 PVs, Estrutura 60pvs, Armadura 10, Dirigibilidade +4 (testes de Pilotar), dano 6d6 (Canhões de Plasma).

ALIADOS EM MOLTARIS

Se os PdJs investigarem na cidade mineradora de Moltaris, podem ser abordados por diversos mineradores, perguntando sobre notícias da Terra, e falando de abusos cometidos pela Cenargo. Se eles forem para **Moltaris**, **Prego**, o Mecânico-Chefe do Hangar de Moltaris, irá levá-los até **Farrad**, o governante da cidade dos mineradores, que os espera no bar/arena ilegal de luta livre, o **Toupeira de Aço**.

Farrad Assam, Mineiro Chefe e Líder de Moltaris

Dependendo da resposta dos PdJs, eles podem atrair a atenção do Mineiro Chefe, o líder principal de Moltaris. Seu nome é **Farrad Assam**, e ele é um velho árabe e gordo, muito interesseiro e líder do comércio da cidade mineradora. **Farrad** é pai de **Bigorna Joe** (líder da gangue Bigorna) e de **Samira** (dois PdMs que podem render algumas histórias paralelas). Se ele perceber que os PdJs estão contra a Cenargo, irá passar as seguintes informações:

- 1) A Nave Carl Sagan deixou de se comunicar com **Styx** a partir do dia **25 de Agosto de 2271**, cerca de um mês e oito dias atrás.
- 2) A Base de Pesquisa **C-Alpha**, construída na lua **Caronte**, também não dá sinal de vida desde o dia **23 de Agosto de 2271**.
- 3) **Styx** está muito perigosa no momento, com crimes horrendos acontecendo. Rumores de Canibalismo. Os crimes começaram a partir do início de **Julho de 2271**.

Se os PdJs não conseguirem negociar as informações com Farrad (que irá pedir coisas da Terra em troca das informações), eles podem investigar nos bares horrendos da cidade de Moltaris.

Gangue Bigorna

Liderada por **Bigorna Joe**, filho de **Farrad**, a gangue **Bigorna** é uma espécie de milícia e coordenadora do circuito de vale-tudo completamente ilegal de **Moltaris**. Os membros da sua gangue são **Ferrão, Cabelo-de-Aço e Cabeção** (o nerd-hacker do grupo). Eles irão se aproximar do grupo e convidar o fortão do grupo para uma luta ilegal de Vale-Tudo em **Moltaris**, no subsolo do bar **Toupeira de Aço**. Se eles toparem, em troca eles passam as seguintes informações (roubadas dos computadores da Cenargo por **Cabeção**) o hacker da gangue.

- 1) A **Cenargo** quer acabar com os PdJs, assim que eles recuperarem a **Carl Sagan**.
- 2) A **Cenargo** perdeu um grupo de **Corpsecs** que tentou recuperar a Carl Sagan. Eles também temem ir até a lua **Caronte** sem antes investigarem o que aconteceu na **Carl Sagan**.
- 3) Eles estão fazendo experimentos com a tripulação da **Estepona** dentro da **Pirâmide Executiva**, em uma espécie de programa secreto. Os arquivos mencionam a possibilidade de criar super-soldados. Há rumores que a tripulação da **Estepona** enlouqueceu.

Mineiro Chefe Farrad Assam

Chefe do comércio e líder de Moltaris. Um árabe gordo e malicioso, deseja coisas da Terra em troca de informações sobre a Carl Sagan. Possui um enorme Pit Bull modificado geneticamente como guarda costa, seu nome é Focinho. Focinho tem mandíbulas de titânio e armadura a prova de balas por baixo do seu pelo.

Farrad Assam (ND 2)

FOR 1 DES 1 INT 5 SAB 4 CAR 4 PVs 15 RD 2 Perícias 4 Ataque +6 Dano 1d6+2

Focinho (ND 3)

FOR 5 DES 5 INT 1 SAB 4 CAR 1 PVs 25 RD 6 Perícias 5 Ataque +12 Dano 3d6

Bigorna Joe (ND 3)

Líder da gangue Bigorna, uma espécie de milícia e coordenadora do circuito de vale-tudo completamente ilegal de Moltaris. Os membros da sua gangue são Ferrão, Cabelo-de-Aço e Cabeção (o nerd-hacker do grupo).

Bigorna Joe

FOR 5 DES 4 INT 3 SAB 3 CAR 3 PVs 25 RD 6 Perícias 5 Ataque +10 Dano 2d6+4

Membros da Gangue

FOR 5 DES 4 INT 3 SAB 3 CAR 3 PVs 25 RD 6 Perícias 5 Ataque +10 Dano 2d6+4

Deanna Solinka

A esposa de Ivanov Solinka (irmão de Peter Solinka, que desapareceu no Zigurate, todos os dois são membros da tripulação da Estepona que descobriu o Zigurate da Lua Caronte), é a presidente do sindicato dos mineiradores de Moltaris. Ela pode encontrar os PdJs e falar que seu marido, que era da tripulação da Estepona, está preso dentro da **Pirâmide Executiva**, mas seu irmão **Renard**, que trabalha lá, não sabe como resgatá-lo. Se ela não encontrar os PdJs em **Moltaris**, ela pode tentar uma chamada via rádio ou SpaceNet para a nave dos PdJs. Ela irá informar que seu marido estava na Estepona e desapareceu na lua **Caronte** (ela recebeu um comunicado de seu irmão, **Renard**, que é um dos funcionários da Cenargo. Renard também pode ser um informante para os Pdjs.

CENAS OPCIONAIS

Os PdJs terão algum tempo para relaxar no **Planeta Styx** antes de irem para a **Carl Sagan** ou para a base **C-Alpha**.

Bares no Planeta Styx:

Ferrugem, Toupeira de Aço, entre outros. São lugares barra-pesada, onde os mineradores desconfiam de estrangeiros e a raiva contra o governo terrestre está estampada na cara de todos. Nesses lugares podem ocorrer lutas e brigas.

Cenas de Ação:

Ataque por Canibais:

Andando pelas ruas metálicas de **Moltaris**, os PdJs podem ser emboscados por **Canibais**, gangues de mineradores que enlouqueceram por causa da influência de **Cthugorah**. Todos eles tem um olho tatuado na testa, ou cortado com lâminas. Eles fala do **olho no céu**, que se abrirá em breve.

CANIBAIS (ND 2):

FOR 3 DES 4 CON 3 INT 1 SAB 2 CAR 3 PVs 12 Armadura RD 2 Atq. Armas de Titânio Improvisado +6 Dano 2d6+1 , Maçaricos de Cortar Aço +5 Dano 2d6+4 (fogo)

Aprisionados na Prisão da Cenargo:

Caso os PdJs forem aprisionados por algum motivo, eles serão levados para a Prisão da Cenargo, que fica dentro da área da Prisão Executiva. Na Prisão estarão cerca de 50 Canibais presos nos meses anteriores. Se os PdJs fugirem (usando de artimanha, hacker, ou na base do combate) eles podem inadvertidamente libertar os Canibais, causando um caos dentro da Prisão, e dando uma oportunidade para que eles possam investigar a Pirâmide Executiva da Cenargo.

Outras cenas:

Lua Caronte:

Os PdJs podem olhar a Lua Caronte, totalmente azul (é coberta por gelo polar) no céu e sentir uma náusea, toda vez que olham para ela.

Delírios de Cthugorah:

Os PdJs podem começar a ver os habitantes de Moltaris todos mortos, putrefados, enquanto estão falando com ele. É o desejo de **Cthugorah** de consumir todos no planeta **Styx**. Outros delírios fazem com que eles vejam olhos se abrindo em suas testas (um reflexo do olho do céu, o gigantesco olho de Cthugorah que irá se abrir quando ele for acordado).

MÓDULO 02 - INVESTIGAÇÃO NA PIRÂMIDE EXECUTIVA

Renard o irmão de **Deanna Solinka** é um diretor de segurança da **Cenargo** que pode ajudar os PdJs a entrarem na **Pirâmide Executiva**. Se eles se encontrarem com **Deanna** ela pode combinar com Renard para que ele infiltre os PdJs na **Pirâmide**. Ele levará os PdJs até os **Laboratórios Genéticos** da **Cenargo** e até o **Hangar Secreto**, onde está a **Estepona**.

A **Estepona** está em um galpão dentro da área da **Pirâmide Executiva** Informação que pode ser passada pela **Gangue Bigorna** ou por **Deanna Solinka**). Os PdJs podem ir até lá para investigar, encontrarão os vídeo diários da **Dr. Suvari Cheng**, mas um deles (rolar no dado) irá acabar com um **Verme Vree** no corpo. Nas próximas sete horas, o personagem começará a ter febre, e a sentir o verme andando e se multiplicando no seu corpo.

A única forma de se livrar da contaminação, é irradiando o corpo com radiação (a estação de tratamento da nave dos PdJs possui isso). Porém a radiação é muito forte, o

mestre deve rolar 2d6, se o jogador tirar 2 a 4, ele ficou com cancer pancreático agressivo (que pode ser tratado por engenharia genética na Terra, mas não em **Moltaris**).

Os tripulantes da **Estepona** estão na **Pirâmide Executiva**, presos em um laboratório em diversos estágios de transformação em **Zangões**. Eles estão em câmaras de hibernação, com seus processos biológicos interrompidos, o que explica o fato de que o processo de transformação em **Zangão** está parado em seus corpos.

Os sobreviventes da **Estepona** são os seguintes:

Dr. Suvari Cheng: está em estágio avançado, tentará atacar os PdJs se for libertada da cela onde está, mas pode ter sua mente acessada por meio de telepatia, por alguns momentos. Ela passará algumas das informações da parte de **Investigação**.

Ivanov Solinka: Ivanov está parcialmente transformado. Os PdJs podem decidir se irão levá-lo ou não para **Deanna**.

Zara Nart: A piloto da Estepona está parcialmente transformada em Zangão.

A qualquer momento dentro da **Pirâmide Executiva**, os PdJs podem ser atacados por **1d6 Corpsecs da Cenargo**.

OUTRAS INFORMAÇÕES

Contaminação por Vermes Vree

Se um personagem for contaminado por um **Vermes Vree**, nas próximas sete horas, o personagem começará a ter febre, e a sentir o verme andando e se multiplicando no seu corpo. A única forma de se livrar da contaminação, é irradiando o corpo com radiação (a estação de tratamento da nave dos PdJs possui isso). Porém a radiação é muito forte, o mestre deve rolar 2d6, se o jogador tirar 2 a 4, ele ficou com cancer pancreático agressivo (que pode ser tratado por engenharia genética na Terra, mas não em Moltaris).

Transformação em Zangão de Cthugorah

Ao longo de sete dias, os **vermes vree** transformam o personagem em um monstro devoto de Cthugorah. Os músculos do personagem dobram de tamanho e ele ganha vários tentáculos que saem de suas mãos, boca e barriga. Os olhos caem e em seu lugar surgem olhos multifacetados. Todo o pelo do corpo cai e a pele ganha uma espécie de armadura quitinosa. **A transformação é lenta** e o personagem vai ficando cada vez mais louco e psicótico.

Na nave **Carl Sagan**, por causa da influência mística dos Pergaminhos Vree, a transformação leva apenas **sete horas**!

MÓDULO 02: INVESTIGAÇÃO NA NAVE CARL SAGAN

10 Zangões estão presentes na Carl Sagan, espalhados pelos diversos lugares. Os PdJs irão investigar a Carl Sagan para descobrir o que aconteceu com a nave, os Zangões irão atacar com o objetivo de incapacitar e contaminar os PdJs com lavras vree, pois Aphoom Zhah precisa de mais almas para o seu cristal.

Aphoom Zhah é capaz de encarnar em um dos Zangões, alterando sua aparência. Assim que o primeiro Zangão morrer na nave, ele incorporará um outro, alterará seu corpo e atacará os PdJs. Ele também tem os conhecimentos de Oliver Black, que era o Capitão da Nave e pode usar a Carl Sagan para abater a nave Boreas, se os PdJs fugirem (ele não pode usar a nave para ir até o planeta Styx porque não pode se afastar muito de Cthugorah, se isso acontecer, ele desaparece e reaparece no Templo dos Tentáculos).

A Dr. Nicola Dietrich, a única sobrevivente do massacre dos Zangões, se trancou na área de Hibernação e, incapacitada de sair, se colocou dentro de uma das câmaras de hibernação, para esperar um resgate (ela não tinha comida nem água, para suportar muito tempo com os Zangões controlando a nave). Os PdJs podem encontrá-la se conseguirem entrar na ÁREA 8 (MIDDLE DECK – LIFE SUPPORT). A porta está trancada (teste de Computadores ou Hacking CD 16).

Se eles a resgatarem ela pode contar o que aconteceu na missão. Perto de onde ela está também está localizado a cabeça do Andróide David.

Zangão de Cthugorah (CD 4)

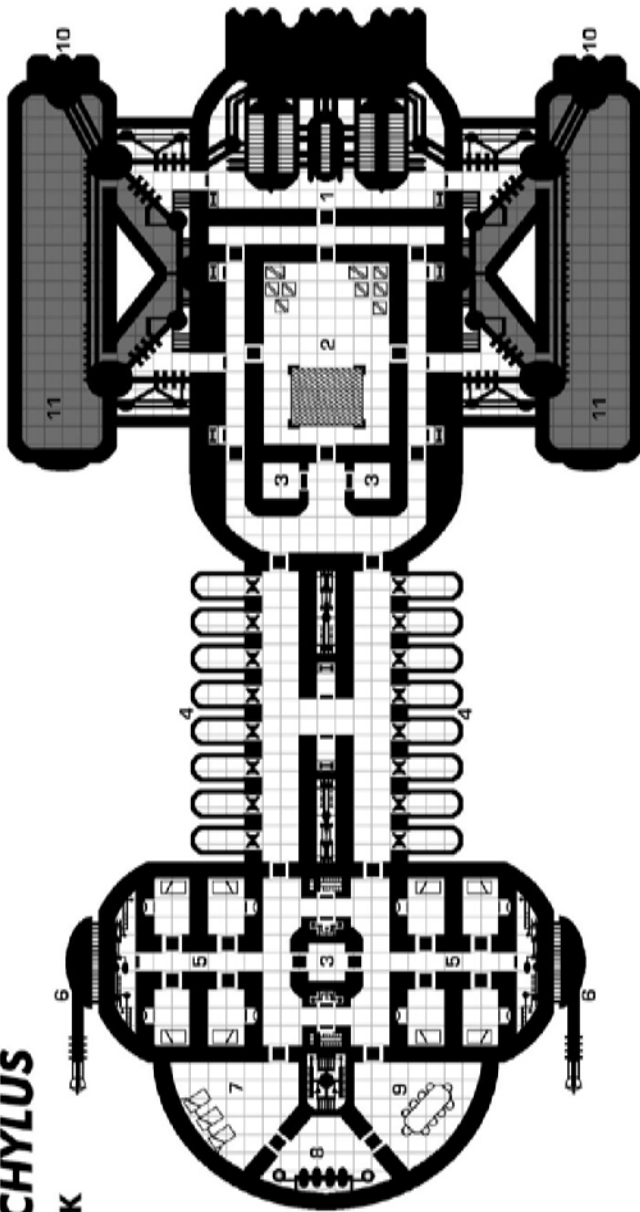
FOR 6 DES 5 INT 3 SAB 3 CAR 1 PVs 30 RD 6 Perícias 5 Ataque +12 Dano 3d6 Voo até 100 km/h, resiste no vácuo. Pontos de Sanidade: -3



MAPAS DA NAVE CARL SAGAN

THE AESCHYLUS

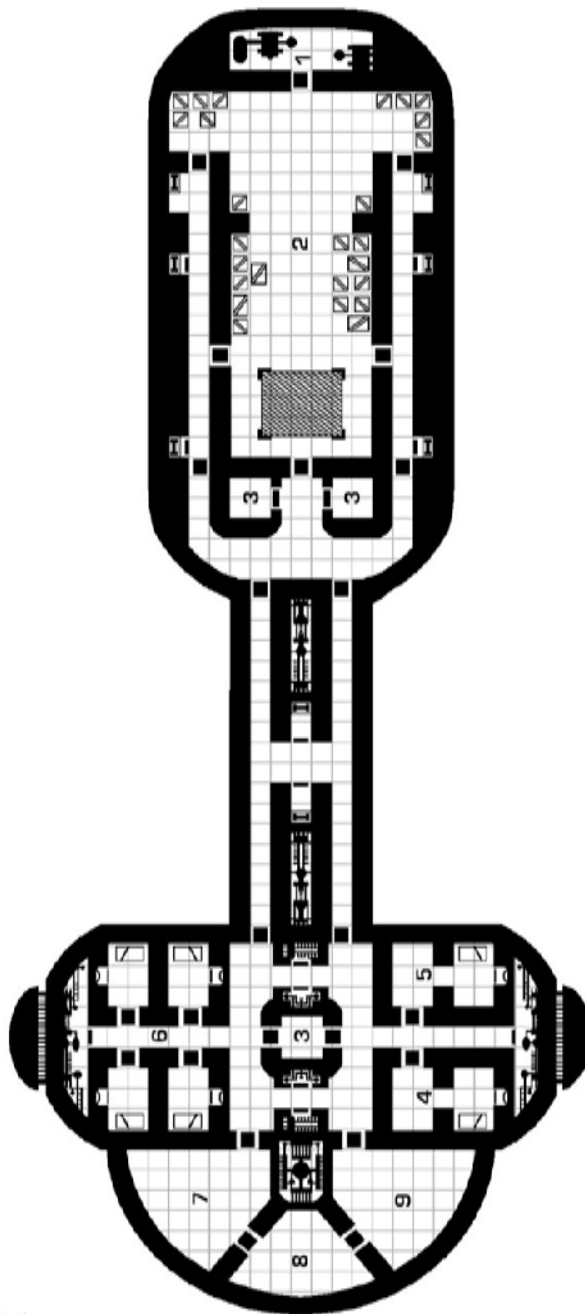
MIDDLE DECK



1. Engineering
2. Cargo Hull
3. Lift/Elevator
4. Escape Pods
5. Living Quarters
6. Energy Weapon
7. Sick Bay
8. Life Support
9. Conference Room
10. Maneuvering Drive
11. Fuel Tank

THE AESCHYLUS

UPPER DECK



1. Machine Shop
2. Cargo Hull
3. Lift/Elevator
4. First Mate's Quarters
5. Captain's Quarters
6. Living Quarters
7. Galley
8. Kitchen
9. Common Area

Imagens: http://paratime.ca/cartography/sf_spaceships.html

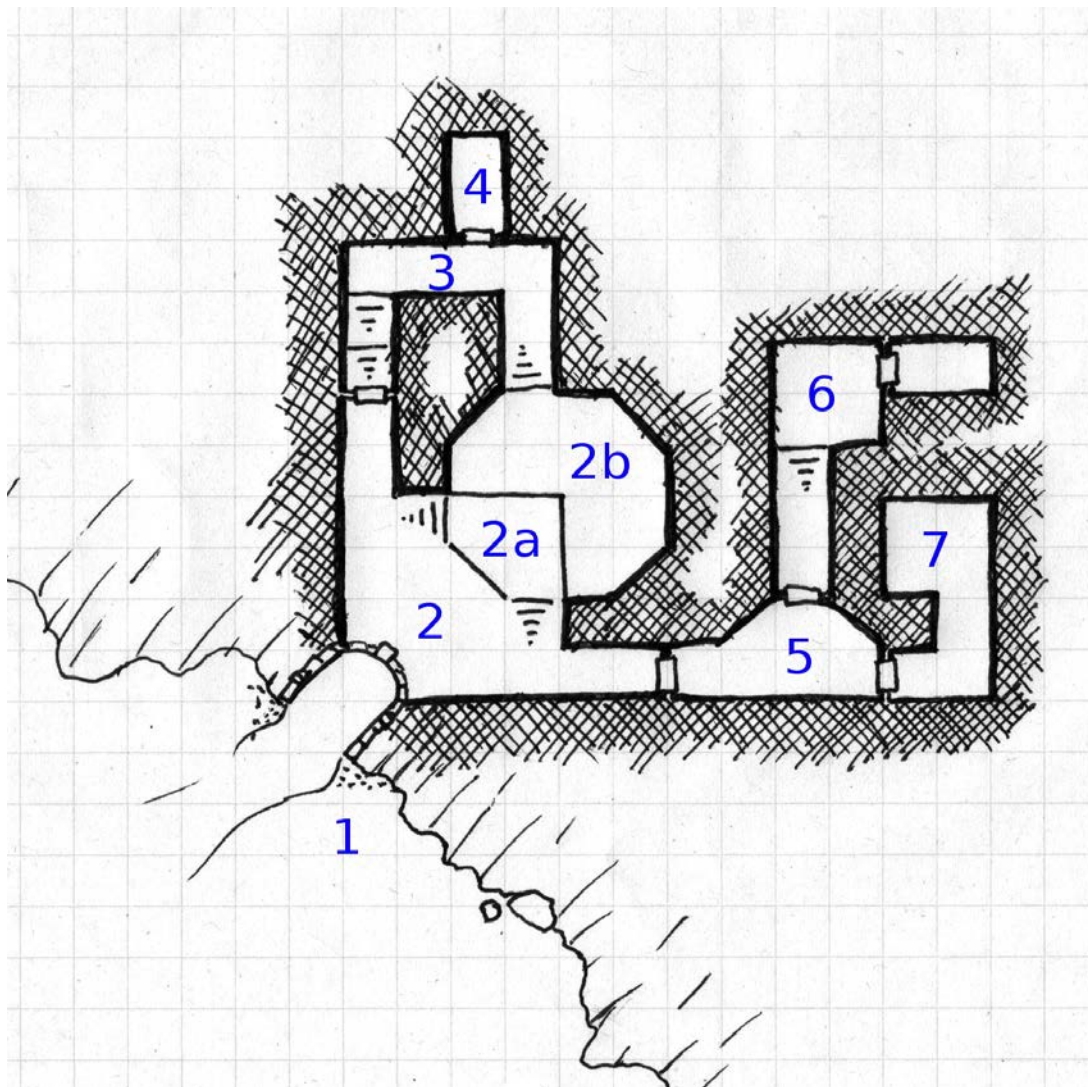
MÓDULO 03 : INVESTIGAÇÃO NA LUA CARONTE, NO TEMPLO E NO ACAMPAMENTO

O Acampamento está todo tomado por quatro Zangões de Cthugorah, e possui muitas pistas do que aconteceu com a equipe da Carl Sagan, por meio de vídeo diários e vídeos de segurança.

O Zigurate fica a quinhentos metros do Acampamento, em meio a neve. A caminhada até lá leva cerca de 2 horas, por causa do frio e das tempestades de neve e nitrogênio.

Zigurate de Aphoom-Zhah

Fonte do Mapa: <http://rpgcharacters.wordpress.com/2009/05/19/one-page-dungeon-map/>



1 - Entrada

2 - Salão dos Vermes – Ao receber luz, o chão se enche de pequenos vermes Vree. O traje espacial protege, mas os vermes podem se alojar nos vãos da roupa. Eles em seguida entram pela pele e começam a transformação de quem o pegou em **Zangões de Cthugorah**, ou Zangões. Eles começam a soltar tentáculos por todo o corpo, depois de sete horas.

2A – Área dos Fantasmas dos Zangões Antigos

Essa área mostra fantasmas de Zangões lutando contra Nightgaunts (sombrias com asas de morcego). Os fantasmas estão repetindo a luta final em que o deus Nodens enfrentou Cthugorah, presos em um loop temporal. Quando os PdJs entrarem aqui, fazer um teste de Sabedoria VS. ND 16, quem passar viu os fantasmas e os fantasmas os viram e se materializam.

(10) FANTASMAS DE ZANGÕES E NIGHTGAUNTS

FOR 5 DES 4 INT 2 SAB 2 CAR 1 PVs 10 RD 3 Perícias 5 Ataque +12 Dano 1d6 Voo até 100 km/h, resiste no vácuo. Pontos de Sanidade: -3

2B – Templo dos Tentáculos

Esse é o local onde Aphoom Zah estava aprisionado e onde ele colhe, no Cristal das Almas, as almas de todos aqueles que se transformaram em Zangões. O cristal pode ser destruído, mas é muito resistente! Aphoom Zhah pode se encontrado aqui (ou em qualquer outro lugar do Zigurate).

Cristal das Almas

PVs 200 (Regenera 10 PVs a cada 2 rodadas) Armadura 10. Se Aphoom Zah for destruído, o Cristal libera sua energia de almas, causando 8d6 de dano em uma área de 50 metros ao seu redor. Se o Cristal for atacado, Cthugorah desperará brevemente, causando terremotos (1d6 de dano para quem não passar no teste de Destreza, CD 12, fazer um teste por cena).

Quando os PdJs acatarem o Cristal das Almas, Aphoom Zhah aparecerá e tentará transformar um dos PdJs em um Zangão. Ele usa todo o seu poder e se um dos PdJs cair inconsciente, irá se tornar um Zangão em três rodadas apenas (fazer testes de morte, se não for bem sucedido, virou Zangão). Nesse caso o Cristal tem poder suficiente para despertar Cthugorah. A partir desse momento a única coisa para os PdJs fazerem será fugir do Sistema Estelar (Cthugorah irá destruir Moltaris logo em seguida!).

Se os PdJs fugirem da lua em sua nave, depois de destruir o Cristal, ou aprisionar Aphoom Zhah usando o pergaminho de Nodens.

4 – Área de Zangões.

Cerca de 1d6 Zangões, criados a partir dos Corpsecs da Carl Sagan, estarão nessa área.

5 – Sarcófagos dos Mi-Go Servos de Cthugorah

Esse são os sarcófagos de dois Mi-Go que se aliaram a Cthugorah durante sua guerra contra Nodens. Se os PdJs abrirem os Sarcófagos, os dois Fungis irão atacar.

MND 5

FOR 7 DES 6 INT 2 SAB 5 CAR 0 PVs 30 RD 5 Perícias 5 Ataque +12 Dano Físico 2d6, Dano Psíquico 2d6 Pontos de Sanidade: -4

6 – Templo a Nodens

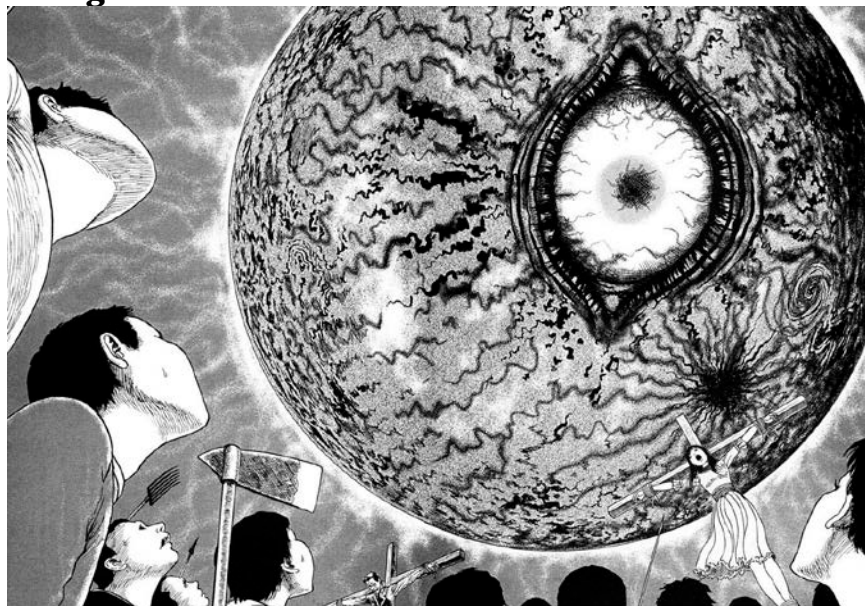
Quando Nodens criou o Zigurate para prender Cthugorah, ele deixou um templo a si próprio. Nesse templo, que tem nas paredes um mural descrevendo a guerra entre Nodens e Cthugorah, contém também o **Pergaminho de Nodens** escondido no chão, sob um círculo místico com diversos símbolos. No centro existe uma espécie de copo feito de pedra, com o símbolo do sangue da vida (teste de conhecimento ND 16). Se alguém colocar sangue no copo, ele abaixa e revela o **Pergaminho de Nodens**, que contém a informação de como criar um **Elder Sign** para prender Aphoom Zhan novamente. O Computadores da Nave Boreas podem decifrar o Pergaminho.

7 – Áreas dos Zangões

Cerca de 1d6 Zangões, criados a partir dos Corpsecs da Carl Sagan, estarão nessa área.

MONSTROS DA AVENTURA

Cthugorah



Cthugorah é o própria Lua de Caronte. Se ele despertar Moltaris será totalmente destruída. Não existe maneira alguma de conter Cthugorah depois de desperto, apenas convocando o Deus Nodens.

Aphoom Zhah



Aphoom Zhah (ND 6)

FOR 7 DES 7 INT 6 SAB 6 CAR 3 PVs 100 RD 8 Perícias 5 Ataque +14 Dano 3d6 físico, Dano 2d6 psíquico, Ataca 3 vezes por rodada, Pontos de Sanidade: -4, Só morre se chegar a 0 PVs dentro do Zigurate, fora ele regenera e reaparece no Zigurate. Ele também tem o poder de tomar o controle de um cadáver que esteja dentro de 10 mil quilômetros do Zigurate. Ele também pode usar tentáculos de suas mãos para entrar e dominar o cérebro de até 2d6 pessoas (2d6+6 vs. INT+2d6 o alvo).

Zangões de Cthugorah



Zangão de Cthugorah (ND 4)

FOR 5 DES 5 INT 3 SAB 3 CAR 1 PVs 20 RD 6 Perícias 5 Ataque +12 Dano 2d6 Voo até 100 km/h, resiste no vácuo. Pontos de Sanidade: -3

Mi-Go Seguidores de Cthugorah



FOR 6 DES 5 INT 3 SAB 3 CAR 1 PVs 30 RD 6 Perícias 5 Ataque +14 Dano 3d6, Dano Psíquico 2d6

NOMES DE PdMs PARA IMPROVISAR

Gerador de Nomes: <http://donjon.bin.sh/scifi/name/>

Euglam Johnson
Even Pera
Geroy Hughy
Glenn Wallace
Henry Parkell
Jamy Flory
Jerry Cookins
Joshua Carte
Kathra Smonsell
Keithy Wriffin
Lindsey Miller
Luther Falkner
Melita Gozalez-Strycker
Muelie Artis
Reda Ganel
Sara Jenker
Sary Reenett
Truman Lynwood
Walker Sawyer
Ward Zann
Wayne Jonels

NOMES DE LOCAIS PARA IMPROVISAR

The Angon Gas Mines of M'Hori
The Crystalline City of Noxu
The Crystalline Ocean of Ping-Deng-Wang
The Crystalline Plains of Alyosha III
The Donge Colony
The Floating City of Getha
The Frozen Moon of 8865 Canum IV
The Frozen Moon of TAl'Bari
The Luminous City of Kroga
The New Charon Colony
The Radioactive Highlands of Elyon Prime
The Radioactive Moon of Nyx III
The Rhodium Mines of 7937 Mrigashirsha VII
The Roma Station above Olenn
The Ruins of Karri City on New Varis
The Ruins of Theecha City on 3774 Zhen Xiu V
The Sleeri Gas Mines of 3046 Felis III
The Strini Crystal Mines of 4658 Antliae V
The Umgan Station above N'Arkan
The Meehua Colony

DIÁRIO DE CAMPANHA - SPACE CTHULHU

Reporte da Sessão 01 - Criação de Personagens - 03 de Junho de 2012

Essa sessão foi uma criação coletiva dos personagens, junto com uma explicação do cenário de Space Cthulhu, além da explicação das novas regras de insanidade para +2d6 Cthulhu. Os Fuzileiros Coloniais são alterados geneticamente para terem condições físicas e mentais excepcionais, ou seja, usamos 25 pontos nos Atributos e 30 pontos nas perícias (selecioneando 5 perícias básicas de Fuzileiros Coloniais e as demais descrevendo as especialidades). Foram disponibilizadas vantagens e desvantagens para completar os personagens.

PERSONAGENS E JOGADORES DE SPACE CTHULHU:

Os jogadores são Fuzileiros Coloniais ou Fuzileiros Coloniais, a força policial da Federação Intergaláctica Terrestre nos sistemas estelares das Colonias Espaciais e na terra-sem-lei dos Sistemas Exteriores. O ano é 2271 e vários sistemas estelares ao redor do sistema solar estão colonizados e sendo explorados por recursos minerais e energéticos.

Soldado Deepak Bronson (Tuz)

37 anos, ex-capitão dos Black Tortugas, um esquadrão de Fuzileiros Coloniais famoso por sua sanguinolência durante a Guerra das Colônias (uma revolta contra a Federação Terrestre que aconteceu entre 2047 a 2060, 11 anos antes do começo da campanha de Space Cthulhu). Deepak Bronson é de origem indiana, e teve o seu corpo completamente alterado geneticamente para se tornar um super-soldado das Forças Especiais Interplanetárias Operativas (o F.E.I.O). Ele é alto (1m98) e de fortíssimo, capaz de aguentar ferimentos profundos e dotado de uma frieza impressionante. Deepak possui cabelos negros e lisos, nariz quebrado, o rosto e o corpo cheio de cicatrizes e um enorme queixo quadrado. Ele perdeu o cargo de capitão depois de destruir, por acidente, outro esquadrão de Fuzileiros Coloniais (os Silver Cougars). Sua mãe insiste que ele se transforme em um médico. Deepak é originário de Samoa, e foi criado como um Fafafine, acostumado a vestir roupas de mulher e criado para cuidar dos pais.

Perícias: *Armas Brancas, Armas de Fogo, Armas de Energia Luta, Estratégia Militar, Atletismo, Pilotar, Computadores, Sobrevivência*

Capitão Boris Krakovisky (Anso)

28 anos, capitão dos Grey Wolfs, o nome do esquadrão das Forças Especiais dos Fuzileiros Coloniais da aventura. De origem russa, Boris trabalhou como piloto da Megacorporation Boeing Interestelar e depois de sobreviver a um terrível ataque de piratas espaciais (os Darkvoids), onde perdeu sua tripulação, decidiu entrar para os Fuzileiros Coloniais. Sua grande inteligência e capacidade de liderança fez com que rapidamente subisse na hierarquia militar. Seu maior temor é de perder seus soldados em combate, assim como perdeu sua tripulação em 2266, pelo ataque dos piratas espaciais Darkvoids (piratas inimigos da Federação Interestelar Terrestre). Boris é alto e careca, olhos azuis, e cicatrizes na cara.

Perícias: *Armas Brancas, Armas de Fogo, Armas de Energia Luta, Estratégia Militar, Atletismo, Pilotar, Computadores, Comunicações, Reparos (Mecânicos), Treinamento Mental*

Hacker e Especialista Cibernética Delta (Paula)

Cérebro de 46 anos em um corpo clonado de 12 anos. A lendária hacker australiana Delta ficou famosa durante as décadas de 2250 a 2060 por invadir os mais poderosos sistemas de computadores das megacorporações da Federação. Porém, após a Guerra das Colônias, Delta invadiu um sistema da Artificial Life Incorporated onde pretendia roubar uma Inteligência Artificial de nível Alpha (verdadeira vida artificial, A.I. poderosíssimas, como poderes quase divinos dentro da Starnet, a internet interestelar). Ao entrar em contato com a A.I. , uma entidade feminina de pele azul chamada Shivadrive, Delta foi atacada por uma centena de programas de Black Ice, que fritaram o seu corpo. A Autoridade Interestelar Colonial conseguiu chegar a tempo para salvar o seu cérebro e ofereceu a hacker duas opções: morrer ou se alistar com os Fuzileiro Coloniais. Delta aceitou o acordo e pediu para que seu cérebro fosse implantado em um corpo de um clone seu de 12 anos, a fim de escapar da fúria de suas antigas vítimas de ataques de hacker. Delta é uma bela menina de doze anos de idade, com cabelo longo porém raspado apenas de um lado. Apesar de sua aparência infantil, sua personalidade reflete suas experiências de vida no submundo dos hackers e o uso de tecnologia proibida.

Perícias: *Armas Brancas, Armas de Fogo, Armas de Energia, Luta, Atletismo, Pilotar, Computadores, Sobrevivência, Investigação, Gadgeteer, Robótica, Demolição*

Doutor Ramstein Hiedel (Leo)

43 anos, médico alemão. Um gênio da bionanotecnologia, nanotecnologia aplicada a sistemas biológicos, o Doutor Ramstein tinha uma carreira brilhante no mundo acadêmico. Porém, todo o seu conhecimento foi insuficiente para deter uma rara doença degenerativa que acometeu Olda Hiedel, sua amada esposa. Como uma última tentativa de salvá-la, ele copiou todo o cérebro de Olga, junto com suas sinapses nervosas, e colocou em um chip, acoplando-o em seu próprio cérebro. Seus colegas, quando souberam do procedimento, o expulsaram do Centro de Ciência Intergalática da União Européia. A fim de continuar suas pesquisas e encontrar uma forma de dar vida novamente a sua esposa, o Doutor Ramstein ingressou nos Fuzileiro Coloniais, aceitando as modificações genéticas em seu corpo e a sua transformação em um PsyCorp, um soldado com poderes telepáticos criados por meio de nanotecnologia cerebral. Seu objetivo é aproveitar as oportunidades de contato com tecnologias proibidas que as missões militares oferecem para reviver sua esposa. Ele pretende criar um cérebro e um corpo artificial complexos o suficiente para descarregar a imagem eletromagnética das sinapses cerebrais de sua esposa, que guarda em um chip incrustado em seu cérebro.

Perícias: *Armas Brancas, Armas de Fogo, Armas de Energia Luta, Atletismo, Medicina, Psicologia, Ciências Biológicas, Pesquisa, Primeiros Socorros*

Sniper Assassina Ayla Brent (Mário)

Nativa de Wotan-4, uma colônia mineradora de Cristais de Foscolium (Ununoctium, Elemento 118, o combustível para os F-Drives (ou Hugo Fóscolo Drives), os propulsores de Dobra Espacial apra viagem no Hiperespaço) do planeta Eratis que orbita a estrela de Alpha Centauri-A. Ayla nunca aceitou as condições sub-humanas de sobrevivência em Eratis, na Colônia Mineradora Jaula-de-Ferro. Ayla perdeu seus pais em um acidente nas minas de Foscolium, e como filha única, resolveu abandonar a vida de mineradora e usar o dinheiro do seguro da megacorporação Cenargo (a proprietária das diversas colônias de exploração no planeta Eratis) para comprar uma passagem para a Terra e se alistar nos Fuzileiro Coloniais. Durante os treinamentos Ayla se sobressaiu como uma sniper e assassina, apesar de ainda ter pesadelos com a morte de seus pais (ela estava presente quando uma das minas de Foscolium explodiu).

Perícias: *Armas Brancas, Armas de Fogo, Armas de Energia, Luta, Atletismo, Sobrevivência, Furtividade, Concentração, Investigação*

PERÍCIAS DOS PERSONAGENS

Armas Brancas

Armas de Energia

Armas de Fogo,

Atletismo

Computadores

Comunicações

Concentração

Demolição

Estratégia Militar

Furtividade

Gadgeteer

Investigação

Luta

Medicina

Reparos Mecânicos

Robótica

Sobrevivência

Treinamento Mental

OUTROS MEMBROS DOS GREY WOLFS

Soldados Fuzileiros Coloniais

Andon Tersell

Atheth Reson

Chrene Evart

Clinton “Piolho” Waite

Conrad Miller

Debra “Tremedeira” Hernes

Debra Rison

Dena Hilly

Dwight Thurston

Emerson Grosvenor

ANDRÓIDE EVE

Uma andróide Zen-4356-B que serve como apoio aos Grey Wolfs. Ela é alta, loira e muito bonita. Possui inteligência artificial nível beta, é fria e extremamente racional.

ALFRED A.I.

A inteligência artificial da nave. Com uma personalidade de velho britânico, Alfred tem um senso de humor irônico.

SPACE CTHULHU EP 01 - Recebendo a Missão

PRÓLOGO - Recebendo a Missão

Data: 25 de Agosto de 2271

Cena 01: Encontro com Caladan Brood

Os heróis se encontram com o **Comandante das Forças Espaciais Interplanetárias Operativas Caladan Brood**. O comandante, um senhor de rosto magro, olhar duro e semiserrado, com uma enorme cicatriz diagonal e falando entre os dentes, recebe os Fuzileiros (os PdJs). O **Comandante Brood** explica que a nave de pesquisa **Carl Sagan**, do **Centro de Pesquisas Interplanetárias da Federação Terrestre**, que tinha sido alugada para a **Corporação Cenargo** para uma viagem de pesquisas no sistema estelar de **Gamma Leporis**, havia cessado de transmitir mensagens a cerca de dois dias terrestres. A **Cenargo** se recusa a dar qualquer pronunciamento sobre o assunto.

Sob a suspeita de que a **Cenargo** esteja ocultando informações vitais para a **Federação Terrestre**, o esquadrão **Grey Wolf** (dos PdJs) foi designado para ir até **Gamma Leporis** (dois meses de viagem, **29 anos luz da Terra, cada 15 anos luz leva cerca de 1 mês de viagem** no hiperespaço, viagem feita através de hibernação e suspensão biológica devido aos danos biológicos causados pelas flutuações quânticas do hiperespaço).

Respondendo a perguntas dos PdJs, o **Comandante Brood** explica que tem poucas informações sobre a tripulação da **nave Carl Sagan**, apenas que o **Prof. Joseph Guggenheimer**, um especialista em xenobiologia (biologia alienígena) estava a bordo.

Os Fuzileiros devem investigar no **planeta Styx**, uma colônia de mineração de **Cristais de Foscolium** controlada pela **Cenargo** mais informações sobre a **Carl Sagan**. Eles também deverão encontrar a nave e trazê-la de volta para a **Terra**, junto com a tripulação para inquérito que será feito pela **Federação Terrestre**.

Em seguida ele dispensou os Fuzileiros, dizendo que eles terão a noite de dispensa e que deverão se apresentar ao hangar da **nave Boreas** (cujo computador de bordo é uma Inteligência Artificial Patriarca Tipo Beta chamada **Alfred!**) no dia seguinte, para a viagem interplanetária.

FIM DA SESSÃO

PRÓXIMA SESSÃO:

A viagem e a chegada ao **Sistema Estelar de Gamma Leporis** e o início da investigação do mistério da **nave Carl Sagan!**

SPACE CTHULHU EP 02 - Perigo em Moltaris!

Data: 26 de Agosto a 22 de Outubro de 2271

Cena 01: Pancadaria no Bar Blue Velvet (Terra)

Depois de serem dispensados pelo **Comandante Caladan Brood**, os Grey Wolfs resolveram relaxar no famoso bar de Fuzileiros Coloniais de MegaCity, o Blue Velvet. Lá, depois de algumas bebidas, um grupo de Silver Cougars provocaram Deepak chamando-o de “Carrasco de Cygnus”, a batalha da Guerra Colonial onde Deepak, comandando os Tortugas, destruiu por acidente um destacamento dos Silver Cougars.

Deepak estava com um vestido negro feminino, de acordo com sua criação como fafaine em Samoa, o filho mais novo é criado e acostumado a usar roupas de mulher para cuidar dos pais no futuro, apesar do Deepak ter abandonado isso para virar um Fuzileiro Colonial, ele ainda manteve o costume. Ao invés de responder, Deepak sentou porrada nos soldados e uma grande confusão começou no Blue Velvet. O Capitão Bóris conseguiu colocar ordem no local e os PdJs se recolheram.

Cena 02: Embarque na Nave Boreas

No dia seguinte, os Grey Wolfs foram embarcar na Nave Boreas, encontrando-se com Eve, a andróide designada para eles. Eve demonstrou tensão ao lidar com Dela (que costuma invadir sua mente para fazer piada, como forçar a andróide a apenas cantar músicas dos Beatles ao invés de falar), e os PdJs comentaram sobre a última missão em Cavum 4, contra os Piratas Mercenários Darkvoids, onde Deepak exagerou na sanguinolência.

O Dr. Rammstein discutiu com Eve sobre uma de suas bagagens, que contém dispositivos de proteção contra os sensores da nave, fazendo mistério sobre isso. O Capitão Boris liberou a entrada dessa bagagem secreta de Rammstein.

Os PdJs, que são oficiais, encontraram os demais soldados dos Grey Wolfs, dez recrutas recém vindos das tropas de assalto da Autoridade Colonial. Os recrutas são os seguintes:

Soldados Fuzileiros Coloniais membros dos Grey Wolfs

Andon Tersell
Atheth Reson
Chrene Evart
Clinton “Piolho” Waite
Conrad Miller
Debra “Tremedeira” Hernes

Debra Rison
Dena Hilly
Dwight Thurston
Emerson Grosvenor

Em seguida eles partiram para a viagem, onde passariam dois meses em hibernação.

Cena 03: Pesadelos do Hipersono e Chegando ao Sistema de Gamma Leporis

Os heróis, quando estavam próximos a acordar do hipersono começaram a ter pesadelos horrendos. Deepak sonhou que havia entrado em uma universidade de medicina (a obsessão de sua mãe) que se transformou em uma espécie ruínas antigas cobertas de gelo, com algo gigantesco o perseguindo. O Dr. Rammstein sonhou com vermes consumindo milhares de clones de sua esposa falecida, Ayla sonhou com seus pais mortos nas minas de foscolion gritando algo sobre um “olho no céu”, enquanto Delta sonhou que Eve (a Andróide da nave) a estava programando para em seguida se transformar em um monstro que tentava colocar tentáculos em seu cérebro. E o capitão Bóris sonhou com o Comandante Drake, seu rival, gritando para ele não ir para Gama Leporis, depois de se decompor como se estivesse podre.

Eve acordou todos os fuzileiros e comentou que todos os que estavam no hipersono haviam sofrido com os pesadelos. Em seguida, os oficiais e os soldados, depois de vomitarem bastante após a viagem, foram tomar um desjejum. Os soldados ficaram sob tensão quando Deepak resolveu comer com eles, enquanto Rammstein brincou com o soldado Clinton, fazendo-o sentir uma coceira nas costas.

Depois de uma cena hilária no banheiro, com os soldados morrendo de medo de Deepak, os Grey Wolfs se prepararam para aterrisar em Moltaris. Eve e o Capitão Boris fazem uma reunião com toda a tripulação da Boreas, explicando a situação.

Moltaris é uma cidade mineiradora de Foscolium no Planeta Styx. A cidade possui cerca de cem mil habitantes, é dividida em diversas e gigantescas cúpulas metálicas (o planeta não possui ar respirável) e controlada de perto pela Cenargo. Existia uma rivalidade e conflitos entre os mineiros e o Sindicato dos Mineiros de Moltaris com a Cenargo.

A Cenargo possuía uma base em uma gigantesca pirâmide, chamada de Pirâmide executiva, próxima à cidade de Moltaris. O Capitão Bóris decidiu enviar a Shuttle (uma pequena nave) da Boreas na área da Cenargo, apesar da Cenargo ter negado o pouso. O Dr. Rammstein decidiu ficar na nave, enquanto os demais, juntos com quatro soldados, desceram até Moltaris. Moltaris fica no Planeta Styx, que possui uma lua chamada Caronte. A Carl Sagan está orbitando a Lua Caronte.

Cena 04: A Diretora-Chefe da Cenargo-Styx, Fredda Bjork

Ao chegar em Moltaris, os Grey Wolfs foram recebidos por uma tropa de 10 Corpsecs apontando armas para suas cabeças. Comandando os Corpsecs estava Fredda Bjork, a diretora da Cenargo. Hostil, ela exigiu que os Grey Wolfs retornassem imediatamente. Depois de uma negociação tensa, a diretora permitiu que os Grey Wolfs fossem até a

Carl Sagan e a resgatassem, desde que não fossem em Moltaris e interferissem nos assuntos da Cenargo.

O grupo conversou entre si e decidiu ir até Moltaris, contrariando Fredda.

Cena 05: Moltaris a Cidade de Ferro e seu líder Farrad Hassam!

Chegando em Moltaris, os Grey Wolfs foram abordados por Prego, o mecânico-chefe das naves dos mineiros. Prego, achando que os Grey Wolfs vieram representando a Autoridade Colonial e estavam ali para acabar com os abusos dos CorpSecs da Cenargo que policiam a cidade, os levou por Moltaris até o bar-arena ilegal Toupeira de Aço. No caminho, os Grey Wolf puderam ver a cidade, dentro de cúpulas gigantescas de metal e com prédios feitos de aço meio enferrujado. Eles passaram por um protesto do Sindicato dos Mineiros em frente à Central Cenargo de Administração, mas não resolveram se aproximar.

Cena 06: O Misterioso Sinal de Rádio vindo da Lua Caronte

Dentro da nave, Dr. Rammstein continuava suas pesquisas para criar um vírus que facilitasse seu contato cerebral com outras pessoas. Eve interrompeu o doutor avisando que estavam captando um sinal de rádio vindo da Lua Caronte, e que nada havia sido captado da nave Carl Sagan. O Dr. Rammstein foi até a ponte de comando e escutou o sinal, um som estranho. Ao mesmo tempo, tanto o Dr. quanto os demais soldados da tripulação sentiram fortíssimas dores de cabeça, desmaiando logo em seguida. Minutos depois, o Dr. Rammstein acordou, e após examinar os demais soldados, concluiu que um pulso magnético fortíssimo foi emitido contra a nave Boreas, vindo junto com as ondas de rádio. O pulso causou um pouco de dano cerebral nos soldados, mas ele, com seus nano-robôs neuronais, conseguiu resistir.

Cena 07: Farrad Hassam, o Mineiro-Chefe de Moltaris e seu Filho Bigorna Joe!

Ao chegar no Toupera de Aço, Deepak, Ayla, Delta e Bóris, junto com os soldados Dwight, Clinton, Debra Tremedeira e Emerson viram que era uma espécie de arena clandestina de vale-tudo espacial. Centenas de pessoas se aglomeravam para ver dois brutamontes lutando, um deles com bigornas no lugar de mãos. Prego, o mecânico-chefe de Moltaris, levou o grupo para a mesa de Farrad Hassam, um senhor obeso de feições árabes e com um gigantesco pitbull geneticamente alterado e com maníbulas de aço ao seu lado (o nome do cachorrinho monstro é Focinho).

Farrad se alegrou ao ver os Grey Wolf, achando que tinha ido até Moltaris atendendo um pedido antigo do Sindicato dos Mineiradores. Seu filho Bigorna Joe (um monstro de músculos e genética ilegal de dois metros de altura), depois que vencera o combate de vale-tudo espacial, foi até mesa e se estressou com Deepak, pois queria saber onde comprar um batom igual ao que Deepak usa. O Capitão Bóris enviou Clinton e Emerson para vigiar a entrada do Toupeira de Aço, e em seguida, os heróis foram até o escritório e Farrad.

Cena 08: Emboscada no Toupeira de Aço!

Farrad se estressou ao saber que os Grey Wolfs não estava lá para expulsar os Corpsecs da Cenargo de Moltaris, mas depois de uma negociação, ele concordou em ajudar os Fuzileiros Coloniais a descobrirem o que aconteceu com a nave Carl Sagan. Farrad mencionou que antes da Carl Sagan aparecer, a nave mineradora Estepona estava explorando a Caronte, a lua gelada do planeta Styx. A nave Estepona foi trazida de volta para Styx dias depois que a nave Carl Sagan chegara, mas seus tripulantes não voltaram para Moltaris.

Farrad fala que os Fuzileiros Coloniais deveriam entrar em contato com Deanna Solinka, presidenta do Sindicato dos Mineiradores. Seu marido Ivanov Solinka e seu cunhado Peter Solinka faziam parte da tripulação da Estepona, e desapareceram junto com a nave, há mais de três meses. Deanna Solinka estava investigando o desaparecimento do seu marido e tinha pedido ajuda para Farrad.

Nesse momento Farrad apresentou Samira, sua bela filha, que trouxe chás para os Fuzileiros. Bóris começou a fazer novas perguntas quando uma enorme explosão derrubou a porta de ferro do escritório de Farrad. Soldados de armadura e capacete negros, sem nenhuma identificação, entraram na sala e começaram a atirar nos Fuzileiros Coloniais.

Os Fuzileiros entraram em ação, matando os três soldados que entraram no escritório. Porém ao tentar sair do escritório eles viram, em meio ao caos que tinha tomado o bar Toupeira de Aço, mais dez soldados todos de preto seguindo em direção ao escritório de Farrad. Além disso, eles viram Clinton e Emerson, que haviam ficado na porta, sendo levados presos por CorpSecs.

O combate continuou de maneira violenta, com um dos Soldados de Preto fazendo Samira de refém. Bigorna conseguiu salvar sua irmã, enquanto os Grey Wolfs procuravam uma maneira de sair do Toupeira de Aço!

Epílogo: Ataque à nave Boreas!

Enquanto isso, o Dr. Rammstein foi alertado por Alfred, o computador da nave, que uma nave de guerra não identificada estava rumando em direção à Boreas, com suas armas de plasma carregadas! A nave de guerra saiu do hangar da Pirâmide Executiva da Cenargo!

Próxima sessão!

O que irá acontecer com os Grey Wolfs? Que segredos os aguardam em Moltaris? Quem são os Soldados de Preto? Será que o Dr. Rammstein e seus soldados conseguirão sobreviver ao ataque da misteriosa nave de guerra? Aguardem os próximos capítulos de Spaaaaaace Cthulhuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuu!

SPACE CTHULHU EP 03 – Aprisionados!

Data: 22 e 23 de Outubro de 2271

Cena 01: Combate Espacial!

Enquanto Deepak, Boris, Ayla e Delta estavam em Moltaris, o Dr. Rammstein, assumindo o posto de capitão, recebe o comunicado de uma nave hostil que se aproxima da nave dos Grey Wolfs, a Boreas. O Dr. Rammstein abriu a comunicação e um soldado totalmente vestido de preto e com um capacete negro que escondia sua face exigiu a rendição da Boreas.

O Dr. Rammstein se recusou, e enquanto ganhou tempo conversando com o capitão da misteriosa nave inimiga, ordenou ao restante da tripulação que disparasse os canhões laser! Entretanto, o computador da nave não respondeu! A transmissão da nave inimiga continha um poderoso vírus de computador que travou todos os computadores da Boreas.

Rammstein pediu para Alfred, a A.I. da nave, que passasse para controle manual, ordenando um dos soldados que fosse até a área de mísseis e disparasse manualmente contra a nave inimiga. A andróide Eve investigou os computadores da nave e começou a trabalhar arduamente para eliminar o vírus. Enquanto isso, Deanna, uma soldada Fuzileira Colonial que Rammstein encarregou de cuidar das comunicações, tentava sem sucesso entrar em contato com a tropa que estava em Moltaris. Havia uma nuvem eletromagnética, lançada na nave Boreas a partir da Pirâmide Executiva do Planeta Styx que isolou a nave dos Fuzileiros Espaciais de qualquer comunicação exterior.

A misteriosa nave inimiga conseguiu causar algum dano na Boreas, e como os problemas nos computadores da nave, Rammstein decidiu realizar um salto para o hiperespaço para colocar a nave atrás da Lua Caronte. Logo depois de conseguir acertar alguns mísseis lançados manualmente na nave inimiga, a andróide Eve desativou o vírus ao mesmo tempo em que Dena entrou em contato com a tropa em Moltaris.

A nave Boreas saltou para o hiperespaço, apesar de sofrer um último ataque de canhões de plasma da nave inimiga. A nave dos Fuzileiros Coloniais saiu no hiperespaço atrás da Lua Caronte, a cerca de cinco quilômetros da nave Carl Sagan. Foi a primeira vez que viram a nave Carl Sagan, que, misteriosamente, parecia abandonada, com nenhuma luz interna acesa.

Cena 02: Capturados em Moltaris!

Em Moltaris, Boris e os demais fugiram do Toupeira de Aço junto com Farrad, Bigorna e Samira. Correndo pelas ruas lotadas, os Fuzileiros Coloniais foram perseguidos por vários CorpSecs que foram ao local atendendo a diversos pedidos de socorro. Quando dos CorpSecs que os estavam perseguindo parou para pedir mais reforços, Ayla acertou sua cabeça com um tiro. Isso deu algum tempo para que o grupo fugisse.

Boris recebeu a comunicação de Rammstein sobre tudo que aconteceu na Boreas e sua atual localização atrás da Lua Caronte.

Farrad comentou com os Fuzileiros Coloniais que eles poderia se esconder no Lixão da cidade, uma área gigantesca de dejetos industriais, cujo acesso se dá por gigantescos canos metálicos próximos às ruelas por onde eles estavam fugindo. Farrada apenas advertiu que, nos últimos meses, uma estranha loucura estava abatendo os cidadãos menos favorecidos de Moltaris. Crimes odiondos, assassinos em série e canibalismo se tornaram situações comuns na cidade, nos últimos cinco meses. Farrad ainda disse que esses tipos de crimes hediondos são uma tradição na colônia, mas normalmente só aconteciam periodicamente, uma meia dúzia de crimes e casos de canibalismo a cada década.

Farrad também sugere aos Fuzileiros que eles visitem e conversem com Deanna Solinka, a Presidente do Sindicato dos Mineiradores de Moltaris, pois ela estava investigando a vários meses o desaparecimento da nave Estepona e do seu marido Ivan Solinka e do seu cunhado Peter Solinka. Farrad explicou que a nave Estepona foi a primeira nave da Cenargo que pousou em Caronte para explorar a luga gelada, e que pouco tempo depois, apareceu a nave Carl Sagan. Farrad comentou que existem rumores de que a Estepona está escondida dentro dos hangares da Pirâmide Executiva, e que seus tripulantes estão prisioneiros nos laboratórios da Cenargo. Isso é tudo que Farrad sabia até o momento.

Porém quando o grupo estava prestes a escapar pelos túneis, dois Spinsters , carros voadores da Polícia da Cenargo apareceram e deram voz de prisão aos Fuzileiros Coloniais pela morte de um policial (o policial Brandon Sarr) que foi morto por Ayla. Os Fuzileiros resistem mas são capturados com uma Rede Eletromagnética, lançada sobre eles dos Spinsters. Os Fuzileiros perdem os sentidos.

Cena 04: Aprisionados pela Cenargo!

Os Fuzileiros acordaram em celas separadas de alumínio transparente, dentro do Presídio da Cenargo, com dois CorpSecs vigiando-os. Pouco tempo depois, a diretora Fredda Bjork, junto com outros diretores da Cenargo chegou no local e informou aos fuzileiros que eles estavam presos devido a morte de um dos policiais CorpSecs de Moltaris e pelo caos que causaram no Toupeira de Aço. Ela também disse que Farrad, Bigorna e Samira estavam presos por terem se envolvido com os fuzileiros e devido a luta ilegal que estava acontecendo no Toupeira de Aço.

Bóris e os demais argumentaram contra as acusações, mas Fredda disse que tinha provas em vídeo do ataque contra o policial. Ela informou que eles ficariam na prisão aguardando uma corte marcial, e depois seriam deportados para a Terra.

Nesse momento Bóris tentou atacar mentalmente Fredda, mas fracassou no seu ataque. Fredda, sentindo e reconhecendo o ataque de Bóris por ter tido acesso a sua ficha, declarou que iria colocar mais essa afronta à lista de crimes cometidos pelos fuzileiros. A diretora ordenou um dos guardas a trazer a Doutora Wanda, para neutralizar os nanorobôs cerebrais de Bóris, para depois se retirar com um sorriso nos lábios.

Enquanto esperavam a vinda da enfermeira, os fuzileiros tentavam de alguma forma escapar da cela. As paredes e o chão eram feitos de nanotecnologia, se moldado de acordo com as necessidades do prisioneiro. Delta tentou usar o seu braço cibernético

para hackear de alguma forma os nano-robôs da cela, apenas para descobrir que seu braço havia sido desativado pela segurança dos Corpsecs quando ela estava desacordada.

A enfermeira Wanda chegou junto com dois Corpsecs armados e entrou na cela do Capitão Bóris. Pedindo para ele não reagir, e com os dois Corpsec mirando no capitão, ela se aproximou para injetar algo no fuzileiro. Bóris reagiu e usando Wanda como refém, conseguiu atacar e derrubar os dois soldados. Ele libertou os demais usando a enfermeira (a palma da mão de Wanda abria as celas) no mesmo momento em que um alarme altíssimo soou por todo o presídio!

Cena 05: Fuga do Presídio e os Canibais!

Os Fuzileiros atacaram os primeiros CorpSecs que apareceram na ala de sua prisão, e Delta, hackeando o painel principal de comando da ala da prisão onde estavam, libertou os diversos prisioneiros do local. Centenas de Canibais enlouquecidos, aprisionados ao longo dos cinco meses anteriores, atacaram as dezenas de Corpsecs que entraram na ala da prisão. Os Fuzileiros lutaram bravamente em meio ao caos criado pelos Canibais e pelos desesperados CorpSecs. Delta, mesmo com um dos braços desativados, consegue entrar no sistema principal da prisão e, usando as plantas digitais do lugar, indica a saída para os demais.

Os Fuzileiros fogem deixando um rastro de corpos pelo chão. Ele conseguem chegar até uma área de depósito de equipamento, onde, de acordo com o computador hackeado por Delta, estavam seus equipamentos de fuzileiros. Enquanto Delta reativava seu braço cibernético, os demais vestiam suas armaduras e discutiam o que deveriam fazer a partir daquele momento.

Delta explicou que eles poderiam usar os tubos de ventilação, cujos planos ela havia baixado para seu cérebro ciborgue para ou sair do presídio, ou ir até o hangar da Cenargo, ou investigar uma certa área da Pirâmide Executiva que estava marcada como “área de segurança máxima” pelo banco de dados.

Nesse momento, no corredor ao lado da sala de depósito onde eles estavam, um enorme Steel-Shark 3TT, um robô de combate enorme com armamento pesado, surgiu, acompanhado por seis corpsecs.

Os Fuzileiros combateram o Steel-Shark com fúria, com Bigorna atravessando o robô com um enorme tubo de aço e Ayla explodindo as pernas do robô com uma granada. Em meio a confusão subsequente, os Fuzileiros escaparam saindo pelos tubos de ventilação da sala de depósito.

Próxima Sessão

No planeta Styx, os Fuzileiros tem que decidir o que farão! Será que eles irão investigar a Área de Segurança da Pirâmide Executiva? Ou será que voltarão para Moltaris? Ou ainda, será que irão até o Hangar da Cenargo para roubar alguma nave? Quem são os misteriosos mercenários que atacaram os Fuzileiros? O que a Cenargo está escondendo

sobre as naves Carl Sagan e Estepona? Aguardem novas aventuras de Spaaaaaace Cthulhuuuuuuuuuuuuu!

SPACE CTHULHU EP 04 – Mistérios da Cenargo e Fuga da Prisão Espacial!

Data: 24 de Outubro de 2271

Cena 01: Salvando Farrad e Samira!

Delta, depois de acessar os mapas internos da Pirâmide Executiva, escolheu os enormes tubos de ventilação para que os Grey Wolfs possam escapar da prisão. Ao acessar os planos, Delta notou três áreas principais para onde eles poderiam se deslocar: a saída onde ficava a garagem dos diversos veículos que faziam o transporte de tropas e mantimentos para a cidade de Moltaris, o Hangar da Pirâmide, com cerca de 8 naves de combate e 2 naves de transporte, e uma área que estava bloqueada com diversos sistemas de segurança, e que parecia ser uma série de laboratórios enormes. Farrad e Samira queriam voltar para Moltaris, mas Bigorna decidira se juntar aos Fuzileiros Coloniais.

Samira tentou manipular o Capitão Bóris tentando convencê-lo a ir para Moltaris. Isso deixou Bóris irritado e o fez recordar da última vez que ele foi manipulado por uma mulher. Durante a guerra das colônias, sua ex-esposa Keira Walker era uma espiã dos mercenários Darkvoids, e Bóris a executou com um tiro na testa, assim que descobriu a traição.

Depois de uma negociação com Farrad e Samira, Bóris ordenou Deepak que acompanhasse Bigorna, Farrad e Samira até a garagem da saída da Prisão. Enquanto Deepak e Bigorna estavam indo para colocar Farrad e Samira em um veículo para Moltaris, Bóris decidiu investigar os laboratórios, antes de ir ao hangar e roubar uma das naves da Cenargo.

Deepak e Bigorna, no caminho para a garagem da saída da Prisão, enfrentaram um grupo de CyberSpiders, organismos cibernéticos dotados de pequenos lança chamas e utilizados pela Cenargo para exterminar ratos e outros tipos de organismos que costumam aparecer nos tubos de ventilação. Usando de esperteza e agilidade, Deepak e Bigorna deram conta das CyberSpiders.

Ao chegar na garagem, Deepak e Bigorna usaram os tubos de ventilação para capturar quatro mecânicos que estavam cuidando dos veículos. Vestindo os uniformes dos mecânicos, Bigorna conseguiu convencer os dois guardas de segurança a permitir a saída de Farrad e Samira. Em seguida, os dois retornaram para os tubos de ventilação para se dirigirem até os laboratórios da Cenargo.

Cena 02: A Misteriosa Pesquisa da Cenargo e a Nave Estepona!

Boris, Ayla e Delta seguiram para os Laboratórios da Cenargo, notando que a temperatura estava abaixando à medida que iam se aproximando do laboratório, pelos tubos de ventilação.

Pelas grades de ventilação na parte inferior dos tubos, eles observaram inicialmente uma espécie de sala de autópsias, onde cadáveres cobertos por lona, enormes e com estranhas protuberâncias, estavam cem cima de mesas de metal. Essa sala exalava carne em putrefação e uma gosma verde escorria dos cadáveres nas mesas.

Na sala seguinte estavam dois pesquisadores de aparência chinesa, um calvo e com o restante do cabelo mais grisalho enquanto o outro era um jovem de cabelo curtíssimo. O pesquisador mais velho estava operando um computador, tocando nas telas virtuais que surgiam e desapareciam em sua frente. O outro pesquisador analisava os números que flutuavam em torno de um dos seis enormes cilindros de vidro que se espalhavam pela sala.

No cilindro de vidro que o jovem cientista estava exanimando, alguma coisa de forma monstruosa flutuava em um líquido leitoso. A criatura batia com uma espécie de apêndice tentacular na parede do vidro, como se tentasse atacar o jovem cientista.

Os Fuzileiros coloniais se moveram para a próxima sala. Abaixo dos tubos de ventilação, eles viram um grupo de cientistas jovens da Cenargo examinando partes da nave Estepona.

Ayla carregou suas armas com balas anestésicas e em seguida retornaram para a segunda sala, a sala dos dois cientistas e dos seis enormes cilindros de metal e alumínio transparente. Em seguida, seguindo as ordens de Bóris, Ayla derrubou os dois cientistas e os Fuzileiros entraram na sala.

Cena 03: O Monstro!

Delta acionou uma pequena Esfera de Telepresença, um dispositivo que permitiu que o Dr. Rammstein acompanhasse o que estava acontecendo desde a nave Boreas. O Dr. Rammstein, depois de analisar os computadores da cenargo, descobriu que as criaturas dos cilindros eram os antigos passageiros da nave Estepona, e estavam mergulhadas em nitrogênio líquido, e mesmo assim, se movimentavam. O nitrogênio líquido fora usada como uma tentativa de conter a metamorfose celular que os passageiros sofreram.

Os passageiros nos cilindros eram a médica Suvari Cheng, os mineiros Ivanov Solinka e Peter Solinka e a piloto da Estepona, Zara Nart. Deles apenas Peter Solinka estava totalmente transformado em uma criatura monstruosa, com uma espécie de carapaça nas costas, tentáculos enormes no lugar das mãos e três tentáculos gigantes do lugar dos pés. Os demais estavam parcialmente transformados.

Delta invadiu o computador do laboratório, roubando seis arquivos de vídeo que estavam na nave Estepona. Esses arquivos são os diários da Doutora Suvari Cheng. Quando os cientistas que estavam na sala ao lado entraram para ver o que estava acontecendo, Ayla derrubou todos eles.

Deepak e Bigorna chegaram na hora em que Delta tinha terminado de roubar todas as informações possíveis do computador do laboratório da Cenargo. Porém, um sistema de

segurança do computador acabou sendo acionado e a temperatura dos cilindros começou a aumentar. O monstro que tinha sido Peter Solinka (marido da Deanna Solinka, presidenta do Sindicato dos Mineradores de Moltaris) arrebentou o cilindro onde estava contido e atacou os fuzileiros.

Depois de um combate furioso, como monstro lançando tentáculos para todos os lados, os Fuzileiros conseguiram destruir o monstro, com Delta causando uma sobrecarga nos sistemas e eletrocutando a criatura. Do corpo do monstro, milhares de vermes metálicos de dois centímetros de comprimento caíram do peito da criatura, onde também havia aparecido o rosto de Peter Solinka pedindo por socorro. Deepak queimou os vermes com seu lança chamas portátil e os Fuzileiros Coloniais fugiram do local.

Cena 04: Ataque ao Hangar da Cenargo!

Após o combate com o monstro, os Fuzileiros foram para o Hangar da Cenargo seguindo o plano de Bóris, de furtar uma das naves Raptors-C para alcançar a Boreas. No caminho, eles se depararam com centenas de CyberSpiders, mas ficando imóveis, conseguiram passar. Deepak pegou uma das CyberSpiders, e depois de desativá-las, deu o robô para Delta.

No hangar, Delta explicou que poderia controlar remotamente uma das naves, se alguém pudesse colocar um pequeno mecanismo de controle no painel inferior de uma delas. Ela falou relutantemente, depois de recordar que perdera seu ex-namorado Dimitri em uma situação semelhante, quando a hacker trabalhava para a máfia russa. O problema era que as naves podem possuir um mecanismo de segurança que explode assim que seus computadores são alterados para serem usados remotamente. Ela avisa para Ayla ter cuidado.

O hangar da Cenargo estava com vinte e três CorpSecs de prontidão, com o alarme de intrusos soando por todos os lados. Ayla conseguiu chegar até uma das naves e colocar o dispositivo de Delta. A hacker impediu que a nave explodisse e avisou para Bóris que já tinha o controle remoto da Raptor-C. Ayla entrou na nave enquanto Deepak soltou uma granada em um dos cantos do hangar, atraindo a atenção dos CorpSecs.

Delta quebrou todos os dispositivos de segurança da nave onde estava Ayla e a acionou, trazendo-a para onde estavam os demais Fuzileiros Coloniais. Cinco CorpSecs, que não haviam acompanhado os outros, começaram a atira, mas Bóris matou todos eles. Os Fuzileiros entraram na Raptor-C e saíram do hangar, na mesma hora em que um grupo de CorpSecs conseguiu entrar em outro Raptor-C e acionar a nave.

Bóris tirou a nave do hangar rapidamente, enquanto Ayla atirou nos muros do hangar, derrubando-o em cima das demais naves e causando uma gigantesca explosão.

Epílogo: Perigo no Retorno à nave Boréas!

A bordo da Raptor-C, os Fuzileiros retornam até a nave Boreas. Porém, assim que eles entram na nave, a A.I. Alfred avisa a todos que a estranha nave negra que havia atacado a Boréas antes está novamente se aproximando. A nave negra seguiu o Raptor-C e descobriu onde a nave Boreas estava escondida!

Próxima Sessão:

Quem são esses mercenários de preto? Qual será a reação da Cenargo após o ataque dos Fuzileiros em sua base? O que os aguarda na nave Carl Sagan e na lua Caronte? E o que são os monstros? Tudo isso e muito mais no próximo episódio de Spaaaaace Chtulhuuuu! ☺

SPACE CTHULHU EP 05 –Carl Sagan, a Nave dos Horrores!

Data: 25 de Outubro de 2271

Cena 01: Ataque dos Mercenários

Os mercenários seguiram os Fuzileiros Coloniais que estavam na Raptor-C, a que tinham roubado uma nave dos Corpsecs. Chegando na Nave Boreas, os Fuzileiros sofreram um ataque surpresa dos estranhos mercenários e sua nave negra.

O Capitão Bóris dividiu a tripulação e enviou Deepak e Ayla para a nave que tinham roubado dos Corpsecs. Os ataques da nave dos Mercenários quase destruíram a Boréas. Deepak pilotou a nave roubada por baixo da nave dos mercenários, usando de estratégia para emboscar a nave inimiga.

O comandante inimigo, ao descobrir que Deepak era o piloto de uma das naves, enlouqueceu de ódio e revelou sua identidade. Seu nome era Logan Starr, um capitão Darkvoid que ficou totalmente desfigurado por causa de Deepak durante a missão de Cavun 4. Em seguida, Logan jogou sua nave em direção a Deepak, de maneira suicida.

Deepak, para desespero de Ayla, topou a briga e jogou sua Raptor-C diretamente ao encontro da nave do pirata Darkvoid. No último segundo ele desviou e Ayla atirou nos motores da nave inimiga, explodindo-a parcialmente.

Depois de um combate feroz, eles conseguiram destruir parcialmente a nave inimiga e resgataram seu comandante, inconsciente. Em seguida, voltaram para a Boréas.

Cena 02: Invadindo a mente de Logan Starr.

O Dr. Rammstein levou o Capitão Logan para seu centro médico, onde ele estabilizou o pirata Darkvoid. Ele descobriu que Logan era um cyborgue, com metade do seu cérebro substituído por computadores.

Delta, a hacker, entrou e usou seu cyberdek e sua conexão neural para invadir a mente de Logan. Ela entrou em uma realidade virtual modelada para ser um labirinto. Ela percorreu o labirinto até encontrar uma sala onde um cubo branco de informações flutuava.

Porém ao tentar acessar o cubo, as defesas cibernéticas da mente de Logan foram acionadas. Um monstro negro cheio de dentes atacou a hacker, e ela usou de diversos programas para derrotá-lo. Em seguida, ela conseguiu acessar o cubo branco de informações. Uma nova defesa foi acionada e Delta ficou presa dentro da mente de Logan.

Delta acessou as informações e descobriu que os Darkvoids foram contratados pela Cenargo para investigar as naves Estepona e Carl Sagan. Ela descobre que a nave Carl Sagan está contaminada com um agente alienígena, em forma de larvas metálicas minúsculas. Ela também descobriu que Fredda também ordenou aos Darkvoids que

destruísem os Fuzileiros Coloniais, para ocultar a descoberta de vida alienígena da Autoridade Colonial.

Fora do ciberespaço, o Dr. Ramnstein viu que o cérebro cibernético de Logan começou a pegar fogo. Ele injetou uma solução para diminuir a temperatura de Logan, dando algum tempo extra para Delta conseguir quebrar a barreira que a prendia e fugir. O mercenário morreu no processo, com metade do seu cérebro destruído.

Em seguida o Capitão Bóris convocou uma reunião com os oficiais, para decidir o que fazer em seguida.

Cena 03: Reunião dos Oficiais

Bóris e os demais se reuniram para discutir suas opções. Delta apresentou todas as informações que recebera da mente de Logan Star. Ele reveram suas prioridades de missão e sem seguida decidiram ir até a Carl Sagan para pegar todas as informações sobre esse agente alienígena. Caso a nave esteja muito contaminada, eles decidiram destruir a nave completamente.

Cena 04: A Morte de Bigorna!

Eles dividem a tripulação, com os oficiais seguindo na Raptor-C e o resto da tripulação ficando na nave Boréas.

Ao chegar na nave Carl Sagan, Bigorna e Deepak saem, usando trajes espaciais, para abrir manualmente o hangar da nave. Ao abrir o hangar, Bigorna sofre um acidente e uma das válvulas do hangar acerta seu capacete. Deepak tenta salvá-lo mas Bigorna morre no espaço.

Em seguida, os fuzileiros, junto com dois soldados, Debra “Tremedeira” e “Piolho” entraram com a Raptor-C dentro da Carl Sagan.

Cena 05: Horror na Sala de Engenharia da Carl Sagan

Os fuzileiros iniciaram a investigação na Carl Sagan. O Dr. Ramnstein notou em seu scanner médico que existem 11 formas de vida dentro da nave. Delta hackeou e abriu as portas do salão de Engenharia da nave, e foi atacada por um monstro, semelhante ao que atacou os fuzileiros dentro da prisão da Cenargo.

O monstro ainda usava trajes de um CorpSec da Cenargo. Os fuzileiros atacaram o monstro e Deepak o queimou usando seu lança-chamas.

Vários corpos destroçados da tripulação da Carl Sagan jaziam pela sala de engenharia. Os motores da nave Carl Sagan estavam desligados, mas Delta avaliou que poderiam ser recuperados. A hacker entrou nos computadores da nave e descobriu que alguém tinha tentado destruir os arquivos de vídeo dos diários da nave. Ela também viu que RAO, a inteligência artificial da Carl Sagan, havia sido desligado.

Ela descobriu que o sistema de segurança dos computadores da nave dividiu e espalhou os arquivos de vídeo por toda a nave, colocando-os em diversos computadores, para evitar sua destruição completa.

Delta passou os vídeos para o grupo.

Nos vídeos, eles viram o Professor Guggenheimer informando sobre a missão da Carl Sagan. Eles foram até Caronte para investigar os reportes da Estepona de ter encontrado uma estrutura alienígena na lua, uma estrutura que eles denominaram de Zigurate.

Tripulação da Carl Sagan:

Doutor Joseph Guggenheimer: Especialista em Vida Alienígena

Comandante Drake: Líder dos vinte Corpsecs da missão.

20 Corpsecs de Elite: Dany Mitchy, Chrence Lexand, Scarly Wooders , Jamy Larkell, Enjam Cooker, Avic Mason, Clipaul Walkins, Jerry Soner, Jesse Coopatt, Jimmy Wardson, Matthy Ewan, Johnne Sonez, Teve Cotte, Bremy Meson, Jose Greeders, Keithy Robail, Bruce Flener, Wardy Campbail, Jone Grichy, Arlon Finand

Doutora Catarina Ramirez: Antropóloga .

Doutora Nicola Dietrich: Médica da nave, especialista em Hipersono e suspensão de sistemas biológicos. Seus assistentes são **Bary Talis** e **Varenia Kravis**.

Capitão Oliver Black: A maior autoridade da missão e capitão da nave.

Andróide David: O andróide da nave, que dá suporte à inteligência artificial RAO.

Em seguida o vídeo muda e passa uma cena, com o Professor Guggenheimer gritando com o Capitão Oliver Black por trás. O capitão abre a boca e tentáculos saem de suas mãos, entrando na cabeça do Professor Guggenheimer.

Essas visões perturbam os fuzileiros coloniais, que tem ataques de loucura.

Cena 06: A Nave Boreas em Perigo!

Os fuzileiros recebem uma comunicação urgente da nave Boreas. Eva, a andróide, comunica antes de ser destruída que Logan parece ter ressuscitado e tomou o controle da nave.

Delta aciona Alfred e percebe que ele foi desconectado dos sistemas da nave. A hacker consegue um fonte de vídeo da sala de controle da Boréas, e vê Logan em pé, com tentáculos saindo de suas mãos e entrando na cabeça da tripulação, semelhante ao pesadelo que ela teve durante o hipersono.

Logan, com parte da sua cabeça destruída, olha para o vídeo e diz:

___ Eu sei onde vocês estãoãããããoooooooo....

Em seguida o vídeo encerra. Delta informa para os demais que a nave Boreas estava seguindo para a Lua Caronte.

Próxima Sessão:

E agora, o que os Fuzileiros irão fazer? O que é a criatura que tomou o corpo de Logan? O que realmente aconteceu com a Carl Sagan. Tudo isso e muito mais no próximo episódio de Space Cthulhu!

SPACE CTHULHU EP 06 – O Olho no Céu!

Data: 24 de Outubro de 2271

Cena 01: Combate nos Níveis Superiores da Carl Sagan!

Os fuzileiros Grey Wolfs seguiram explorando a Carl Sagan. Um grande impacto sacudiu a nave. Delta acessou os computadores e descobriu que a Carl Sagan estava em uma trajetória de queda na lua Caronte. A razão da trajetória de queda era inacreditável: a lua Caronte estava aumentando sua gravidade de alguma forma.

Eles decidiram inicialmente ir até os controles da Carl Sagan, que ficavam no terceiro nível superior da nave, para tirar a nave da rota de colisão com Caronte. Depois de controlar a nave, eles iriam resgatar a Doutora Nicole Dietrich, a médica da tripulação da Carl Sagan, que estava em hibernação no segundo nível da nave.

Os fuzileiros subiram em um dos elevadores presentes no hangar e seguiram até o terceiro nível da nave. Ao sair foram surpreendidos por mais um dos monstros, resultado da contaminação dos membros da missão da Cenargo por algum tipo de agente alienígena da lua de Caronte. O monstro surpreendeu Deepak após cair do teto em cima do gigante indiano. Depois de uma luta desesperada, os fuzileiros conseguiram derrotar a criatura.

Mais monstros se aproximaram de onde eles estavam, vindos de um salão adjacente. Delta conseguiu travar a porta por onde eles iriam entrar enquanto Bóris impediu o avanço dos monstros usando granadas.

Cena 02: Confronto com Aphoom-Zhah.

Os fuzileiros chegaram até a entrada que levava a uma sala próxima a ponte de comando da nave. Rammstein usou de seus poderes telepáticos para verificar quantas criaturas haviam dentro da sala. Nesse momento o doutor foi atacado por uma entidade alienígena. No momento em que sua mente foi envolvida pela mente da criatura, ele descobriu seu nome. Ele estava de frente a Aphoom-Zhah!

Preso em um combate psiônico com a entidade, Rammstein trocou memórias e emoções com Aphoom-Zhah. Por meio de visões, ele viu que a entidade era o filho de Cthugorah, um deus alienígena cósmico, que fora exilado para Gamma Leporis por um outro deus, chamado Nodens, a mais de dez bilhões de anos atrás.

Durante os bilhões de anos, Aphoom-Zhah ficou aprisionado por Nodens em seu Zigurate na lua Caronte junto com seu pai e seus servos, os Zangões de Cthugorah, monstros semelhantes aos que os fuzileiros enfrentaram, porém muito maiores. Dentro do Zigurate, havia o Cristal das Almas, um cristal gigantesco que servia de fonte de almas para Cthugorah. Mesmo aprisionado em um pentagrama contendo o Símbolo Ancião, ele tentava reunir milhares de almas para finalmente acordar o seu pai, adormecido na Lua Caronte. Seus poderes telepáticos conseguiram, ao longo das eras, influenciar os primeiros colonos humanos do planeta Styx.

As escavações realizadas pela tripulação da Carl Sagan no Zigurate quebraram o Símbolo Ancião que aprisionava Aphoom-Zhah. Ele se libertou e tomou posse do Comandante Oliver Black, e, com ajuda das larvas Vree que gestaram por milhões de anos em seu corpo, começou a transformar os membros da tripulação em Zangões de Cthugorah.

O grande Cthugorah, que já estava despertando de seu sono de bilhões de anos aumentou sua influência nas mentes mais fracas do planeta Styx, fazendo com que milhares matassem em seu nome. Aphoom-Zhah aproveitou sua liberdade para acelerar mais ainda o despertar de seu Pai, com cada humano que se transformava em um Zangão energizando cada vez mais o Cristal das Almas.

Essas imagens deixara o Doutor Rammstein elouquecido.

Aphoom-Zhah reagiu contra a invasão do doutor em sua mente e usou das memórias do Dr. Rammstein para torturá-lo, mostrando para ele imagens de sua esposa sendo torturada das piores formas possíveis. Ao ver sua esposa sendo torturada, o Dr. Rammstein gritou, usando de toda sua força de vontade para se libertar do ataque mental de Aphoom-Zhah. Em seguida ele caiu insano no chão, com a boca espumando.

Em seguida Aphoom-Zhah apareceu, saindo da sala onde estava. Os demais fuzileiros abriram fogo. O rosto da criatura era uma visão deformada da face de Oliver Black. Seu corpo era um aglomerado de pernas, membros, bocas e tentáculos saindo pelas costas.

Aphoom Zhan atacou mentalmente os demais fuzileiros, deixando-os insanos. Deepak teve um choque tão grande que sua personalidade se partiu em duas.

Os fuzileiros descarregaram suas armas em cima da entidade, e conseguiram destruir seu corpo. O alívio foi momentâneo, quebrado quando Rammstein explicou que Aphoom seria capaz de incorporar em qualquer outros dos monstros que ainda estavam na nave.

Cena 03: A Sala de Controle da Nave

Os Fuzileiros não conseguiram entrar na sala de comando da nave, pois estava completamente selada. Delta tentou abrir a fechadura eletrônica da porta, mas o controle de entrada da sala explodiu, selando a sala completamente. Eles seguiram para as outras salas adjacentes à sala de comando para descobrir uma forma de entrar e assumir o comando da nave.

Ao entrar na sala adjacente, os fuzileiros foram atacados por milhares de larvas metálicas, caídas do teto. Rammstein alertou a todos que os vermes, chamados de Vree por Aphoom-Zhah eram capazes de contaminar e de transformar qualquer um deles em um Zagão de Cthugorah.

Mais a frente, em meio a névoa causada por canos de resfriamento estourados, eles encontram um Zangão agonizando. Rammstein conseguiu entrar em sua mente e salvar a alma humano dentro que estava preso dentro do monstro. Era Brian, um assistente da Doutora Nicole.

Rammstein envolveu a mente de Brian, tentando impedir que ela fosse sugada pelo Cristal das Almas. O doutor remodelou a mente para se assemelhar ao deus Nodens, o inimigo de Aphoon Zhan e Chtugorah de acordo com as visões que ele teve ao confrontar a entidade. Em seguida ele enviou a mente na forma de Nodens para o Cristal das Almas.

Momentos depois, a lua Caronte cresceu, duplicando sua massa em segundos e aumentando muito a força gravitacional que atraía a Carl Sagan para sua superfície. O Capitão Bóris conseguiu alterar um pouco a trajetória de queda da Carl Sagan. Os fuzileiros teriam menos de vinte minutos para poderem fugir da nave. Depois de uma discussão, eles decidiram arriscar e resgatar a Dr. Nicole que estava na câmara de hibernação da nave.

Cena 05: A visão terrível de Cthugorah

Uma visão terrível aumentou a sensação de desespero dos fuzileiros. Tentáculos gigantesco surgiram da superfície da lua Caronte, irrompendo através da capa de gelo milenar. Pedacos gigantescos de gelo explodiam por todos os lados, muitos deles atingindo a órbita da lua e acertando na fuselagem da Carl Sagan.

Uma área circular de milhares de quilômetros na face da lua voltada para o planeta Styx explodiu, revelando um olho gigantesco. Enormes pálpebras feitas de tentáculos se abriram, e uma infinidade de círculos concêntricos se alternavam em padrões enlouquecedores. Cthugorah despertara.

Do planeta Styx, tomado por explosões e vulcões de lava irrompendo por todos os lados, jatos de energia branca subiam, se direcionando para o centro do olho de Cthugorah. Centenas de milhares de almas podiam ser vistas envolvidas pelos jatos de energia branca.

O planeta Stux se partiu em vários pedaços, e a nave Carl Sagan sacudiu ante ao caos causados pelas forças gravitacionais dos dois corpos celestes em uma dança de destruição.

Cena 04: Na câmara de hibernação!

Os fuzileiros correram e seguiram até o segundo nível da nave, onde estava a Câmara de Hipersono. A sorte pareceu sorrir para eles, pois não foram atacados por nenhum monstro.

Ao entrar na Câmara de Hipersono, eles encontraram a cabeça e o corpo destroçado do andróide David, que pertencia a tripulação da Carl Sagan. Ao seu lado estava a câmara de hipersono com a doutora Nicole. A sala também tinha tripas e tentáculos espalhados pelas paredes e restos das pernas e do tronco de um Zangão apodrecendo em um dos cantos.

Delta plugou o conector do seu cyberdeck na cabeça de David e acessou as suas memórias. Rammstein desativou o hipersono e a Dr. Nicole abriu os olhos, vomitou um pouco e desmaiou.

Delta ligou David e o andróide, babando seu sangue artificial branco começou a relatar o que acontecera com a missão de investigação da Carl Sagan.

Segundo David, quando tripulação da Carl Sagan iniciou a investigação do zigurate, eles descobriram, em uma das salas do templo, pequenos bastões metálicos cheio de inscrições. Os bastões continuam símbolos estranhos. Eles levaram os bastões para a nave, e RAO, a inteligência artificial da Carl Sagan, os decifrou, relatando sua descoberta apenas para o Capitão Oliver Black.

Black foi até ao templo e descobriu uma sala secreta, graças as informações dos bastões metálicos, onde uma criatura tentacular estava presa dentro de um enorme bloco de gelo. No chão ele viu um símbolo, que os bastões metálicos chamavam de Símbolo Ancião. Oliver destruiu o símbolo e a entidade tomou posse de seu corpo.

Os bastões metálicos, que foram escritos por uma entidade chamada Nodens, reportavam que o que acreditamos ser a lua Caronte é o corpo de uma entidade alienígena chamada Cthugorah. Ele foi petrificado pelo antigo deus Nodens, em uma guerra cósmica entre os Deuses Anciões a cerca de 65 milhões de anos atrás no Sistema Solar.

Cthugorah foi a causa da extinção dos dinossauros, ao descobrir e começar a devorar a Terra, cerca de 65 milhões de anos atrás. A devastação causada por ele e por seu filho Aphoom-Zhah foi tamanha, que começou a afetar a dimensão paralela das Terras dos Sonhos onde Nodens, o Deus Ancião Senhor do Abismo e Lorde dos Nightgaunts (monstros como sombras com asas membranosas, completamente negros e com mandíbulas ao invés de rostos.

Nodens derrotou Cthugorah, que ainda não havia se recuperado completamente da viagem cósmica até a Terra do período Cretáceo, o petrificou e o lançou no espaço.

Cthugorah acabou preso no sistema da estrela Gamma Leporis, e se transformou na lua do planeta Styx.

Em cima de seu corpo ficaram aprisionados seu filho Aphoom-Zhah, que é capaz de gerar os vermes Vree, que gestam os Zangões de Cthugorah se os vermes entrarem em corpos humanos.

David e Nicole conseguiram fugir do massacre de toda a tripulação e roubar todas essas informações do computador RAO. Nicole se colocou em hipersono e David selou toda a nave. Porém, um dos Zangões havia se escondido na Câmara de Hipersono e acabou destruindo David. Antes de ser destruído, David conseguiu colocar uma granada dentro da boca do monstro, o que explicou as tripas e tentáculos espalhados sala.

David também revelou que tinha descoberto uma maneira de destruir a entidade Aphoom-Zhah e colocar Cthugorah para dormir. Nos interiores do zigurate havia uma câmara cheia de nightgounts os soldados do Deus Nodens. Nessa câmara também estavam os pergaminhos de Nodens, que ensinavam como invocar a divindade inimiga de Cthugorah. Além dessa informação, os pergaminhos explicavam como recriar o Símbolo Ancião para prender Aphoom-Zhah novamente.

Porém isso só funcionaria se tivesse sido feito antes de Cthugorah acordar.

Os fuzileiros só tinham uma opção agora: fugir da nave e do sistema estelar de Gamma Leporis.

Nicole acordou do hipersono graças a Rammstein e vomitou. Em seguida ela balbulciou um agradecimento e disse que tinha travado todas as áreas da nave para evitar que os monstros tomassem o controle da Carl Sagan e partissem para a Terra. Em seguida, ela se trancou em uma câmara de hipersono para aguardar um resgate.

Cena 05: Fuga Desesperada!

Os fuzileiros correram para o primeiro nível da nave, indo em direção ao hangar. No hangar, eles pretendiam fugir usando o Raptor C, a nave que tinham roubado da Cenargo.

Eles saíram do elevador e passaram por vários corredores e sala, se desviando os cabos e pedaços de equipamento que caíam por todos os lados. A nave Carl Sagan estava se desfazendo, sofrendo tanto com golpes dos tentáculos gigantesco de Cthugorah, quanto pelas ondas violentas de correntes gravitacionais causadas pela destruição do planeta Styx.

Antes que eles conseguissem entrar no hangar, Aphoom-Zhah tomou o corpo de um dos Zangões e os emboscou em um corredor.

A entidade disse o seu verdadeiro nome, que continha mais de quatrocentas mil sílabas em frequências muito acima da capacidade do cérebro de decifrar. Os fuzileiros caíram

no chão com sangue escorrendo de suas orelhas e visões de horrores inimagináveis em suas mentes.

Bóris, que por algum milagre conseguira manter um pouco de sanidade após o ataque da entidade, ativou todas suas granadas e correu em direção a Aphoom-Zhah, abraçando a criatura. As granadas foram absorvidas pelo corpo protoplasmático da entidade e ela isolou Bóris para longe.

Uma grande explosão envolveu a entidade. Pedacos carbonizados de seu corpo caíram em cima dos fuzileiros. Sem Aphoom-Zhah controlando suas mentes, eles conseguiram recuperar a sanidade e embarcaram na nave Raptor-C.

Os demais Zangões que estavam no hangar pularam em cima da nave para impedir que saíssem, com vários dos monstros sendo queimados pelas turbinas da nave.

Deepak conseguiu afastar a Raptor-C da Carl Sagan pouco depois que um gigantesco tentáculo de Cthugorah partiu a gigantesca nave em dois grandes pedaços. Uma série de explosões jogou milhares de detritos em cima da pequena nave dos fuzileiros. Porém, eles ainda não estavam completamente livres.

A gravidade da lua Caronte estava tão forte que agora ameaçava tragar a pequena nave. Bóris assumiu o controle dos computadores da nave e, usando quase toda a energia das baterias de foscolium, conseguiu dar força suficiente para que os motores da nave vencessem as forças gravitacionais.

Horrorizados, os fuzileiros viram Cthugorah destruir completamente o planeta Styx. Em seguida, Cthugorah virou seu olho e o fixou em direção à estrela de Gamma Leporis. Um raio verde-esmeralda saiu do olho de Cthugorah e atingiu a estrela, causando bolhas gigantescas e enormes explosões. A estrela começou a girar e a emitir um brilho esverdeado.

Deepak ativou o salto para o hiperespaço, e os fuzileiros foram para o Sistema Solar.

EPÍLOGO

O final dos tempos começou.

A estrela verde de Gamma Leporis, conhecida agora como o Farol dos Deuses Anciões, se transformou na base principal das forças das trevas, atraindo para si os deuses cósmicos adormecidos, oriundos do universo que precedeu o nosso. Uma orda de monstros, capazes de viajar pelos espaços siderais, iniciou uma invasão em diversas regiões do universo. O avanço dessas entidades cósmicas é bem claro, eles seguem em direção ao Sistema Solar.

Meses depois dos eventos em Gamma Leporis, a Autoridade Colonial Interespacial criou a Resistência Humana, uma força militar que reuniu todos os exércitos disponíveis da humanidade, para enfrentar a ameaça dos Deuses Cósmicos.

A humanidade estava prestes a ser extinta, e os Grey Wolfs, sobreviventes do combate contra Cthugorah, foram convocados para liderar a Resistência, carregando em seus ombros, o destino da raça humana.

FIM

Esse foi o Space Chtulhu, minha primeira campanha de horror espacial usando o meu sistema +2d6. Nós nos divertimos muito, e espero que vocês tenham gostado também. Caso você tenha interesse em conhecer o sistema de jogo que usamos, o +2d6 (que é gratuito e aberto), ele pode ser baixado no nosso site NitroDungeon RPG Blog : ([HTTP://newtonrocha.wordpress.com](http://newtonrocha.wordpress.com))

Todas as sessões de jogo de Space Cthulhu foram gravadas e podem ser baixadas no link abaixo:

<http://newtonrocha.wordpress.com/podcasts/>

Um abraço e vamos jogar RPG porque RPG é doidimais!

Escrito e Mestrado por Tio Nitro (Newton Ribeiro Rocha Júnior)

Contato: prof.newtonrocha@gmail.com