

# ZABIĆ SMOKA!

GWIAZDOSKŁON



# **SPIIS TREŚCI**

<b>AD ASTRA!</b>	<b>2</b>
<b>NOWE RASY</b>	<b>3</b>
<b>NOWE ARCHETYPY</b>	<b>5</b>
<b>FUTURYSTYCZNE BRONIE</b>	<b>7</b>
<b>FUTURYSTYCZNY PANCERZ</b>	<b>9</b>
<b>INNY SPRZĘT</b>	<b>10</b>
<b>W KOSMOSIE KAŻDY USŁYSZY TWÓJ KRZYK</b>	<b>11</b>
<b>POMYSŁY NA PRZYGODY</b>	<b>15</b>

# ZABIĆ SMOKA!

AUTORZY:

**MAREK RACZYŃSKI, ROBERT STUCKI**

ILUSTRACJE:

**ALEKSANDER LIS**

REDAKCJA:

**TYTUS „LOKI” RDUCH, WOJCIECH ROSIŃSKI**

KOREKTA:

**PIOTR ŻUCHOWSKI, ANNA GOLAŃSKA-RACZYŃSKA**

WYDAWCA:

**TOMASZ BAR**

HEXY STUDIO:

**KAMIŁA WITUSIŃSKA, PIOTR ŻUCHOWSKI,  
PRZEMYSŁAW GUL, WOJCIECH GUZOWSKI, ROBERT  
STUCKI, MAREK RACZYŃSKI, ŁUKASZ S. KOWAL**

Chcielibyśmy podziękować następującym osobom za inspirację  
i nieoceniony wpływ na popkulturę:

Rick Priestley, Henry Cavill, Tuomas Pirinen, James Cameron, Andy Chambers,  
Ridley Scott, Alessio Cavatore, Gavin Thorpe, George A. Romero, Stanley Lloyd  
Kaufman Jr., Piotr Fronczewski, Jan Brzechwa, Kentarō Miura, Paul Bonner, Paolo  
Parente, Jeff Grubb, Gary Gygax.

Dziękujemy również wszystkim, którzy pomogli ufundować ten projekt  
na platformie [wspieram.to](https://www.wspieram.to) - bez was by się nie udało!



Zabić Smoka!  
Hexy Studio 2023

*Witaj, podróżniku! Daleko się zapędziłeś w swoich wyprawach, skoro postanowiłeś odwiedzić Gwiazdne Morze... nie postanowiłeś? No cóż, zatem przyszło ono do ciebie, niespodziewane, co nie?*

Celem niniejszego suplementu jest zaprezentowanie garści dodatkowych materiałów do gry, które pomogą wprowadzić do niej elementy sci-fi. Jeśli masz apetyt na gwiazdne eskapady, futurystyczne technologie czy dziwne kosmiczne bestie – to właśnie dodatek dla ciebie!

Gwiazdoskłon łączy inspiracje kulturą sci-fi z lat 70. i 80. z mechaniką Zabić Smoka!, aby dostarczyć wam nowe możliwości rozgrywania niesamowitych przygód.

W niniejszej publikacji znajdziesz następujące treści:

- 3 nowe rasy zamieszkujące Gwiazdne Morze;
- 7 kosmicznych archetypów postaci;
- 31 dodatkowych broni, pancerzy i sprzętów przydatnych w przemierzaniu kosmosu;
- 16 niebezpiecznych wrogów z gwiazd;
- 12 pomysłów na międzyplanetarne przygody.

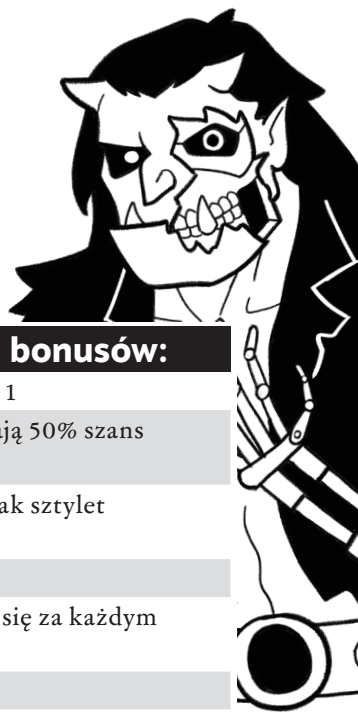
Możesz dowolnie łączyć rasy i archetypy z zasad podstawowych i dodatków z tymi przedstawionymi tutaj, aby uzyskać przeróżne ciekawe rezultaty.

**UWAGA!** Przed użyciem tego suplementu skonsultuj się z pozostałymi uczestnikami rozgrywki. Ustalcie, których elementów zawartych w niniejszym dodatku chcecie użyć, które pominąć, które zmienić i czy nowości rozszerzają, czy może zastępują listę z podręcznika podstawowego.



## KOSMITA

Kosmici to przedstawiciele organicznych, rozumnych ras zamieszkujących Gwiezdne Morze. Przykładami kosmity mogą być: niebieskoskóry Axurianin, humanooidalne zwierzę z Obłoku Estery czy przebiegły Zagoo z Zeta Reticuli.



### Wylosuj k8 lub wybierz dwa z poniższych bonusów:

- 1 Zwiększ dowolny atrybut o 1 oraz zmniejsz dowolny inny o 1
- 2 Jesteś odporny na magię. Zaklęcia wycelowane w ciebie mają 50% szans na niepowodzenie
- 3 Jedna wybrana przez ciebie część ciała może być używana jak sztylet (bez możliwości rzucania)
- 4 Zwiększa atrybut ruch o 2
- 5 Masz naturalny pancerz (1 punkt pancerza), który odnawia się za każdym razem, gdy odzyskujesz punkty życia
- 6 Zwiększ atrybut życie o 2
- 7 Możesz rzucać zaklęcie telepatia (na I lub II poziomie)
- 8 Twoje czułe oczy sprawiają, że świetnie widzisz w ciemności, ale masz problem z widzeniem przy jasnym świetle



## CYBORG

Istota będąca w połowie żywym organizmem, w połowie maszyną, i w 100% skurczybykiem. Cyborgi można spotkać niemal w każdym zakątku kosmosu.

- Zwiększ atrybut siła o 1.
- Wartość startowa twojego atrybutu mana jest równa wartości atrybutu magia.
- Podczas odpoczynku, zamiast rzucać k6, by określić liczbę odzyskanych PŻ, automatycznie odzyskujesz ich 6 + poziom.



## ANDROID

Sztuczna inteligencja, jaka jest, każdy widzi. Samoświadoma, cyfrowa istota zamknięta w mechanicznym ciele. Niektóre androidy są produkowane seryjnie na potrzeby innych mieszkańców Gwiezdnego Morza, inne zaś zostały stworzone z pomocą zapomnianych technologii tysiące lat temu, a ich zastosowanie zostało zapomniane. Choć posiadają wiele przewag nad żywymi istotami, zależnie od modelu mają pewne ograniczenia.

Wylosuj k4 lub wybierz jeden z bonusów wraz z wadą:

- Nie losujesz wartości startowych atrybutów, zamiast tego przyjmij wartość 3 dla sprawności, siły i szybkości i wartość 0 dla magii i many. Nie możesz rzucać zaklęć.
- Posiadasz swoje kopie zapasowe. Gdy zostaniesz zabity, możesz powrócić do gry, ale tracisz 50% punktów doświadczenia.
- Posiadasz pamięć absolutną - zapamiętujesz wszystko, co widzisz i słyszysz, i zawsze możesz o to zapytać Mistrza Gry. Niestety jesteś pacyfistą i nie możesz wykonywać akcji bojowych atak i szarża.
- Posiadasz 5 wybranych umiejętności, ale twoje mechaniczne ciało jest delikatne. Wartość startowa twojego atrybutu życie wynosi tylko 2k6.

# NOWE ARCHETYPI

Gdy losujesz umiejętności dla postaci pochodzących z Gwiazdoskłonu, możesz zastąpić je według tej tabeli.

Zastępuje	Umiejętność	Wykorzystanie
Zamki	Hackowanie	Łamanie cyfrowych zabezpieczeń
Alchemia	Chemia	Sporządzanie środków chemicznych (w tym materiałów wybuchowych)
Wiedza	Astrowiedza	Wiedza o kosmosie, jego historii i kosmografii
Jeździectwo	Pilotaż	Kierowanie kosmicznymi pojazdami (i wykonywanie brawurowych akcji za ich sterami)

## KOSMICZNY KOMANDOS

Kosmiczni komandosi to twardziele nad twardzielami. Zakuci w pancerze wspomagane przemierzają Gwiazdne Morze. Gdziekolwiek dotrą, za nimi podąża twarde, ale i sprawiedliwe prawo imperium i władza Cesarza Hen'r von Kavila.

- Rzuć dwa razy k6 w tabeli umiejętności.
- Rzuć k10 w tabeli umiejętności.

## GWIEZDNY PIRAT

Chyba każdy kiedyś chciał być piratem, prawda? A co jest lepszego niż bycie piratem? Bycie gwiazdowym piratem! Nie ma takiej odległości, której byś nie przebył, wroga, którego byś nie pokonał, i ilości alkoholu, której byś nie wypił, aby zdobyć sławę i skarby!

- Rzuć trzy razy k20 w tabeli umiejętności.

## ASTROGLADIATOR

Od naładowanych testosterolem marsjańskich berserkerów, po uduchowione wenusjańskie wojowniczkę, rozumne rasy z całego kosmosu szkolą się, by walczyć ku uciesze gawiedzi. Ty jesteś najlepszym z najlepszych i nie odpuszczysz żadnej okazji, by przetestować swoje umiejętności przeciwko każdemu, kto stanie na twojej drodze.

- Rzuć dwa razy k4 w tabeli umiejętności.
- Zwiększ atrybut życia o 3.

## NAUKOWIEC

Twoją pasją i życiowym celem jest zbadać i opisać jak najwięcej z jego dziwów i cudów wypełniających odległe zakamarki kosmosu. Kto wie, może kiedyś twoje notatki przyniosą ci chwałę i trafią do Wielkiego Archiwum.

- Rzuć trzy razy k10+10 w tabeli umiejętności.

## ROBOMECHANIK

Od cesarskich adeptów z zakonu inżynierów działających według rozporządzeń i prawideł, po szalonych konstruktorów działających całkowicie bez czyjegokolwiek pozwolenia - robomechanicy są niezbedni. Twoja wiedza na temat maszyn, pojazdów, robotów i innych kosmicznych urządzeń nie ma sobie równych!

- Zaczynasz grę z umiejętnościami: rzemiosło, chemia i hackowanie.

## PRAWONOŚCA

Cesarscy Prawonoścy są wszędzie tam, gdzie trzeba pilnować porządku i przestrzegania prawa. Każdy z nich jest jednocześnie łowcą, sędzią i egzekutorem. Nieustrudzenie wymierzają sprawiedliwość każdemu, kto dopuszcza się niegodziwych czynów. Nauczeni działać w pojedynkę, z daleka od cywilizacji, stali się swoistą legendą do straszenia niegrzecznych dzieci po nocach na wielu światach.

- Zaczynasz grę z umiejętnościami: strzelectwo, dyplomacja oraz astrowiedza.

## MISTYK

Pradawne kosmiczne energie przenikają wszystko, co żyje. Prymitywne kultury nazywają je magią lub maną, ale ty wiesz, że to coś o wiele bardziej pierwotnego i nieopisanego. Dzięki swoim talentom i szkoleniu umiesz wykorzystać to zjawisko. Używając mocy swojego umysłu, możesz wpływać na otaczającą cię rzeczywistość.

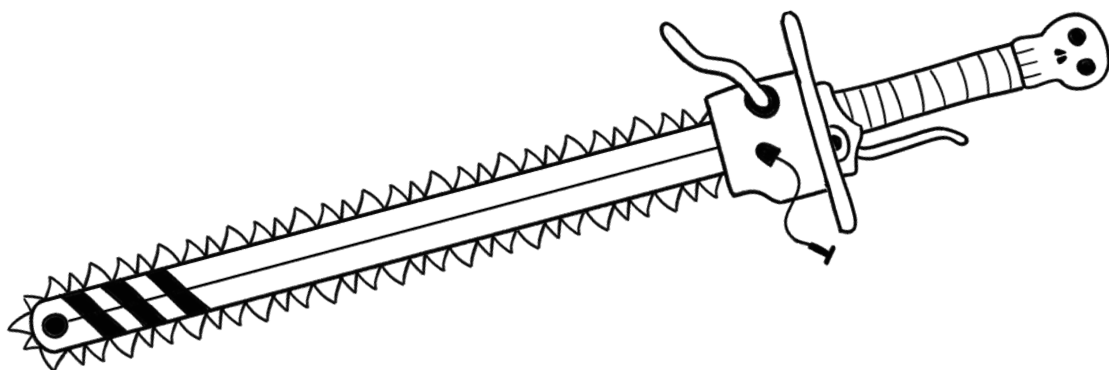
- Zaczynasz grę z umiejętnością dung-fu.
- Znasz czary: telekineza i bariera.



# FUTURYSTYCZNE BRONIE

Broń	Koszt (ck)	A	O	Specjalne*
Nanoostrze	5	1	1	Rzucane, poręczne, przebijające
Gazrurka	2	2	1	Poręczna
Piłomiecz	15	2	2	
Energotopór	10	3	1	Rzucany
Serwopiąchy	15	2	2	Dung-fu
Dzida laserowa	40	3	2	Dystansowa, bez siły
Miecz laserowy	50	4	3	Przebijający
Wielkie żelastwo	35	5	2	Oburęczne
Pistolet laserowy	20	2	2	Poręczny, dystansowy, bez siły
Karabin raketowy	120	6	2	Oburęczny, dystansowy, bez siły, ładowany
Karabinek plazmowy	120	4	4	Dystansowy, ładowany, bez siły
Działko neutronowe	150	10	0	Oburęczne, dystansowe, bez siły, ładowane, niestabilne, anihilujące
Elektrobicz	25	3	2	Porażający
Pałka szokowa	5	2	1	Poręczna, porażająca
Śrutówka laserowa	80	2	6	Dystansowa, bez siły

\* Każda z tych broni oprócz gazrurki ma cechę specjalną: futurystyczna.



W każdej mgławicy i w każdym księżycowym kraterze może czaić się niebezpieczeństwo. Nikogo nie powinien więc dziwić fakt, że większość mieszkańców Gwiezdnego Morza jest uzbrojona po zęby.

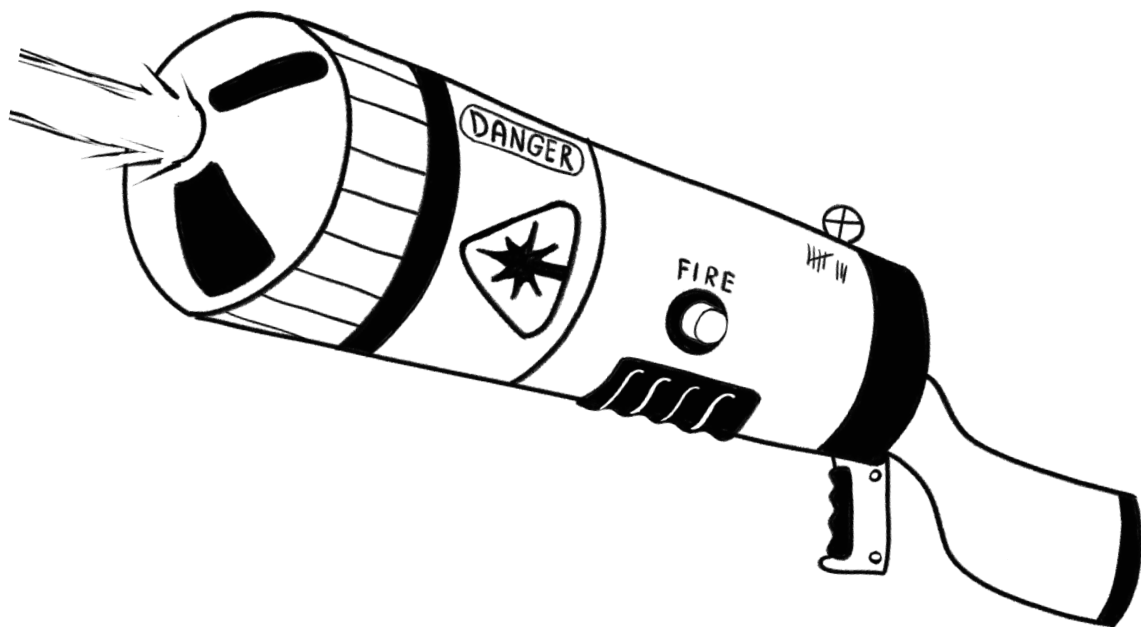
Bronie w tym dodatku mogą mieć specjalne cechy z podstawowych zasad gry, jak również unikatowe, opisane poniżej:

**FUTURYSTYCZNA** - zapewnia ułatwienie do rzutów na atak i obronę przeciwko wrogom bez broni futurystycznej. W przypadku broni dystansowej dodaje cechę specjalną przebijająca przy użyciu przeciwko postaciom bez futurystycznego pancerza.

**NIESTABILNA** - przy niepowodzeniu w teście ataku broń ulega uszkodzeniu i wymaga naprawy przed ponownym użyciem.

**ANIHILUJĄCA** - tylko punkty pancerza zapewniane przez pancerz z cechą pole mogą uchronić przed obrażeniami z tej broni.

**PORAŻAJĄCA** - broń zadaje podwójne obrażenia istotom i urządzeniom napędzanym energią elektryczną.



# FUTURYSTYCZNY PANCERZ

Pancerz	Maks. PP	Miejsca w plecaku	Koszt (ck)	Specjalne
Kamizelka z neokewlaru	3	1	50	
Taktyczna zbroja segmentowa	4	2	300	
Pancerz wspomagany	6	3	1000	Wspomagany
Ciężki pancerz Dominator	8	4	1500	Wspomagany
Pole siłowe	2	0	500	Pole
Tarcza energetyczna	2	0	50	
Pole magnetyczne	0	0	500	Pole, magnetyczne

\* Każdy z tych pancerzy ma cechę specjalną: futurystyczny.

Pancerz używany przez istoty z Gwiezdnego Morza ma specjalne cechy opisane poniżej:

**FUTURYSTYCZNY** - jest traktowany jako futurystyczny na potrzeby zasad gry (zadawania obrażeń itd.)

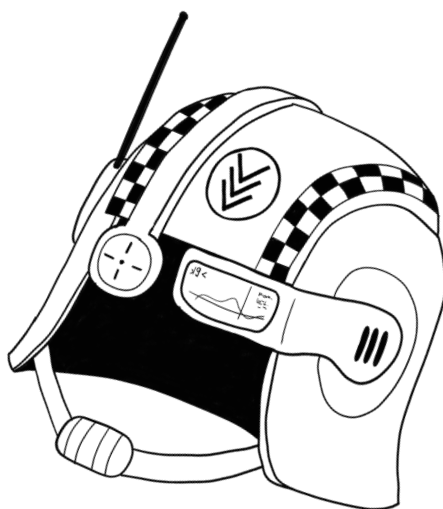
**WSPOMAGANY** - założony pancerz zapewnia +2 do siły i +1 do szybkości, tak długo, jak postać posiada przynajmniej 1 PP.

**POLE** - postać może naraz być wyposażona tylko w jedno pole, ale można je łączyć z pancerzem i tarczą. Chroni przed obrażeniami z broni z cechą anihilująca.

**MAGNETYCZNY** - zbroja zapewnia ułatwienie do rzutów na obronę przeciwko atakom z użyciem broni, która nie jest magiczna ani futurystyczna.

## HANDEL KOSMICZNYM TOWAREM

W związku, z tym że niniejszy dodatek jest utrzymany w klimacie sci-fi, wartości pieniężne można zapisywać w cesarskich kredytach (ck) zamiast w sztukach złota. W przypadku jednoczesnego użycia obu walut mistrz gry powinien ustalić ich kurs wymiany (domyślny kurs to 2 sz za 1 ck).



W trakcie swoich przygód postacie zapewne będą chciały kupić też inne wyposażenie niż broń i pancerz. Poniżej prezentujemy kilka przykładów takiego specjalistycznego, futurystycznego sprzętu, który na pewno zainspiruje cię do stworzenia czegoś równie ciekawego i unikatowego. W nawiasie podano, ile może kosztować taki sprzęt, jeśli gdzieś jest dostępny. Niektóre z przedmiotów mogą mieć cechę specjalną zasilany.

**ZASILANY** - po każdym użyciu przedmiotu wykonaj rzut k6. Na wyniku 1-2 przedmiot rozładowuje się i nie może zostać użyty, dopóki nie wymieni się w nim baterii (zapasy). Zużyty przedmiot nie zapewnia bonusów ani umiejętności.

**HEŁM AUGMENTYCZNY** - założony daje odporność na trafienia krytyczne tak długo, jak posiadasz punkty pancerza, oraz daje +1 do sprawności (50 ck).

**AMUNICJA OGŁUSZAJĄCA** - specjalna amunicja do karabinu lub pistoletu rakietowego. Postać, która straci wszystkie punkty życia po takim ataku, zostaje automatycznie ogłuszona i nie ma możliwości przywrócenia jej przytomności przez k3 godziny. Postać może zostać obudzona wcześniej poprzez użycie magii (15 ck).

**LUMINATOR** - może być używany zamiast pochodni. Zasilany (5 ck).

**MECHAPROTEZA** - Proteza utraconej kończyny, w pełni przywraca jej sprawność. Wymaga 1 baterii dziennie (zapasy), inaczej przestaje działać (200 ck).

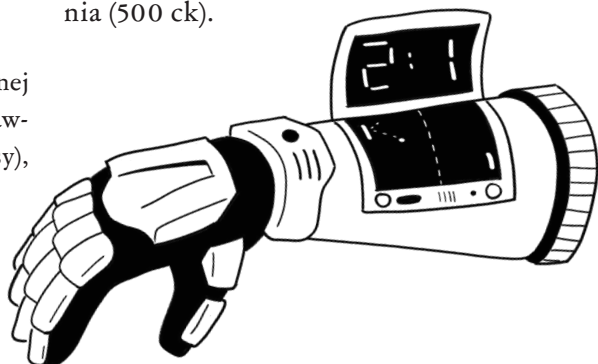
**APTECZKA** - postać jest traktowana tak, jakby miała umiejętność medycyna. Po każdym użyciu rzuć k6, na wyniku 1-2 apteczka się wyczerpała (100 ck).

**SKANER MULTISPEKTRALNY** - postać jest traktowana tak, jakby miała umiejętność przetrwanie. Zasilany (150 ck).

**HOLOPANEL INFORMACYJNY** - postać jest traktowana tak, jakby miała umiejętność astrowiedza. Zasilany (400 ck).

**KOMUNIKATOR** - umożliwia komunikowanie się z innymi postaciami posiadającymi komunikator na znaczne odległości. Zasilany (40 ck).

**PAKIET STYMULACYJNY** - natychmiastowo budzi postać, jeśli jest nieprzytomna, przywraca jej 10 PŻ i pozwala tymczasowo zignorować posiadane rany. Po upływie godziny efekty ran są znowu odczuwalne i postać traci przytomność, jeśli w momencie aplikacji pakietu była nieprzytomna. Jeśli ranna postać pod wpływem pakietu odniesie kolejną ranę, umrze natychmiast po zakończeniu jego działania (500 ck).



# W KOSMOSIE KAŻDY USŁYSZY TWÓJ KRZYK

Każda przygoda zawierająca w sobie elementy sci-fi potrzebuje ciekawych kosmicznych przeciwników! Poniżej prezentujemy przykłady dziwnych stworów, które bohaterowie mogą napotkać na swojej drodze.

## MIĘDZYWYMIAROWY ŁOWCA

SW: 16 PŻ: 18 PP: 3 Ruch: 6 PD: 500

ENERGOGLEWIA - Atak/Obrona (5/8)

OSTRZA - Atak/Obrona (6)

**DZIAŁKO PŁAZMOWE** - akcja specjalna, odnowa: 4+, wybrana postać musi zdać test szybkości o ST 20 lub otrzymuje 10 obrażeń.

**BRUTALNE TRAFIENIE KRYTYCZNE** - przy trafieniu krytycznym międzywymiarowy łowca zadaje potrójne, a nie podwójne obrażenia.

**KAMUFLAŻ** - wszystkie ataki dystansowe przeciwko łowcy wykonywane są z utrudnieniem.

## KSENOJASZCZUR

SW: 18 PŻ: 22 PP: 5 Ruch: 8 PD: 600

UGRYZIENIE - Atak/Obrona (8)

**PODWÓJNY ATAK** - w trakcie swojej akcji ksenojaszczur może wykonać dwa ataki zamiast jednego.

## GWIEZDNY SMOK

SW: 18 PŻ: 40 PP: 8 Ruch: 6/12 (lot) PD: 1000

UGRYZIENIE - Atak/Obrona (10)

**CIOS OGONAMI** - akcja specjalna (12), odnowa 5+, gwiazdny smok atakuje każdą postać sąsiadującą bezpośrednio z nim.

**RADIOAKTYWNY ODDECH** - akcja specjalna, odnowa: 5+, gwiazdny smok zionie radioaktywną mazią w stożku o długości 5 pól. Każda postać wewnątrz stożka musi

zdać test szybkości o ST 16 lub otrzymuje 10 obrażeń. Jeśli postać odniesie w ten sposób jakiegokolwiek obrażenia, natychmiast staje się ranna!

**POLE MAGNETYCZNE** - broń niebędąca futurystyczną ani magiczną ma utrudnienie podczas testu ataku.

**BARDZO DUŻY ROZMIAR** - gwiazdny smok zajmuje obszar 9 pól (3 na 3).

## ŻOŁNIERZ KLON

SW: 12 PŻ: 8 PP: 4 Ruch: 5 PD: 60

**KARABIN LASEROWY** - Atak/Obrona, dystansowy (4)

**NANOBAGNET** - Atak/Obrona (4)

**CZŁONEK ODDZIAŁU** - otrzymuje +1 SW za każdego innego żołnierza kłona biorącego udział w walce.

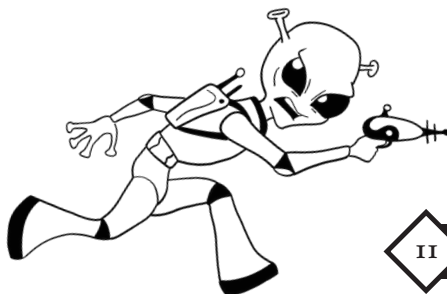
## ZŁY KOSMITA ZAGOO

SW: 10 PŻ: 5 PP: 2 Ruch: 5 PD: 30

**PISTOLET DEZINTEGRACYJNY** - Atak/Obrona, dystansowy (5)

**DEZINTEGRACJA!** - jeżeli atak pistoletem dezintegracyjnym miałby pozabawić postać przytomności lub zadać jej ranę, zamiast tego natychmiast ją zabija, niszcząc jej ciało na poziomie molekularnym.

**MAŁY ROZMIAR** - dwóch Zagoo może dzielić to samo pole.



## **GLUT Z PUSTKI**

---

SW: 10 PŻ: 50 PP: 0 Ruch: k6 PD: 300

PSEUDOPODIA - Atak/Obrona (k12)

BIOPLAZMA - Atak/Obrona (k12),  
dystansowa

BEZKSZTAŁTNA MASA - rzuć k12 za każdym razem, kiedy glut z pustki zadaje komuś obrażenia, i k6 za każdym razem, kiedy się porusza. Traktuj wyrzucone wyniki jako wartości jego A/O oraz ruchu.

REGENERACJA - jeśli glut jest żywy na początku swojej tury, odzyskuje 10 PŻ. Jeśli miałby otrzymać śmiertelne obrażenia, zamiast tego pozostaje żywy z 1 PŻ, chyba że źródłem obrażeń jest ogień, kwas lub magia.

## **MUTANT**

---

SW: 13 PŻ: 10 PP: 0 Ruch: 4 PD: 50

UDERZENIE - Atak/Obrona (5)

MUTACJA - Jeśli mutant jest żywy na początku swojej tury, odzyskuje 5 PŻ.

## **WIELKA ABOMINACJA**

---

SW: 12 PŻ: 20 PP: 2 Ruch: 6 PD: 200

ZMUTOWANA KOŃCZYNA  
- Atak/Obrona (7)

RZUT TYM, CO POD RĘKĄ  
- Atak/Obrona (6/2)

MUTACJA - jeśli wielka abominacja jest żywa na początku swojej tury, odzyskuje 5 PŻ.

DUŻY ROZMIAR - wielka abominacja zajmuje obszar 4 pól (2 na 2).

## **LASEROWY RAPTOR**

---

SW: 12 PŻ: 13 PP: 2 Ruch: 7 PD: 75

UGRYZIENIE - Atak/Obrona (6)

LASEROWY WZROK - Atak/Obrona,  
dystansowy (4)

CZUŁE ZMYŚŁY - postać próbująca ukryć się przez laserowym raptorem ma utrudnienie w teście sprawności (skradanie).

POLOWANIE W PARACH - laserowy raptor ma +2 do SW, jeśli po jego stronie w walce bierze udział inny laserowy raptor.

## **KRWIOŻERCZA ROSICZKA**

---

SW: 16 PŻ: 32 PP: 0 Ruch: 1 PD: 300

KŁAPNIĘCIE - Atak/Obrona (10/4)

POCHWYCENIE OFIARY - specjalny Atak/Obrona, trafiona ofiara zostaje pochwycona, jej ruch spada do 0, ma utrudnienia do testów obrony i nie może wykonywać żadnych akcji poza próbą wydostania się z pochwylenia (test siły o ST 16).

FAŁSZYWY WYGLĄD - nieruchoma roszczka wygląda jak zwykła roślina i jest traktowana jak pułapka o SU 5 i SW 16, uruchamiana w momencie stanięcia na sąsiadującym z nią polu. W przypadku niepowodzenia testu postać zostaje pochwycona - efekt taki sam jak w przypadku akcji specjalnej pochwylenie ofiary.

Jeśli postać stanie na polu sąsiadującym z roszczką, musi zdać test uniknięcia pułapki o SW 16.

## **ELEKTRONICZNY MORDERCA**

---

SW: 15 PŻ: 20 PP: 12 Ruch: 5 PD: 15

POTĘŻNY CIOS - Atak/Obrona (9)

DZIAŁKO ROTACYJNE - Atak/Obrona,  
dystansowe, przebijające (6/4)

**IMPOSTOR** - jako sztucznie zbudowany sobowtór, póki nie odniósł obrażeń, jest nie do odróżnienia od przedstawiciela rasy, jaką ma imitować.

**ENDOSZKIELET** - elektroniczny morderca otrzymuje tylko połowę obrażeń od niemagicznej i niefuturystycznej broni.

### **KOSMICZNY WIKING**

**SW:** 17 **PŻ:** 26 **PP:** 2 **Ruch:** 6 **PD:** 250

**PIŁOTOPÓR** - Atak/Obrona (7)

**PISTOLET RAKIETOWY**

- Atak/Obrona, dystansowy (4/2)

**DEKAPITACJA** - jeżeli atak pilotoporem miały pozbawić postać przytomności lub zadać jej ranę, zamiast tego natychmiastowo ją zabija poprzez odcięcie głowy.

**SZAŁ BOJOWY** - za każdym razem, gdy kosmiczny wiking traci PŻ, zyskuje 1 PP.

### **MARSJAŃSKI LEGIONISTA**

**SW:** 14 **PŻ:** 12 **PP:** 3 **Ruch:** 5 **PD:** 50

**ENERGOGLADIUS** - Atak/Obrona (6)

**JEDEN ZA WSZYSTKICH!** - jeżeli sąsiaduje z innym marsjańskim legionistą, może zniwelować obrażenia przeciwko niemu, korzystając ze swoich PP, jakby sam został trafiony.

### **WENUSJAŃSKA WOJOWNICZKA**

**SW:** 16 **PŻ:** 9 **PP:** 1 **Ruch:** 5 **PD:** 35

**DZIDA LASEROWA** - Atak/Obrona, dystansowa (5)

**KREW WOJOWNICZEK** - testy wykonywane przeciwko Wenusjankom nie mogą być wykonywane z ułatwieniem, niezależnie od okoliczności.



## ROBOT BOJOWY

SW: 10 PŻ: 10 PP: 8 Ruch: 4 PD: 100

ŻELASTWO - Atak/Obrona (6)

KARABINEK PLAZMOWY

- Atak/Obrona (4/1)

MASZYNA WOJENNA - jeśli w promieniu 12 metrów znajduje się dowódca lub operator robota, SW wzrasta do 14.

## BRZESZCZOT MK2

SW: 10 PŻ: 16 PP: 10 Ruch: 6 PD: 400

STRATOWANIE - Atak/Obrona (10/6)

MASZYNA WOJENNA - jeśli w promieniu 12 metrów znajduje się dowódca lub operator Robota, SW wzrasta do 14.

## KOSMICZNY KOMANDOS

SW: 16 PŻ: 18 PP: 6 Ruch: 6 PD: 300

PANCERNA RĘKAWICA

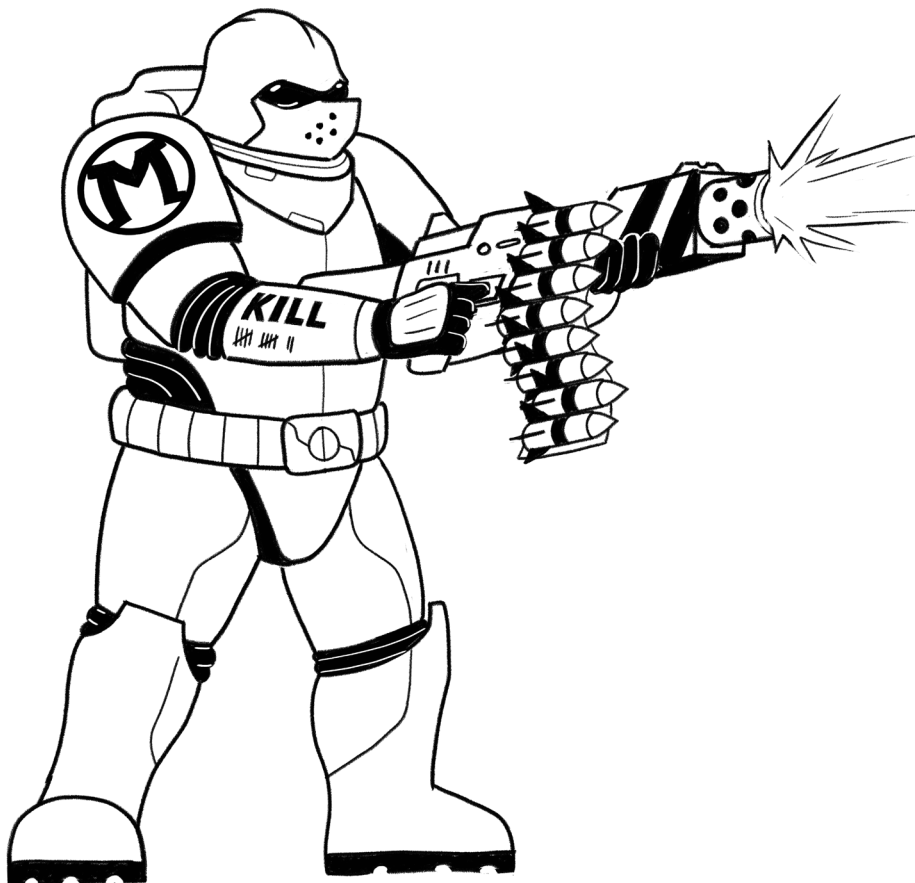
- Atak/Obrona (4)

KARABIN RAKIETOWY

- Atak/Obrona, dystansowy (6/2)

ZA CESARZA! - kosmiczny komandos nigdy nie ucieka z pola walki z powodu paniki, strachu lub efektów wywołanych przez magię.

PRZYGOTOWANY NA KAŻDĄ OKAZJĘ - tak długo, jak posiada punkty pancerza, jest odporny na trafienia krytyczne.





Teraz jesteś już wyposażony w wiedzę niezbędną do poprowadzenia kosmicznej przygody. Poniżej prezentujemy kilkanaście pomysłów, które mogą być inspiracją dla Mistrza Gry przy tworzeniu własnego scenariusza.

**PRZEKŁĘTY MIECZ** - kosmiczny władca wysłał swoją przyboczną gwardię, aby odzyskała dawno zaginioną legendarną broń. Jaki mroczny sekret skrywa oręż?

**ROZBITY STATEK** - bohaterowie dowiadują się o niedawnej katastrofie cesarskiego transportera z ważnym ładunkiem. Kto lub co było na pokładzie? Jedna z siedemnastu córek Cesarza czy może jakaś tajna broń?

**TAJEMNICZA PRZESYŁKA** - dziwna przesyłka musi zostać dostarczona niepostrzeżenie na odległą planetę. Co kryje się w paczce? Jakie mroczne siły próbują ją przechwycić?

**KOLEJNY PASAŻER TROHESTROMO** - na statek Trohestromo, którym podróżują postacie graczy, przedostał się jakiś niebezpieczny stwór! Trzeba coś z nim zrobić, zanim skrzywdzi kogokolwiek.

**TAJNY TURNIEJ** - na planecie, która pojawia się tylko raz na 100 lat, organizowany jest tajny, międzywymiarowy turniej - zaproszeni są tylko najwięksi wojownicy i wojowniczk.

**KRUCJATA** - Cesarz Hen'r von Kavil wzywa swoich dzielnych podwładnych do zdławienia rebelii na jakimś dalekim świecie. Czy odpowiecie na jego wezwanie?

**PROŚBA O POMOC** - do bohaterów dociera informacja o naukowcu wzywającym pomocy z pobliskiej, wcześniej niezbadanej planety. Transmisja jest zaszyfrowa-

na, ale jej rozpoznawalne fragmenty wskazują na wielkie zagrożenie.

**PLANETA ŚMIERCI** - dawno temu planetę zamieszkiwała zaawansowana cywilizacja, ale teraz zostały po niej tylko ruiny. Tajemniczy zleceniodawca oferuje fortunę za udział w wyprawie badawczej na powierzchnię.

**STAROŻYTNY ARTEFAKT** - na planecie nieznaną się na żadnych gwiazdnych mapach zostaje odnaleziony zaginiony pradawny okręt. Co może skrywać? Jakie tajemnice i skarby są na jego pokładzie?

**DRYFUJĄCY STATEK** - z misji zwiadowczej na dalekie rubieże wraca jednostka badawcza. Pojawia się na radarach, ale załoga nie odpowiada na próby komunikacji. Co spotkało ją podczas podróży?

**KATASTROFA GÓRNICZA** - utracono kontakt z kolonią górniczą na planecie Morr-1A. Należy sprawdzić, co się stało. Plotki głoszą, że kierowane zachłannością krasnoludzkie konsorcjum dokopało się za głęboko i obudziło coś śpiącego w podziemiach.

**BŁYSZCZENIE** - Cesarz Hen'r von Kavil pragnie odzyskać starą stację kosmiczną swojego wuja Hallorana. Plotki głoszą, że wuj prowadził straszliwe magiczne eksperymenty. Stację należy oczyścić i zbadać.

