

DUETO DE ASTEROIDES

3

Missão para personagens de nível 3

Procurado. Glup Bondo (Médio, Neutro e Mau, **Mago Psyk Instável**), um esper nematiano procurado vivo ou morto por invasão criminosa, espionagem corporativa, destruição de propriedade e assassinato em massa.

Situação. Depois de invadir e destruir vários escritórios satélites da megacorporação Khymera Bionetics, Glup descobriu um laboratório secreto de propósito oculto.

Gancho. Os personagens recebem uma pista de um contato da Guilda de Recompensas Galácticas que rastreou o paradeiro de Glup até um cinturão de asteroides nos confins da galáxia. Alternativamente, se os personagens não forem caçadores de recompensas, use o seguinte: um cientista ligado ao passado de um dos personagens envia uma transmissão urgente pedindo ajuda, temendo o que Glup possa fazer com o conhecimento que descobrir.

Local. Instalação Upsilon, um laboratório de clonagem clandestino construído dentro de um asteroide.

Recompensa. 25.000 NG

PANORAMA

Esta missão é uma aventura de ópera espacial com elementos de horror de ficção científica, voltada para quatro personagens de nível 3.

ALVO: GLUP BONDO

Glup Bondo é um membro da espécie nematiana de quatro braços, conhecida por sua capacidade de obter poderes aprimorados das criaturas que consomem. Depois que Glup desenvolveu habilidades psíquicas perigosas ainda jovem, seus pais o entregaram a um laboratório de pesquisa psiônica de alta segurança. Lá, ele passou por experimentos dolorosos, incluindo ser alimentado à força com aberrações do Vazio Abissal, tudo para descobrir o quanto suas habilidades esper poderiam aumentar.

Assim que seus poderes cresceram além do controle, Glup escapou de maneira violenta e mortal do laboratório. Profundamente amargurado pelo tormento que suportou, Glup utilizou seus formidáveis poderes para se vingar daqueles que o prejudicaram e seus cúmplices.

INICIANDO A MISSÃO

Os personagens rastrearam Glup até um enorme asteroide no Cinturão Enéade, na fronteira galáctica. Eles localizaram uma área relativamente plana para pousar, mas devem encontrar onde seu alvo está escondido. Se você deseja começar esta missão com um emocionante combate de espaçonaves, faça com que os personagens sejam interceptados por piratas espaciais pilotando quatro Cavalon Swords roubadas.



ENCONTROS

A Instalação Upsilon é um laboratório secreto da Khymera Bionetics, onde cientistas, seguranças e funcionários precisam de credenciais de alto nível para proteger a pesquisa secreta de clonagem conduzida lá. Glup já invadiu de forma violenta o laboratório, interrompendo operações e gerando caos. Os personagens devem primeiro encontrar o laboratório e depois chegar até Glup para garantir sua recompensa.

SUPERFÍCIE DO ASTEROIDE

A entrada da Instalação Upsilon está bem escondida. Após 1 hora de busca, os personagens fazem um teste em grupo de Inteligência (Investigação) ou Sabedoria (Percepção) CD 15. Em caso de sucesso, eles encontram um painel embutido em uma rocha que abre portas blindadas e seladas levando ao laboratório. A cada hora gasta na superfície, role na tabela abaixo ou escolha um encontro, evitando repetições, enquanto o asteroide se desloca por vários perigos. Após 5 horas, o teste é bem-sucedido automaticamente.

Encontros do Asteroide

1d4 Encontro

- 1 Nuvem de Éter.** Faça uma salvaguarda de Constituição CD 13. Se falhar, receba 1 Nível de Exaustão.
- 2 Nave Acidentada.** Um Cadete Cadavérico Errante solitário emerge dos destroços, atacando até que seja destruído.
- 3 Arco de Plasma.** Faça uma salvaguarda de Destreza CD 13. Se falhar, sofra 1d8 pontos de dano elétrico.
- 4 Chuva de Meteoritos.** Faça uma salvaguarda de Destreza CD 13. Se falhar, sofra 1d6 pontos de dano contundente.

SEGURANÇA DA INSTALAÇÃO

Ao entrar na instalação, os personagens descobrem os vestígios do massacre criado pelos poderes psiônicos de Glup. O laboratório inteiro está em isolamento de segurança.

Fechadura das Portas. Todas as portas estão trancadas e exigem um Crachá de Acesso de Nível Médio ou Alto para serem abertas. Os personagens podem encontrar um crachá no corpo de um cientista morto ou um deles pode contornar a segurança de uma porta com um teste de Inteligência CD 15 usando um Módulo de Invasão ou Ferramentas de Violação. Se falhar, o personagem sofre 1d6 pontos de dano elétrico dos sistemas de segurança.

EXPERIMENTOS SECRETOS

Cada sala da instalação abriga vestígios de uma pesquisa tão sigilosa que foi mantida em segredo até mesmo dos principais executivos da Khymera. Quando os personagens investigarem uma sala, role na tabela abaixo ou escolha um dos experimentos, evitando repetições. Os personagens devem explorar pelo menos três dessas salas antes de chegar ao elevador que leva até Glup.

Pesquisa Sigilosa

1d6 Experimento

- 1 Vírus Fabricado.** Perturbar uma amostra libera o vírus. Cada criatura deve ter sucesso em uma salvaguarda de Constituição CD 13 ou fica com a condição Envenenado por 24 horas.
- 2 Clones Instáveis.** Cápsulas de suspensão contêm Cidadãos clonados. Ao abrir uma cápsula, o clone acorda e é Amigável com os personagens. Após 10 minutos, o clone se dissolve em agonia, formando uma poça de biogasma. Cada criatura que presenciar isso sofre 1d8 pontos de dano psíquico.
- 3 Parasitas de Controle Mental.** Qualquer criatura que toque um parasita deve ter sucesso em uma salvaguarda de Sabedoria CD 13 ou fica com a condição Enfeitiçado por 1 minuto, percebendo todos como inimigos nesse período.
- 4 Soro de Supersoldado.** Criado a partir de sangue de Colosso. Uma criatura que o ingere causa 1d4 pontos de dano de força adicionais com ataques corpo a corpo por 1 hora.
- 5 Cérebros em Conserva.** Cérebros armazenados em frascos para reproduzir o método gemotécnico de preservação de memórias da Dinastia Saurok. Uma criatura que toca o cérebro ganha Vantagem em testes de Inteligência por 1 hora.
- 6 Cubo de Superalimento.** Altamente nutritivo e produzido a partir da carne de criaturas desconhecidas. Uma criatura que o consome ganha 1d12 Pontos de Vida Temporários.

ÚLTIMA RESISTÊNCIA DOS SOBREVIVENTES

Os sobreviventes do massacre se barricaram na sala de controle de segurança. Quatro agentes de segurança (Mercenários) protegem seis cientistas (Cidadãos). Paranoicos por conta da devastação psíquica provocada por Glup, eles são Hostis a qualquer pessoa fora do grupo. Os personagens podem resolver a situação por meio de negociação ou combate, mas o cientista-chefe possui o Crachá de Acesso Mestre, que destranca todas as portas e concede acesso a todos os terminais.

CONTENÇÃO ALIENÍGENA

No maior laboratório da instalação, cientistas combinaram os corpos de inúmeras criaturas alienígenas para criar enormes abominações quiméricas destinadas a lutar para o deleite das elites ou servir como guardiãs de suas propriedades. Aqui, uma Enguia Constritora Khymerica está suspensa em um enorme

tanque de vidro. Se Glup tiver percebido os personagens devido à falta de furtividade deles, ele destranca o tanque com a mente e libera a criatura, que ataca até ser destruída.

ELEVADOR CRIOGÊNICO

A última sala da instalação fica no coração do asteroide e só pode ser alcançada por um enorme elevador, que leva 1 minuto para descer ao laboratório. O elevador só abre com um Crachá de Acesso Mestre ou se sua segurança for contornada (CD 18). Cada criatura no elevador resfriado deve ter sucesso em uma salvaguarda de Constituição CD 13 ou sofre 1d6 pontos de dano de frio e tem o Deslocamento reduzido pela metade por 1 hora.

A FORMA DE VIDA PERFEITA

Nas profundezas da instalação, Glup Bondo (Médio, Neutro e Mau, **Mago Psyk Instável**) contempla furioso uma cápsula de suspensão contendo seu próprio clone. Os cientistas que realizaram experimentos nele usaram suas pesquisas para criar uma arma viva de destruição em massa, que seria vendida ao maior lance. Glup veio até a instalação para consumir o cérebro de seu clone, na esperança de adquirir poder suficiente para arrasar cidades inteiras e obliterar o sistema que o transformou em um monstro psiônico. Ao ser confrontado, Glup se comunica apenas por telepatia e explica sua motivação, mas está disposto a matar se necessário; ele foi longe demais para recuar agora.

A VINGANÇA FINAL

Se Glup for morto ou derrotado, seu ato final é detonar sua mente-ogiva e acionar o protocolo de autodestruição da instalação. Após 10 minutos, o asteroide inteiro explode.

Enquanto os personagens escapam, a cada minuto que permanecem no asteroide, cada um deve ter sucesso em uma salvaguarda de Força ou Destreza CD 13 (à escolha do personagem) ou sofrer 1d6 pontos de dano contundente e ficar com a condição Caído. Eles precisam chegar às suas naves e voar para longe da explosão se quiserem sobreviver.

COMPLICAÇÃO POTENCIAL

Glup não abre a cápsula enquanto os personagens estão presentes ou há risco de ela ser danificada. No entanto, se os personagens abrirem a cápsula, o clone em seu interior (**Mago Psyk Instável**) não carrega o mesmo ódio nem a mesma maldade e tentará convencer o Glup original a mudar de atitude.

Se os personagens participarem da conversa e forem bem-sucedidos em um teste em grupo de Carisma (Persuasão) CD 20, Glup reconsidera suas escolhas. Ele e seu clone decidem fugir para um mundo tranquilo na fronteira, onde pretendem permanecer escondidos e viver em paz. Se os personagens permitirem que Glup escape, não poderão reivindicar a recompensa. Se insistirem que Glup se entregue, o clone se oferecerá para ocupar seu lugar, para que o original possa refletir sobre seus atos e se reabilitar.

CONCLUSÃO

Se os personagens escaparem com Glup Bondo ou provas de sua morte, poderão ir a um posto da Guilda de Recompensas Galácticas e receber a recompensa de 25.000 NG. O que descobrirem pode levá-los a investigar ou expor os segredos da Khymera Bionetics, sob o risco de se tornarem inimigos de uma das corporações mais poderosas do Consórcio Nexus.

DUETO DE ASTEROIDES | BESTIÁRIO

Novos blocos de estatísticas usados na aventura Dueto de Asteroides são apresentados aqui.

CIDADÃO

Povo Comum da Galáxia

Habitat: Qualquer; Tesouro: Individual

Cidadãos são pessoas comuns de toda a Stardust Rhapsody que não se dedicam à magia, à hipertecnologia, à vida de aventuras nem a qualquer outro treinamento extraordinário. Eles pertencem a todas as espécies e classes sociais.

CIDADÃO

HUMANOIDE MÉDIO OU PEQUENO, NEUTRO

CA 10 **Iniciativa** +0 (10)

PV 4 (1d8)

Deslocamento 9 m

	Mod	Salu.		Mod	Salu.		Mod	Salu.
FOR	+0	+0	DES	+0	+0	CON	+0	+0
INT	+0	+0	SAB	+0	+0	CAR	+0	+0

Equipamento Comunicador Pessoal, Pistola Leve

Sentidos Percepção Passiva 10

Idiomas Comum mais um idioma

ND 0 (XP 10; BP +2)

ENGUIA CONSTRITORA KHYMÉRICA

Arma Biológica Anfíbia

Habitat: Costeiro, Pântano, Subaquático; Tesouro: Nenhum

São amálgamas de criaturas marinhas criadas por bioengenharia, combinando traços de enguias elétricas, serpentes marinhas, tubarões e enormes mamíferos oceânicos. O resultado é uma criatura serpentina com mandíbulas poderosas o bastante para esmagar pequenos barcos. Quando ameaçada, ela libera choques mortais a partir de nódulos bioelétricos ao longo de seu corpo. Essas serpentes são projetadas para diversos propósitos, desde combates de criaturas até obras oceânicas e aplicações militares.

CARACTERÍSTICAS

Ofício. O cidadão tem proficiência em uma perícia ou com uma Ferramenta de Artesão à escolha do Mestre.

AÇÕES

Pistola Leve. Ataque à Distância: +2 (um inimigo a até 1,5 m não impõe Desvantagem), alcance 24/96 m. Dano: 3 (1d6) perfurante.

AÇÕES BÔNUS

Drone Utilitário (1/Dia). O cidadão ativa um drone Minúsculo que paira ao redor dele por 8 horas. Quando o ativa (e como uma Ação Bônus em turnos subsequentes), o cidadão pode comandar o drone a usar a ação Ajudar para auxiliar em um teste de atributo que use a proficiência concedida por Ofício.

ENGUIA CONSTRITORA KHYMÉRICA

MONSTRUOSIDADE ENORME, SEM ALINHAMENTO

CA 15 **Iniciativa** +6 (16)

PV 105 (10d12 + 40)

Deslocamento 6 m, escalada 12 m, natação 18 m

	Mod	Salu.		Mod	Salu.		Mod	Salu.
FOR	+4	+6	DES	+4	+6	CON	+4	+4
INT	-3	-3	SAB	+3	+3	CAR	-1	-1

Perícias Acrobacia +6, Percepção +5, Furtividade +6

Resistências Fogo

Imunidades Frio, Elétrico; Amedrontado

Sentidos Visão no Escuro 36 m; Percepção Passiva 15

Idiomas Nenhum

ND 4 (XP 1,100; BP +2)

CARACTERÍSTICAS

Abdução. A enguia não precisa gastar movimento adicional para mover uma criatura agarrada por ela.

Anfíbia. A enguia pode respirar ar e água.

AÇÕES

Ataque Múltiplo. A enguia ataca com Mordida e Constrição.

Mordida. Ataque Corpo a Corpo: +6, alcance 3 m.

Dano: 8 (1d8 + 4) elétrico e o alvo tem Desvantagem no próximo ataque que fizer antes do fim de seu próximo turno.

Constrição. Salvaguarda de Força: CD 14, uma criatura Enorme ou menor que a enguia possa ver a até 3 m. Falha: 9 (1d10 + 4) pontos de dano contundente mais 5 (1d10) pontos de dano elétrico e o alvo fica Agarrado (CD 14 para escapar).

Onda Sônica. Ataque à Distância: +6, alcance 18/36 m.

Dano: 22 (4d8 + 4) trovejante e o alvo fica com a condição Surdo até o início do próximo turno da enguia.

Eletrificar (Recarga 5–6). Salvaguarda de Constituição: CD 14, cada criatura em uma Emissão de 6 m originada na enguia (com Desvantagem se estiver Agarrada pela enguia). Falha: 11 (2d10) pontos de dano elétrico. Durante o próximo turno do alvo, ele pode apenas realizar uma Ação ou uma Ação Bônus ou se mover. Sucesso: metade do dano. Falha ou Sucesso: a enguia não pode usar esta Ação até o início do próximo turno dela.

MERCENÁRIO

Soldado de Aluguel

Habitat: Qualquer; Tesouro: Individual

Mercenários são soldados de aluguel, muitos com serviço militar anterior. Eles ganham a vida graças à habilidade em combate e estão acostumados aos perigos mais comuns. Usam coletes blindados e capacetes com viseiras equipados com visão noturna e comunicação de curto alcance.

MERCENÁRIO

HUMANIDADE MÉDIO OU PEQUENO, NEUTRO

CA 14 Iniciativa +3 (13)

PV 45 (7d8+14)

Deslocamento 9 m

	Mod	Salu.		Mod	Salu.		Mod	Salu.
FOR	+2	+2	DES	+1	+3	CON	+2	+4
INT	+0	+0	SAB	+0	+0	CAR	+0	+0

Perícias Atletismo +5, Percepção +4

Resistências Fogo

Equipamento Espada de Combate, Armadura Média, Espingarda

Sentidos Visão no Escuro 18 m; Percepção Passiva 14

Idiomas Comum mais um idioma

ND 1 (XP 200; BP +2)

MAGO PSYK INSTÁVEL

HUMANIDADE MÉDIO OU PEQUENO (ESPER), NEUTRO

CA 15 Iniciativa +8 (18)

PV 91 (14d8+28)

Deslocamento 9 m, voo 9 m (flutuar)

	Mod	Salu.		Mod	Salu.		Mod	Salu.
FOR	+0	+0	DES	+2	+2	CON	+2	+5
INT	+3	+3	SAB	+2	+2	CAR	+4	+7

Perícias Enganação +7, Percepção +6, Persuasão +7

Resistências Psíquico

Imunidades Enfeitiçado, Amedrontado, Caído

Sentidos Percepção às Cegas 9 m; Percepção Passiva 16

Idiomas Comum e mais um idioma; telepatia 36 m

ND 5 (XP 1,800; BP +3)

CARACTERÍSTICAS

Resistência Lendária (3/Dia). Se o mago falhar em uma salvaguarda, ele pode escolher ser bem-sucedido.

AÇÕES

Ataque Múltiplo. O mago faz dois ataques de Dilaceração Psiônica. Ele pode substituir um deles por um uso de Levitação.

Dilaceração Psiônica. Ataque Corpo a Corpo ou à Distância: +7, alcance 1,5 m ou 18 m. Dano: 10 (1d12 + 4) de força ou psíquico.

Conjuração. O mago conjura uma das magias a seguir, sem precisar de componentes e usando Carisma como atributo de conjuração (CD 15 para salvaguardas contra suas magias):

MAGO PSYK INSTÁVEL

Reator Psiônico em Sobrecarga

Habitat: Qualquer; Tesouro: Arcana

Alguns magos psyk mergulham fundo demais em seu poder, rápido demais, ou são forçados a isso. Esse poder pode subjugar mentes despreparadas para a tempestade desencadeada, e muitos se tornam perigosamente imprevisíveis. Aqueles que conseguem controlar o próprio poder podem ser os mais temíveis, dependendo de como escolhem empregá-lo.

AÇÕES

Espada de Combate. Ataque Corpo a Corpo: +4, alcance 1,5 m. Dano: 7 (1d10 + 2) cortante mais 3 (1d6) radiante.

Espingarda. Ataque à Distância: +4 (um inimigo a até 1,5 m não impõe Desvantagem), alcance 18/72 m.

Dano: 9 (2d6 + 2) perfurante.

Granada (1/Dia). Salvaguarda de Destreza: CD 11, cada criatura em uma Esfera de 6 m centrada em um ponto a até 18 m do mercenário. Falha: 9 (2d8) pontos de dano de fogo. Sucesso: apenas metade do dano.

À vontade. Imobilizar Pessoa, Levitação, Mísseis Mágicos

1/Dia Cada. Despedaçar, Onda Trovejante

REAÇÕES

Deflexão. Gatilho: o mago é atingido por um ataque. Resposta: o mago adiciona 3 à própria CA contra esse ataque, possivelmente o fazendo errar.

AÇÕES LENDÁRIAS

Usos de Ação Lendária: 3. Imediatamente após o turno de outra criatura, o mago pode gastar um uso para realizar uma das ações a seguir. Ele recupera todos os usos gastos no início de cada um de seus turnos.

Flutuar. O mago se move até metade do Deslocamento de voo sem provocar Ataques de Oportunidade.

Duelo Mental. Salvaguarda de Inteligência: CD 15, uma criatura que o mago possa ver a até 18 m. Falha: 7 (2d6) pontos de dano psíquico e o alvo tem Desvantagem em ataques até o fim de seu próximo turno. Sucesso: metade do dano. Sucesso por 5 ou mais: o mago sofre 10 pontos de dano psíquico que ignoram sua Resistência. Falha ou Sucesso: o mago não pode usar esta Ação novamente até o início do próximo turno dele.

Açoite. Salvaguarda de Força: CD 15, uma criatura que o mago possa ver a até 9 m. Falha: 5 (1d10) pontos de dano de força e o alvo é empurrado até 3 m para longe do mago. Sucesso: metade do dano. Falha ou Sucesso: o mago não pode usar esta Ação novamente até o início do próximo turno dele.