



Autor: Andrzej „Enc” Stój; **Redakcja:** Tomasz Z. Majkowski, **Grafiki:** Richard Pollard, Poskładało: Winnicki art studio
Ścigając przemytnika bohaterowie trafiają do sekretnej świątyni kultystów mrocznych bogów
Jednostrzałówka osadzona w realiach settingu Nemezis

Długi, męczący pościg za Jando Wantara, szmuglerem, który kilka dni temu wcisnął bohaterom trefny towar i uciekł z ich gotówką, ma się ku końcowi. Transportowiec grupy jest

szybszy od starej, uszkodzonej jednostki przemytnika. Drużyna dopada go w pobliżu Santi, niewielkiego księżycza Dys, największej planety układu Eclipse.

NIESPODZIEWANY ATAK

Statek Jando zmierza ku orbicie Santi. Gdy jazd grupy zbliża się na tyle, by bohaterowie mogli otworzyć ogień, na radarach pojawia się niezidentyfikowany obiekt – wielkości krążownika lub stacji kosmicznej. Trzy punkty na wyświetlaczu, które odrywają się od tej bazy,

okazują się raketami skierowanymi w statek szmuglera. Gdy docierają do punktu symbolizującego statek Wantary, w iluminatorach wiadać jasny błysk. Może to oznaczać tylko jedno – transportowiec uciekiniera został uszkodzony lub kompletnie zniszczony.

PLAN DZIAŁANIA

Analiza wskazań sensorów pozwala stwierdzić, że rakiety zniszczyły napęd statku Jando i uszkodziły inne, mniej ważne systemy, jednak układ podtrzymywania życia wciąż działa. Jest spora szansa, że uda się pochwycić przemytnika, a tym samym odzyskać utraconą kasę.

Grupa musi rozważyć zaplanować dalsze poczynania. System obronny bazy, którą widać na granicy zasięgu radarów z pewnością uzna za zagrożenie również statek bohaterów – a rakiety mogą nie być jedynym elementem uzbrojenia placówki. O wiele rozsądniejsze wydaje się rozbrojenie arsenału bazy w pierwszej kolejności – zresztą, może na jej pokładzie uda się znaleźć inne, ciekawsze znaleziska?

Atak na automatyczną wyrzutnię jest ry-

zykowy, jednak ma szansę powodzenia. W chwili obecnej jedynym działającym systemem uzbrojenia jest wyrzutnia rakiet – szczególnie dla bohaterów pozostały tylko dwie sztuki amunicji. Automaty posiadają umiejętności Strzelanie k6 i Pilotowanie k8, a ostrzał należy rozegrać według zasad pocisków raketowych (opisano je na str. 45 podręcznika SWEPI). Pociski zostaną odpalone, gdy statek bohaterów wejdzie w daleki zasięg. Trafienie raketą zadaje 4k8 obrażeń. Transportowiec bohaterów jest posiada Wytrzymałość 12, niestety jego systemy uzbrojenia mają niewielki zasięg, dlatego drużyna nie zdoła uszkodzić wyrzutni zanim ta wystrzeli ostatnią salwę.

BAZA

Stacja okazuje się być starą placówką badaw-

czą, zbudowaną zapewne przed ponad stu laty.

Posiada dwa hangary. Według wskazań sensorów, na pokładzie bazy działają systemy podtrzymywania życia.

Pierwotnie, służyła do badania Dys oraz jako satelita komunikacyjny, pośredniczący między zautomatyzowanymi kopalniami na Santi a resztą układu Eclipse. Po wyczerpaniu złóż została jednak opuszczona. Kilka lat temu przejęła ją grupa niezależnych kupców, w sekre-

cie oddająca cześć Pożeraczowi Światów. To oni przywrócili zasilanie stacji, wyremontowali część pomieszczeń i zamontowali systemy obronne. Obecnie na pokładzie nie ma żadnego człowieka – jedynym mieszkańcem bazy jest monstrualny strażnik, zdegenerowany pies przemieniony mocą czarnej magii w potworną bestię.

PUSTE KORYTARZE

Wędrowka korytarzami stacji przyprawia bohaterów o ciarki. Wszystko jest zniszczone, przedzwiała – baza sprawia wrażenie, jakby w każdej chwili miała się rozpaść na kawałki. Do tego postaci mają wrażenie bycia obserwowanym przez jakąś nieznaną siłę. Udany test Spostrzegawczości (PT 0) pozwoli dojrzeć cień jakiejś istoty, znikającej za załomem korytarza,

jednak stworzenia, które obserwuje grupę, nie da się pochwycić.

Monstrualny pies obserwuje drużynę, starając się sprowokować ją do rozproszenia i przeszukiwania bazy w mniejszych grupach. Zaatakuj jednego lub dwóch bohaterów, jeśli jednak postaci będą wędrować korytarzami placówki razem, nie podejmie próby ataku.

SANKTUARIUM

Prędzej czy później, drużyna trafi do pomieszczenia, które kultuści zamienili w sanktuarium Pożeracza Światów. Okrągłe pomieszczenie ma średnicę blisko piętnastu metrów. W środku znajduje się metalowy stół do sekcji zwłok, wyposażony w klamry umożliwiające unieruchomienie ofiary. Obok niego stoją dwa stoliki, pełne narzędzi chirurgicznych oraz innych przedmiotów, bez wątplenia wykorzystywanych w celu zadania bólu. Zarówno stół jak i same narzędzia pokrywa zakrzepła krew. Dookoła znajdują się dwa rzędy stalowych krzeseł o wysokich oparciach, ozdobionych płaskorzeźbami. Prezentują one bluźniercze sceny i straszne monstra, które mogą być jedynie wytworem umysłu szaleńca oddanego Pożeraczowi

wi. Z sufitu zwisa na dwóch grubych łańcuchach miedzioryt, przedstawiający wielkiego węża pożerającego glob ziemski. Dzieło wydaje się pochłaniać światło i promienieje złowrogą, mroczną energią, która mrozi bohaterom krew w żyłach.

W chwilę po tym, jak grupa wkroczy do sanktuarium, jej najciężej uzbrojony członek zostanie zaatakowany przez niewidzialną bestię – monstrum, które do tej pory jedynie obserwowało grupę, teraz wściekle atakuje. Potwór stara się zabić bohaterów, zanim sprofanują sanktuarium lub – co gorsze – spróbują zniszczyć miedzioryt, święty symbol kultu. Postara się pozostać niewidzialny, jeśli jednak odnieście dwie Rany, pojawi się licząc na wywołanie

paniki, po czym użyje teleportacji, by uciec do jednego z pobliskich korytarzy. Potwór oczekuje, że bohaterowie będą podążać jego śladem

– gdy ten plan się nie powiedzie, użyje ponownie niewidzialności. Tym razem będzie walczył do śmierci.

EPILOG

Przygoda kończy się wraz z unicestwieniem strażnika świątyni kultystów. Bohaterowie mogą bez przeszkód przeszukać ją dokładnie – znajdują nieco żywności, przedmioty osobiste wyznawców plugawych bogów (w tym dane dotyczące tożsamości kilku z nich) oraz nieco gotówki – około 500 \$. Odnajdą również dobrze zabezpieczoną skrzynię, w której

leżą cztery rakiety pasujące do wyrzutni, która ostrzelała ich statek. Mogą je zabrać (są warte około 500 \$ za sztukę) lub wykorzystać do zniszczenia bazy.

Oczywiście, pozostaje im również decyzja odnośnie losu Jando. Powietrze na jego statku zaczyna się kończyć – jeśli bohaterowie nie zabiorą go ze sobą, niechybnie umrze.

Monstrualny pies



Wielki niczym lew, porośnięty strzępkami sierści, futra, kostnymi wyrostkami i cuchnącymi wrzodami stwór. Z wiecznie otwartej, uzbrojonej w przypominające rekinie kły paszczy cieknie ślina.

Cechy: Duch k10, Siła k12, Spryt k6 (Z), Wigor k8, Zręczność k8

Umiejętności: Czarna magia k10*, Odwaga k10, Spostrzegawczość k10, Walka k8

Tempo: 10, Obrona: 6, Wytrzymałość: 10

Przewagi: Zdolności nadprzyrodzone (czarna magia)*

Zawady: brak

Zdolności specjalne:

- **Chyży:** Biegając, potwór rzuca k10 zamiast k6
- **Kły i pazury:** Si +k6
- **Szaleńcza furia:** Potwór może wykonać dwa ataki na turę, bez żadnych kar
- **Rozmiar +2:** Monstrum jest rozmiarów dorosłego lwa
- **Widzenie w ciemności:** Potwór

ignoruje kary wynikające ze słabego oświetlenia

- **Przerażający:** Każdy, kto zobaczy to monstrum, musi zdać test Odwagi
- **Moce:** *Niewidzialność, Teleportacja*, 25 punktów mocy
- Na potrzeby określania efektów mocy monstrualnego psa, traktuj jego zdolności nadprzyrodzone jakby były magią.