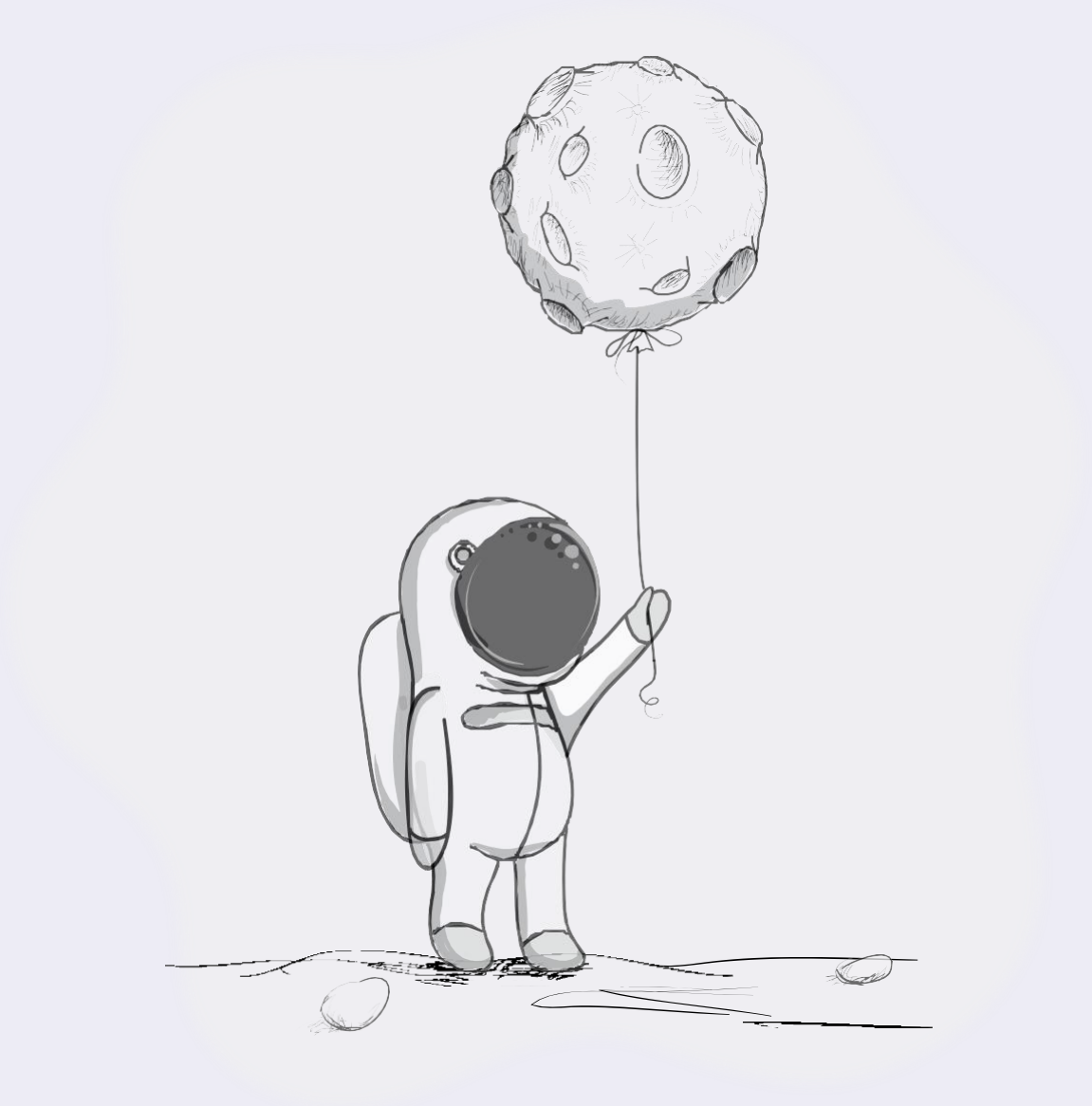
O PEQUENO ASTRALNAUTA

Uma Aventura Infantil Para a Hora de Dormir



PARA CRIANÇAS a PARTIR de 3 ANOS

por ANTHONY JOYCE

CRÉDITOS

Designer Principal: Anthony Joyce
Edição: Jennifer Joyce
Design gráfico: Gordon
McAlpin Arte: Dimonika
Cartografia: Miska Fredman
Playtester: Alexander Joyce
Tradução: Mayra Silva
Revisão e Diagramação: Paulo Henrique "Faren" Lima
Produção: Toca do Coruja RPG

SOBRE O AUTOR

Anthony Joyce é marido, pai de dois meninos e um Estrategista do Exército dos EUA. Seu trabalho anterior inclui *The Heir of Orcus: Verse I & II*, que são aventuras Community Created Content da Adventurers League; *Psyborg*, uma subclasse de Guerreiro; e *The Curse of Skull Island*, uma aventura de "Sessão Zero" para campanhas com temas náuticos.

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards *of the Coast, Forgotten Realms, o ampersand do dragão, Livro do Jogador, Livro dos Monstros, Livro do Mestre, D&D Adventurers League,* todos os nomes dos produtos da Wizards of the Coast, e seus respectivos logos são marcas registradas da Wizards of the Coast nos Estados Unidos e em outros países. Todos os personagens e descrições apresentadas são propriedades da Wizards of the Coast. Este material é protegido pelas leis de direitos autorais dos Estados Unidos. Qualquer reprodução ou uso não autorizado desse material e dos trabalhos de arte aqui contidos são proibidos sem a autorização expressa e escrita da Wizards of the Coast.
© 2019 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, EUA. Fabricado pela Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Representado pela Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

O PEQUENO ASTRALNAUTA

Uma Aventura Infantil Para a Hora de Dormir

COMO NARRAR ESTA AVENTURA

Esta é uma aventura curta para a hora de dormir para crianças, na qual elas desempenham o papel de um **PEQUENO ASTRALNAUTA** e exploram uma Estação Astral. Isso apresenta os conceitos básicos de *Dungeons and Dragons* para eles. Você utiliza o pilar de exploração de aventura para estimular suas crianças a se moverem, interagirem e descobrirem as maravilhas da Estação Astral. Deixe as crianças descreverem o que fazem e você lhes conta o que acontece.

As crianças experimentam a Estação Astral através de suas descrições, julgamento de resultados e solicitações de perguntas. Use o mapa fornecido para facilitar a exploração ao mesmo tempo em que incentiva e recompensa ativamente a interpretação imersiva. Você pode jogar esta aventura em uma sessão ou dividi-la em várias partes para a hora de dormir. Não há nenhum objetivo geral além de permitir que as crianças soltem sua imaginação enquanto exploram. Não são necessárias fichas de personagem para esta aventura. Se houver qualquer jogada, basta usar um d20 sem nenhuma modificação.

O que são Astralnautas e Estações Astrais?

Astralnauta. Exploradores do Plano Astral.

Estação Astral. Uma estrutura alienígena de origem desconhecida vagando sem rumo no Plano Astral.

A ESTAÇÃO ASTRAL

O Pequeno Astralnauta começa esta aventura flutuando sem peso do lado de fora da câmara de compressão da Estação Astral.

1. Câmara de Compressão. Uma porta de metal com um grande botão vermelho que tem escrito "APERTE PARA ABRIR". Pressionar o botão abre a câmara de compressão para o corredor que leva às áreas 2, 7, 8 e 9.

2. Jardim das Pixies. Duas pixies **brincalhonas** chamadas Lala e Zaza cuidam desse jardim exótico de árvores e plantas cintilantes. Borboletas e pássaros de cores vivas voam pela sala. Lala e Zaza perguntam ao Pequeno Astralnauta o seu nome e o que ele está fazendo ali. Elas querem muito ser amigas de seu novo convidado. Pergunte ao Pequeno Astralnauta o seguinte, se você quiser fazer com que solte a imaginação dele:

> As folhas de uma planta próxima começam a tremer. Há um barulho engraçado vindo de dentro das folhas. De repente, o barulho engraçado para e algo lentamente começa a aparecer do meio das folhas. O que você vê?

3. Horta. Esta sala abriga uma pequena horta. Faça as crianças jogarem um d20, o resultado é quantos tipos de vegetais existem nesta horta.

4. Sala de Limpeza. Existem três canos saindo da parede de cada lado desta sala. Há um grande botão azul no chão, no meio da sala, com as palavras "HORA DA LIMPEZA" escritas nele. Ao lado do botão há um ralo. Apertar o botão faz com que uma água quente gostosa jorre dos canos nas paredes por 10 segundos.

5. Fábrica de Modrons. Máquinas estranhas com luzes piscando se alinham nas paredes desta sala. Um Pequeno Astralnauta que examinar as máquinas e for bem-sucedido em um teste de Inteligência (Investigação) CD 8 aprende como ligar as máquinas. Ligar as máquinas produz monodrones amigáveis, pequenas criaturas mecânicas com um olho.

6. Reator da Estação Astral. Esta sala vibra como um barulho de mil abelhas! No centro da sala está um reator com uma alavanca que se move para cima e para baixo. Mover a alavanca para baixo desliga tudo na Estação Astral.

7. Storage Facility. Os baús de carga contêm brinquedos, comida e itens mágicos! Faça ao Pequeno Astralnauta a seguinte pergunta para que ele solte a imaginação:

> Uma caixa verde cai, fazendo com que a tampa se abra apenas o suficiente para você espiar dentro. O que você escuta? O que você vê?

8. Sala das Piscinas de Bolinhas. Há um **ogro** amigável em cada uma das piscinas de bolinhas. Cada um faz malabarismo como se estivessem se preparando para um grande circo! Eles convidam o Pequeno Astralnauta para se juntar a eles nos malabares.

9. Academia. Existem pesos pesados, bolas de borracha flutuantes e um pula-pula nesta sala.

10. Sala de Controle. Esta sala abriga todos os controles da Estação Astral. Existem várias telas grandes em torno de um pufe confortável. Faça ao Pequeno Astralnauta a seguinte pergunta para que ele solte a imaginação:

> Esta sala tem os controles de tudo da Estação Astral. Existem três botões: um botão rosa, um botão laranja e um botão roxo. Qual botão você deseja apertar?
>
> O que acontece quando você pressiona esse botão?

11. Sala de Lazer. A música toca enquanto ilusões iluminam várias telas nesta sala. Algum programa com o qual o Pequeno Astralnauta está familiarizado está passando
nessas telas.

12. Poço de Areia Cinética. No meio desta sala estão três grandes castelos de areia feitos de areia cinética. A areia se transformará em qualquer coisa que o Pequeno Astralnauta desejar.

13. O Observador. Fofinho McBolho (observador **Caótico** e Bom) está preso em uma parede e precisa de um amigo para desentalá-lo. Se o pequeno Astralnauta ajudar a desentalar Fofinho McBolho e for bem-sucedido em um teste de Força (Atletismo) CD 8, ele conseguirá puxar o observador para fora da parede. Fofinho McBolho então segue para um baile.

14. Estação de Trabalho. Um amável **coelhocórnio** corre para debaixo da mesa e das cadeiras no centro desta sala. Ele quer brincar de esconde-esconde com o Pequeno Astralnauta.

15. Cozinha. Essa cozinha tem tudo o que o Pequeno Astralnauta precisa para preparar uma refeição. O que o Pequeno Astralnauta quer cozinhar?

16. Sala do Troninho. Um espelho cantante saúda o Pequeno Astralnauta e fala sobre a importância de escovar os dentes e usar o penico antes de ir dormir.

17-21. Hora de Nanar. Foi um longo dia para o Pequeno Astralnauta. Depois que seu Pequeno Astralnauta escolher a cama, lhe dê um abraço e um beijo de boa noite!

MAPA DA ESTAÇÃO ASTRAL