

The background of the cover is a vibrant, orange and yellow space scene with stars, a ringed planet, and a large, metallic, spider-like robot with a spherical body and multiple legs. The robot is the central focus, with a smaller, similar robot visible in the distance. The text is overlaid on this scene.

# **SPACE** *Role playing Game* **DRAGON**®

**AVENTURAS INTERESTELARES NAS FRONTEIRAS DAS GALÁXIAS**

## **A.M.R.-D.Q.**

**AMEAÇA MICROBIÓTICA RIBO-DOMINANTE DO QUEIJO**

**UMA ESPETACULAR AVENTURA DE  
LUCAS SILVA**

# A.M.R.-D.Q.

## AMEAÇA MICROBIÓTICA RIBO-DOMINANTE DO QUEIJO

**Autor**  
Lucas Silva

**Revisor**  
Lucas Silva

**Editor**  
Rafael Beltrame

**Capa**  
Revista UTOPIA

**Projeto Gráfico**  
Dan Ramos

**Arte Interna**  
Obras em domínio público  
Jeff Preston

**Diagramação**  
Igor Moreno

**Mês/Ano**  
Jan/2014

Distribuído sob a licença  
Creative Commons Brasil v.3.0  
**MOOSTACHE.com.br**

### Índice

Introdução .....	3
O Caso A.M.R.-D.Q. ....	4



# INTRODUÇÃO

**Quem mexeu no meu space queijo?** A Ameaça Microbiótica Ribo-Dominante do Queijo (ou simplesmente AMR-DQ) é uma aventura para Space Dragon que surgiu de uma brincadeira entre blogs, a “Ciranda de Blogs”.

Com um tema simples -queijo- cabia a cada autor bolar algo relativo ao assunto, e nosso caro colega Lucas Silva nos brindou com uma ideia digna da revista Weird Tales!

Alem disso, as ideias abrem oportunidades para ganchos de aventura, de forma que é possível criar uma campanha inteira apenas se baseando nesta aventura, ou ainda, jogar uma partida one-shot divertidissima com os amigos.

Ajustem seus capacetes de aquário e preparem-se!

*- Rafael Beltrame*

► **Capítulo 1:**

# O CASO A.M.R-D.Q.

## *Caso Interconfederado Secreto A.M.R-D.Q.*

*Junho de xxxxxxxxxx  
Ao senhor J.J. xxxx,*

A.M.R-D.Q. Ameaça Microbiótica Riboso-Dominante do Queijo, assim ficou conhecido um vírus descoberto em um planetóide chamado "QGN" que ainda não foi neutralizada com sucesso. Os Astronautas pesquisadores da expedição 16.0001 descobriram um vírus não agressivo ao contato direto com humanos. Com o uso do equipamento "Replicador de padrões" catalogamos o vírus e constatamos uma semelhança com a possível estrutura de uma liga metálica chamada vibranium. Essa liga é até então conhecida nos quadrinhos de super heróis. Imaginamos muitos usos Eco -Universal - pacíficos para tal liga. Assumimos o risco de estudo do vírus. Os pesquisadores da expedição 16.001 voltaram com os estudos da estrutura ribonucleica viral quase completa, como é registrado no histórico de expedição da nave ISO 14.001. Algo terrível aconteceu no decorrer da viagem e o vírus infectou toda a tripulação. Concluímos que, de

alguma forma desconhecida, desse vírus uniu-se às proteínas do queijo e infectou toda a tripulação. Aos poucos as famílias dos astronautas notificaram os estranhos comportamentos dos pesquisadores. Os relatos dos familiares informam que eles começaram a comportar-se de forma não usual, como se fossem outra pessoa. Logramos sucesso em capturar quase todos os infectados, excetuando o Dr Engenheiro de Minas, Howard Hide que desapareceu e até hoje não foi encontrado.

O que sabemos sobre os vírus:

1. Durante a vida do hospedeiro o vírus apresentou baixa virulência 1% de infecciosidade;
2. Os pacientes infectados morrem e exatamente 10 dias, o cheiro era horrível muito parecido com queijo em alta decomposição;

3. Após a morte do indivíduo estudado, uma secreção branca foi expelida pela boca de natureza altamente infecciosa ( 70% de poder infeccioso pelo ar( poros virais), 80 % com o contato com a pele e provavelmente 100% pelas mucosas);
4. Todos os pacientes pareciam raciocinar, apesar de não verbalizarem nem uma palavra além de “Zoo-thor”;
5. Indivíduos inficionados, se alimentados com queijo, vivem mais de 10 dias até 27 h depois da alimentação ser suspensa;
6. OBS: NÃO HÁ SORO CONHECIDO PARA CONTER O VÍRUS.

Temos toda certeza que o indivíduo Hide, a partir de agora apenas chamado de “H2”, ainda está vivo. Recomendamos a varredura de assinatura energética em todos os planetas confederados do sistema solar.

Encerro esse texto-tele-conferência com um pressentimento de um futuro duvidoso para nossa confederação.

## Regras para Space Dragon

### Replicador de Padrões

Aparato Utilitário de 1º NT

Dispositivo usado para identificar rapidamente estruturas químicas e cristalográficas, comparar essas estruturas com as estruturas conhecidas, além de pesquisar modelos de estruturas

químicas e cristalográficas ideais ainda não completamente dominados pela ciência. Diferente do padrão encontrado no Space Dragon, para usar esse aparato com sucesso os jogadores devem rolar 1d100 e atingir um valor menor que o apresentado na tabela abaixo de acordo com a raridade do padrão.

**Tabela 1-1 Chance de Identificação e Comparação**

Chance	Raridade da Estrutura
30%	Raríssima
70%	Rara
100%	Comum

## Sistema de regras para infecção viral A.M.R-D.Q.

Personagem infectado não pode mais ser usado pelo jogador. Caso o vetor do vírus venha a falecer, o corpo rapidamente produz um cheiro horrível parecido com queijo em alta decomposição mascarada de gás expelindo poros virais e uma secreção que escorre pela boca. Para um personagem de jogador sofrer a infecção ele precisa jogar 1d100 e conseguir um valor percentual menor que a infecciosidade para assim poder testar JPF. Em caso de falha a doença é adquirida e nada pode ser feito. Em caso de sucesso nada acontece.

**Tabela 1-2 Infecciosidade do vírus**

Taxa	Circunstâncias
1%	Infectado vivo e saudável
70%	Absorção pelos poros (ar)
80%	Contato com secreção
99%	Contato com a mucosa

### Exemplo de teste de infecciosidade #1:

*Jonas está infectado com o vírus e ainda está consumindo queijo. Juan não está infectado e entra em contato pele com a secreção infectada, o jogador precisa fazer o teste de porcentagem caso o valor seja:*

*Maior ou igual (nesse caso) a 80% nada acontece. Menor ou igual a 80% o jogador precisa passar em um teste de JPF caso falhe está irremediavelmente infectado.*

### Exemplo de teste de infecciosidade #2:

*Dessa entra em contato com qualquer secreção de um infectado que está consumindo queijo ou antes dos 10 dias, assim o jogador precisa fazer o teste de porcentagem caso o valor seja:*

*Maior ou igual (nesse caso) a 1% nada acontece. Menor ou igual a 1% o jogador precisa passar em um teste de JPF caso falhe está irremediavelmente infectado.*

O que ou quem é Zoo-Thor fica completamente a cargo do mestre ( sugestões abaixo).

1. Zoo-Thor é um ser ancestral que vive como energia e sua energia está em harmonia com a energia dos vírus, assim para se manter vivo ele domina os hospedeiros do vírus para obter sucesso em um plano maligno.
2. Zoo- Thor significa "QUEIJO0000" em uma linguagem de seres extraterrestres inteligentes do tamanho do vírus que devido a reação do vírus com o queijo foram libertados.
3. Zoo-Thor é um aviso de perigo que seres alienígenas muito desenvolvidos estão tentando passar. Eles precisam desse tipo de comunicação pelo motivo de que não podem se aproximar de seres humanos por alguma razão.



**Participe do Rodeio de Blogs!  
Saiba mais em:**

**[moostache.com.br](http://moostache.com.br)**

## LICENÇA OPEN DRAGON / CREATIVE COMMONS by-sa v3.0

Com esta licença você tem a liberdade de:

Compartilhar — copiar, distribuir e transmitir a obra.

Remixar — criar obras derivadas.

Sob as seguintes condições:

Atribuição — Você deve creditar a obra da forma especificada pelo autor ou licenciante (mas não de maneira que sugira que estes concedem qualquer aval a você ou ao seu uso da obra).

Compartilhamento pela mesma licença — Se você alterar, transformar ou criar em cima desta obra, você poderá distribuir a obra resultante apenas sob a mesma licença, ou sob uma licença similar à presente.

---

### THIS LICENSE IS APPROVED FOR GENERAL USE. PERMISSION TO DISTRIBUTE THIS LICENSE IS MADE BY WIZARDS OF THE COAST - OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document, Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, baseado em material original de E. Gary Gygax e Dave Arneson. Old Dragon, Copyright 2010, Antonio Sá Neto e Fabiano Neme.

**EM RESPEITO AO ITEM 8 DA OPEN GAME LICENSE v1.0a, INDICAMOS COMO CONTEÚDO ABERTO, TODO ESTE MATERIAL COM EXCEÇÃO DE NOMES LUGARES, PERSONAGENS, ARTES, ILUSTRAÇÕES, ESQUEMAS, DIAGRAMAÇÕES E QUALQUER OUTRO MATERIAL QUE CONFIGURE PROPRIEDADE INTELECTUAL DOS SEUS AUTORES.**



**SPACE** Role playing Game  
**DRAGON**<sup>®</sup>