

LOWMAGIC

PREZENTUJE MINISYSTEM PT.

TRZYNASTA PLANETA

Mimo bohaterskiej obrony ostatni punkt obrony padł pod naporem przeważających sił wroga. Cyborgianie zajęli ostatnią z planet Federacji. Los ludzkości zdaje się być przesadzony. Ale jest jeszcze iskierka nadziei. "Nowa Nadzieja", ostatni z bojowych krążowników Federacji Dwunastu Planet dotarł właśnie do celu swej misji. Pustynny glob widoczny na ekranach monitorów to na poły legendarna Trzynasta Planeta, porzucona przed wiekami kolebka ludzkiej cywilizacji. Według najstarszych przekazów jej piaski skrywają zaginioną wiedza ojców Federacji. Ostatnią szansę na odwrócenie losów Wielkiej Wojny.

Przenikliwy dźwięk alarmu rozbija panującą na mostu ciszę. Na sonarach błyskają sygnały pierwszych jednostek cyborgiańskiej floty. Nie ma czasu do stracenia. Łądownik ze specjalną grupą zwiadowczą opada ku powierzchni globu...

www.lowmagic.pl

Trzy słowa wstępu

Trzynasta Planeta jest grą RPG osadzoną w konwencji Pulp SF. Znajdziesz tu wszystko czego można oczekiwać po chałturze ze znaczkami SF: Tajemniczą planetę, przepyszne quasibizantyjskie cesarstwo, obcych najeźdźców, ludzi pustyni, zaawansowane technologie, prastare ruiny, kolorowe blastery, legionistów, mutantów a nawet dinozaury. Oraz oczywiście dzielnych członków załogi kosmicznego krążownika ratujących ludzkość przed zagładą.

Gra ta wyróżnia się dwoma elementami. Po pierwsze bohaterowie graczy zostają wrzuceni w nowy nieznany im - i początkowo również graczom - setting. Pod drugie Trzynasta Planeta jest grą którą można ukończyć. Wersja którą właśnie czytasz, powstała w przeciągu tygodnia na 7. edycję nibykonkursu forum systemów autorskich (autorskie.fora.pl) i wymaga jeszcze dopracowania. Mimo to, mam nadzieję, stanowi kompletną i grywalną całość.

1970/2000

Trzynastą Planetę można prowadzić na dwa sposoby, biorąc pod uwagę datę produkcji serialu:

1970 - Bohaterowie biegają w kolorowych mundurkach z logo Federacji na piersi. Atrakcyjni, ogoleni i uśmiechnięci. Za broń służą im lekkie ręczne blastery. Oprócz tego nie mają żadnego ekwipunku a wszelkie urządzenia (np. wykrywacze ruchu) wyjmują z kieszeni. W tym serialu (mimo, że kolorowym) wszystko jest czarno-białe. Od razu wiadomo, kto jest dobry, kto zły. Tu nie widać krwi, a zabici przeciwnicy przewracają się malowniczo.

2000 - Bohaterowie dorobili się już znacznie wygodniejszych i praktyczniejszych strojów. Tu może się już znaleźć miejsce dla słodkiego drania czy seksbombę w lateksowym wdzianku. Blastery nie muszą już przypominać pistoletów na wodę, a ekwipunek nosi się w plecakach. Tu już możliwe są bardziej niejednoznaczne postawy sprzymierzeńców i przeciwników, moralne dylematy (ale bez przesady), zdrady i doraźne sojusze. Tu ubrania się brudzą, a Ranny bohater - mimo, że wciąż porusza się równie sprawnie - krwawi, Chociaż statyści wciąż po prostu się przewracają, może spotkać nas także dramatyczna śmierć bohatera niezależnego, a nawet postaci gracza.

Tworzenie postaci

Jak to zwykle bywa, graczy powinni rozpocząć zabawę od stworzenia swoich bohaterów. Każdy z nich jest członkiem załogi Nowej Nadziei badającym tajemnice Trzynastej Planety.

Bohatera charakteryzują następujące aspekty:

Rola - czyli kim jest, czym się zajmuje na pokładzie Nowej Nadziei. Może być np. mechanikiem, żołnierzem, lekarzem, albo oficerem. To najważniejszy wybór, mający największy wpływ na powodzenie podejmowanych akcji. Na początku gry gracz wybiera jedną rolę.

Przeszłość - kilka epizodów z przeszłości bohatera. Czy od ukończenia Akademii nieprzerwanie walczył w Wielkiej Wojnie? A może był kiedyś kosmicznym przemytnikiem? Albo naukowcem, porwanym przez Cyborgian? Był dowódcą, którego po latach odnaleziono w samotni na Viet II, aby zaproponować udział w misji Nowej Nadziei? Na początku gry gracz dostaje do dyspozycji 5 punktów, które może rozdzielić na dowolne elementy Przeszłości. Każdy z elementów można wybrać maksymalnie dwa razy. Poszczególne epizody powinny w jakiś - chociażby najbardziej karkołomny - sposób łączyć się ze sobą tworząc historię bohatera.

W zależności od umowy punkty te mogą być rozdzielone podczas tworzenia postaci, lub też już podczas właściwej gry. Po prostu w określonej sytuacji okazuje się, że bohater ma za sobą takie, a nie inne doświadczenia. "Pięć lat w Shao-Neo-Lin? Obsługa ciężkich dział na Pegasusie? Czym nas jeszcze pani zaskoczy, pani doktor?"

Osobowość - "Zawsze wykonuję rozkazy", "Nie przepuszcze żadnej pięknej kobiecie", "Nienawidzę robaków". Takie i podobne stwierdzenia charakteryzujące bohatera gracza mogą pomóc mu gdy postąpi zgodnie z nimi, lub zaszkodzić gdy się im sprzeniewierzy. Gracz może określić do pięciu elementów Osobowości (lub nie określić żadnego).

I znów -w zależności od umowy - może to mieć miejsce przy tworzeniu postaci i/lub już podczas gry.

Wyczyny - "I właśnie wtedy porucznik Apollo w pełnym galopie przemknął pomiędzy nogami cyborgiańskiego tytana i porwał ranną Nike". Wyczyny to wyjątkowe czyny które udało się dokonać bohaterowi. Sceny, które się pamięta. Ilość wyczynów wskazuje na lidera grupy, oraz pozwala zwiększyć swoje szanse przez odwołanie się podczas testu do najważniejszego z nich (zwanego "Największym wyczynem". Na początku gry gracz nie posiada na koncie żadnych wyczynów.

Wytrzymałość - Współczynnik ten określa odporność bohatera na działanie wszelkich negatywnych czynników. Od wycieńczenia na pustyni, poprzez ranę od miecza, postrzał z blastera, po przygniecenie przez tonę skał. Na początku gry każdy z bohaterów ma 5 punktów wytrzymałości.

Krok kolejny to określenie pokrótce wyglądu i stylu bycia bohatera. Na początek powinno wystarczyć parę słów, czy chociażby odwołanie do znanego filmu.

Pozostaje jeszcze wybranie imienia i nazwiska, oraz ewentualnie przydomka i stopnia wojskowego bohatera. Sugerowane są imiona nawiązujące do greckiej mitologii oraz angielskobrzmiące nazwiska. Resztę dogra się w grze.

Dowódca i Lider:

Na początku gry jeden z bohaterów zostaje dowódcą grupy, wybór ten dokonywany jest ze względu na wybraną przez niego rolę, w sytuacjach, gdy nie można tego jasno określić kandydaci wykonują jrzut kością akcji (patrz dalej) - najwyższy wynik określa dowódcę grupy. Wśród bohaterów graczy można wyróżnić również lidera - postać będącą ulubieńcem publiczności. Lider jest określeniem metagrowym, chociaż również postaci graczy mogą w pewien sposób cenić najbardziej zawadiackiego towarzysza. To, kto w danej chwili zajmuje tę pozycję, zależy od ilości wyczynów. Liderem jest postać, która ma ich najwięcej na koncie. W przypadku gdy kilku bohaterów ma ich tyle samo - a więc także na początku gry - nikomu nie przysługuje to miano.

Mechanika

Do gry będziesz potrzebował jedynie wiaderka - powiedzmy 12 - kostek. W większości przypadków będzie jednak wykorzystywanych ich znacznie mniej. Jakie to będą kostki (np. k6 czy k10) nie ma znaczenia, chociaż praktyczniej by było, gdyby wszystkie były takiego samego rodzaju. Stosowane w Trzynastej Planecie kostki możemy podzielić na: zwykłe, kości akcji (po jednej dla każdego gracza), oraz specjalną kostkę lidera. Dobrze by było, gdyby kostki każdego rodzaju różniły się od siebie.

Rodzaje testów:

Pierwszy, najczęściej stosowany, polega na rzucie określoną ilością kości (najczęściej określaną przez potencjał) oraz zliczeniu uzyskanych sukcesów. Za sukces uważa się wynik wyższy niż połowa największej liczby na kostce. Np. dla kości dziesięścienniej będzie to 6, 7, 8, 9 i 10, a dla sześciścienniej - 4, 5 i 6. Wynik nie będący sukcesem określa się mianem porażki.

Drugi - stosowany najczęściej przy określeniu kolejności wykonywania akcji - polega na rzucie kością i odczytaniu wyniku. Im wyższy wynik, tym lepszy rezultat.

Platynowa Zasada:

Podczas jakiegokolwiek różnicy zdań przy której nie można od razu dojść do porozumienia, każdy z uczestników gry - nawet nie biorący udziału w konflikcie - może odwołać się do Złotej Zasady. Wykonuje po prostu rzut kostką: "sukces" lub "porażka" oznacza rozstrzygnięcie sporu na korzyść jednej lub drugiej strony konfliktu. Ostatecznie i nieodwoalnie.

Jak w przypadku każdej zasady, także od tej jest wyjątek - dotyczy kwestii (patrz dalej) przyznawania kostek stylu.

Jednostki czasu:

Akcja - określa działanie poszczególnego bohatera (w niektórych przypadkach kilku z nich), odpowiada kilku ujęciom w filmie.

Runda - w przypadku dynamicznych scen (np. walki, pościgu), sekwencję akcji wykonywanych przez kilku bohaterów określa się mianem rundy.

Scena - określa jeden wyodrębniony epizod fabuły, na który może złożyć się kilka rund akcji. Sceną może być np. wędrówka przez pustynię, walka z patrolem Cyborgian czy spotkanie z przywódcą Przeklętych.

Odcinek - Określa zamkniętą fabularnie całość, będącą odpowiednikiem przygody, scenariusza z innych systemów. Jeden odcinek może obejmować nawet kilka sesji - spotkań poświęconych na grę.

Przebieg rundy:

Każdy z graczy rzuca swoją kostką akcji. Wyniki określają inicjatywę - kolejność w jakich będą deklarować Akcje. Takie same wyniki oznaczają, że bohaterowie graczy którzy je uzyskali działają wspólnie - w jednej Akcji.

Gracz planuje swoją Akcję, wspólnie z prowadzącym określając Potencjał bohatera. Powinien znać ryzyko, to znaczy szacowany stopień trudności, oraz - w przybliżeniu - konsekwencje porażki. Możliwe są np. "negocjacje" z prowadzącym, obniżenie przez niego stopnia trudności przy bardziej zachowawczym działaniu.

W Trzynastej Planecie nie wykonuje się testów przeciwstawnych. Wszystkie sprowadzają się do porównania sukcesów uzyskanych przez gracza z zakładanym stopniem trudności. Przeciętnie stopień ten powinien wynosić 3.

Teraz każdy z graczy którzy jeszcze nie wykonywali Akcji może zadeklarować wsparcie. W takim przypadku dodaje do jego Potencjału swoją kostkę akcji. W tej rundzie nie może już podjąć Akcji.

Gracz może jeszcze zadeklarować wyczyn to znaczy podnieść stopień trudności pragnąc osiągnąć lepszy - czy też ciekawszy - efekt. Nadchodzi czas na opis akcji. Tuż po tym może otrzymać jeszcze ostatecznie wsparcie - do trzech kostek stylu.

Gracz wykonuje rzut. Sukcesy są zliczane i porównywane ze stopniem trudności. Prowadzący opisuje dalszy przebieg akcji. Gdy wszyscy gracze wykonają swoje akcje, można przejść do kolejnej rundy.

Naturalnie podział na rundy i akcje stosuje się tylko wtedy gdy jest to konieczne ze względu na dynamikę rozgrywających się wydarzeń lub gdy trzeba określić, który z graczy pierwszy zdoła wprowadzić swój zamiar w życie.

Bohater przeciwko bohaterowi

Bohaterowie Trzynastej Planety nie powinni występować przeciwko sobie. Jeżeli jednak zdarzyła się taka sytuacja, rozstrzygana jest następująco: Każdy z graczy deklaruje swój zamiar i rzuca kostką akcji. W przypadku remisu rzut jest powtarzany. Zwycięzca określa jak skończył się incydent.

Określanie potencjału:

Podczas planowania akcji określany jest potencjał postaci, czyli pula kostek jaką będzie rzucał prowadzący tę postać gracz. Po uwagę bierze się następujące elementy:

Rola: 1-3 kostki. Ilość kostek zależy od tego w jakim stopniu planowana akcja pokrywa się z rolą. W przypadku gdy akcja wogóle jest niezwiązana z rolą nie dodaje się rzadnej kostki.

Przeszłość: 1 - 2 kostki - w przypadku elementów przeszłości mających wpływ na powodzenie akcji dodawana jest odpowiednia ilość kostek - maksymalnie dwie.

Wartości: +/- 1 kostka - Gdy działanie pokrywa się z określnikiem wartości gracz dostaje kostkę, gdy jest mu przeciwna - traci jedną z posiadanych.

Największy Wyczyn: 3 kostki - Odwołanie się do adekwatnego Największego Wyczynu daje trzy kostki. Do danego wyczynu można odwołać się tylko raz.

Kostka Lidera: 1 kostka - aktualny lider dostaje zawsze dodatkową kostkę do testu.

Wszelkie modyfikatory sytuacyjne czy dotyczące posiadanego ekwipunku uwzględniane są przy określaniu stopnia trudności.

Kostki stylu:

Kostki stylu powinny być nagrodą, wyrazem uznania, właśnie za styl zadeklarowanego działania, za jego zgodność z klimatem gry. Przyznanie kostki powinno być decyzją spontaniczną, opierającą się na reakcji graczy. Nie jest powiedziane, że kostki takie przysługują w każdej akcji, należy rozdawać je z dużym wyczuciem. Najczęściej

będzie to jedna kostka - trzy przyznajemy, gdy wszyscy spadną pod stół z wrażenia a następnie zaczną zgodnym chórem skandować "Trzy kostki! Trzy kostki!".

Sprawa przyznawania kostek stylu jest jedynym wyjątkiem od Platynowej Zasady. W tej sprawie nie ma żadnych dyskusji ani negocjacji, a upominanie się o nie jest w naprawdę złym tonie.

Zmęczenie, rany i rekonwalescencja bohatera

Każdy z bohaterów posiada na początku gry 5 punktów wytrzymałości. Czasami podczas gry może się zdarzyć, że jakieś działanie będzie skutkowało mniej lub bardziej poważnymi ranami odniesionymi przez bohatera, czy po prostu jego mocnym zmęczeniem.

Zawsze w takim przypadku bohater traci 1 punkt wytrzymałości. Gdy to nastąpi gracz może zignorować ten fakt, lub zadeklarować test wytrzymałości.

Zignorowanie straty wytrzymałości oznacza, że bohater działa dalej mimo np. otrzymanej rany. Oprócz odpowiedniego fabularnego opisu nie niesie to za sobą żadnych konsekwencji.

Test wytrzymałości jest równoznaczny z przyznaniem, że bohater dotkliwie odczuł np. otrzymaną ranę. Test przeprowadza się wykonując rzut tyloma kostkami ile wynosi aktualna wytrzymałość bohatera. Ilość uzyskanych sukcesów określa jak szybko bohater powróci do pełnej sprawności. Zakładany czas pełnej rekonwalescencji to 5 scen (wilczając w to aktualnie rozgrywaną), każdy uzyskany sukces skraca ten czas o scenę.

W zależności od umowy, można przyjąć wariant w którym brak chociaż jednego sukcesu w teście wytrzymałości oznacza wyeliminowanie postaci do końca odcinka, a doprowadzenie postaci do utraty wszystkich punktów wytrzymałości - śmierć bohatera.

Przykład

Hermes Kowalski ma 5 punktów wytrzymałości. Podczas przemykania się pomiędzy skałami zostaje postrzelony przez cyborgiańskiego strażnika. Traci 1 punkt wytrzymałości. Prowadzący Hermesa gracz może zdecydować, że nie zważając na ranę Hermes dociera do celu. Gracz decyduje się jednak na test wytrzymałości. Hermes upada między skały, niknie z oczu towarzyszą. Rzut wykonywany jest 4 kostkami (aktualna wytrzymałość Hermesa), szczęśliwie wypadają 4 sukcesy. Odejmując od pięciu (pełna rekonwalescencja) cztery otrzymane sukcesy uzyskujemy 1. Hermes dochodzi do siebie już na początku kolejnej sceny, gdy po wyeliminowaniu strażnika towarzysze pomogli mu dokuśtykać do tajemniczego wjazdu. Teraz wszystkie utracone punkty wytrzymałości zostają przywrócone, a Hermes znów jest w pełni sił.

TOP SECRET!

Świat Trzynastej Planety - Informacje dla Mistrza Gry

Cesarstwo

Nasi bohaterowie będą mogli odwiedzić jedynie stolicę cesarstwa - Konstantum. Wielkie miasto pełne kontrastów. Z jednej strony slamsy dla ubogich, z drugiej - przepyszne pałace i świątynie. Oprócz stolicy istnieją również inne miasta. Możliwe, że bohaterowie natkną się np. na karawanę podążającą z jednego z nich, albo gońca niosącego wieść o ataku Cyborgian.

Cesarz: Konstantinus XXIII - Mężczyzna w sile wieku trzymający władzę żelazną ręką. Zrobi wiele, aby uwolnić się spod władzy kapłanów.

Kapłani: Tajemniczy mężczyźni zawsze chroniący swe twarze pod bogatobionymi maskami. De facto prawdziwie władcy cesarstwa. Religią Cesarstwa jest wiara w Najwyższe Słońce. Wszędzie pełno jest symboli kultu - stylizowanych słońc. Kapłani jako jedyni mają dostęp do niektórych krypt i dawnej technologii. Czasami wykorzystują ją do uzędzania wzmacniających ich władzę cudów. Zwykle będą nastawieni wrogo do bohaterów graczy, jednak może zdarzyć się, że któryś z nich zdecyduje się wystąpić przeciwko reszcie.

Strategosi: Dowódcy większych sił, a zarazem arystokracja cesarstwa. Bohaterowie mogą zostać wciągnięci w ich wzajemne intrygi, albo np. próbę dokonania przewrotu.

Legioniści: Armię cesarstwa tworzą legioniści. Oddani i zdyscyplinowani żołnierze. Na wyposażenie każdego z nich składa się tarcza, włócznia oraz krótki miecz. Walczą w szyku. Ich doborowy oddział tworzy Gwardię Cesarską, chroniącą pałacu i cesarza.

Mieszkańcy cesarstwa: Zwykli mieszkańcy cesarstwa żyją zazwyczaj w biedzie. Najczęściej stanowiąc będą mało istotne tło rozgrywanych przygód, chociaż można również wyróżnić kóregoś z nich do rangi bohatera niezależnego. Np. piękna słuźaca, która pomoże dostać się naszym bohaterom do pałacu.

Pustynia

Wokół Konstantum rozciąga się pustynia. Niegościnne i niebezpieczne tereny. Piasek, kamienie, nagie wzgórza, Skażone przeklęte tereny. nieliczne oazy.

Ludzie pustyni: Ludzie pustyni to klany nomadów żyjących na tej niegościnnej ziemi. Zazwyczaj dosiadają raptorów - wielkich dwunożnych gadów. Noszą zazwyczaj długie szare, szaty. Walczą szablami oraz za pomocą krótkich łuków.

Ogólnie można podzielić ich - czy raczej ich przywódców - na trzy grupy:

- Wrogów cesarstwa - stosujących nieraz walkę partyzancką.
- Sprzymierzeńców cesarstwa - często - zazwyczaj za pieniądze - wykorzystywanych przez cesarza do jego własnych celów.
- Nastawionych neutralnie - programowo nie mieszających się do tego typu rozgrywek.

Ludzie pustyni wierzą zazwyczaj w tysiąc tysięcy bogów - gdzie w przeciwieństwie od monoteistycznego kultu Jedyne Słońca, każdy obszar ludzkiej działalności, każdy człowiek, każdy kamień, ma swojego opiekuńczego bożka.

Buntownicy: Na pustyni, czasem wśród klanów znaleźli schronienie różnej maści desydenci. Ich celem jest obalenie cesarza i kapłanów.

Mistycy: Czasami wśród piasków pustyni można natknąć się na mistyków - podróżujących głównie samotnie mędrców, nauczycieli. Zdają się dużo wiedzieć zarówno o przeszłości jak i przyszłości. Nie trzeba chyba dodawać, że władze cesarstwa starają się o ich mniej lub bardziej dyskretną eliminację.

Przeklęci: Ludzie pokarani na ciele i umyśle za naruszenie tabu i zapuszczenie się w zakazane rejony. Zazwyczaj małe grupy mutantów, będących ofiarą skażeń występujących na niektórych obszarach - zwłaszcza wśród ruin.

Bestie: Wśród piasków pustyni można natknąć się na wiele przerażających bestii. Od wielkich kuzynów raptorów, poprzez drapieżne koty wielkości konia, po zmutowane skorpiony i czerwie czychające pod piaskiem na nierozważnych wędrowców.

Ruiny: Na pustyni można również natknąć się na ruiny - zazwyczaj miejsca objęte tabu i omijane przez ludzi pustyni szerokim łukiem. Ruiny pełne są niebezpieczeństw, ale i skarbów dawnej cywilizacji (np. broni). Wśród ruin często można natknąć się na przeklętych.

Cyborgianie

W ślad za Nową Nadzieją do Trzynastej Planety zbliżają się również siły Cyborgian. Z każdym odcinkiem jest ich coraz więcej. Oprócz bezpośrednich prób zniszczenia krążownika Federacji będą starali się również zająć planetę, a przede wszystkim przeszkodzić naszym bohaterom.

Cyborgianie to obdarzone inteligencją androidy - największy wróg ludzkości. Nikt nie wie skąd przybywają. Charakteryzuje ich całkowity brak uczuć, oraz - z bardzo nielicznymi wyjątkami traktowanymi jako awaria - własnej woli. Ślepo dążą do realizacji celu.

Żołnierze: Podstawowi przedstawiciele armii Cyborgian. Istoty ludzkiej wielkości i kształtu, wyglądające jak zakute w metalowy pancerz. O wiele powolniejsze od człowieka. Główną bronią żołnierzy

Cyborgian są blastery. Niska inteligencję nadrabiają ścisłym przestrzeganiem rozkazów. Typowe mięso armatnie.

Centurionowie: Nieco więksi od zwykłych żołnierzy i wyróżniający się cięższym pancerzem dowódcy. Znacznie inteligentniejsi od swoich podkomendnych. Często unieszkodliwienie dowódcy powoduje, że żołnierze - nie mając od kogo otrzymywać rozkazów - zaprzestają walki.

Tytani: Mierzące nawet do kilkunastu metrów humanoidalne twory. Często oprócz blasterów (np. umieszczonych na przedramionach), używają także innej broni (np. morgensteinów).

Replikanci: Podstępny i niebezpieczny rodzaj Cyborgian będący idealną imitacją innej istoty. Zawsze będzie to kopia - uprowadzonego wcześniej - konkretnego człowieka, ale i - np. wykorzystywanego jako szpieg - zwierzęcia. Im więcej czasu zostanie poświęcone na jego badanie, tym kopia będzie doskonalsza. Może się zdarzyć, że pojawi się kilka takich samych kopii.

W przestrzeni

Mimo, że główna akcja powinna rozgrywać się na powierzchni Trzynastej Planety nic nie stoi na przeszkodzie aby pojawiły się także epizody dotyczące tego co dzieje się powyżej.

Nowa Nadzieja: wielki bojowy krążownik Federacji. Wyposażony jest w działa pulsarowe i fotonowe torpedy oraz tarcze chroniące przed pociskami wroga. Na pokładzie krążownika cumuje kilkadziesiąt myśliwców (jedno, lub dwu osobowych), oraz kilka transporterów służących do przewozu wojska i towarów. Ogólnie jest tam wszystko co powinno znaleźć się na tego typu okręcie, obowiązują jednak jedna zasada: Absolutnie nie można wykorzystać żadnego z tych wynalazków na powierzchni planety.

Do poruszania się między statkiem a planetą służą wspomniane transportowce. Oprócz faz lądowania i startu (oraz np. obrony wewnątrz) ich również nie można wykorzystywać na planecie.

Flota Cyborgian zbliżająca się do planety dysponuje niemal nieograniczonymi zasobami. Jej jednostki powinny jednak pojawiać się stopniowo, wraz z rozwojem akcji, co pewien czas przeprowadzając kuriozalny atak na Nową Nadzieję.

Cyborgianie dysponują ciężkimi myśliwcami, dobrze uzbrojonymi pancernikami oraz pojazdami desantowymi. Jest także odpowiednik naszego krążownika.

Krypty

Na Trzynastej Planecie znajduje się dwanaście Krypt - schronów w których ukryto elementy potężnej technologii. To właśnie jej odnalezienie (choć o samych Kryptach na razie nie wiedzą) jest głównym zadaniem bohaterów.

Pieczenie i klucze: Wejście do każdej z Krypt chronione jest specjalnym rodzajem zamka - pieczęcia. Bez odpowiedniego klucza niemożliwe jest dostanie się do środka. Każda pieczęć - i każdy klucz - to symbol jednego ze znaków zodiaku. Sam klucz jest krążkiem z dziwnego metalu o średnicy dziesięciu centymetrów z wygrawerowanym znakiem. Pieczęć pokrywa większą część okrągłego włazu prowadzącego do wnętrza krypty. W samym środku znajduje się miejsce do umieszczenia klucza. Pierwszy klucz - jako związany z Trzynastą Planetą artefakt - zostaje na początku misji przekazany dowódcy wyprawy. W trakcie dalszych przygód nasi bohaterowie będą mogli natrafić na kolejne.

Rozmieszczenie krypt: Krypty znajdują się zarówno na pustyni, w ruinach, jak i w samej stolicy cesarstwa. Zwykle pozostają zamknięte, chociaż może się zdarzyć, że którąś z nich zajęła np. grupa Przeklętych. Dobrym pomysłem jest uczynienie z (próby) otwarcia przez kogoś - np. jednego z kapłanów - Krypty elementu przygody.

Technologie: Oprócz w miarę znanych bohaterom zdobyczy techniki: broni, modułów medycznych, przedmiotów codziennego użytku itp. w Kryptach można znaleźć również elementy technologii przewyższającej tą z którą obecnie dysponuje - czy raczej dysponowała - Federacja. Najczęściej będą to elementy pozwalające w znacznym stopniu usprawnić Nową Nadzieję (np. rewolucyjny napęd, zapewniające niwidzialność osłony, potężna broń). Dobrym pomysłem może być rozwiązanie za pomocą właśnie zdobytego wynalazku bieżącego zagrożenia.

Niektóre z elementów mogą być podzielone na części. Np. urządzenie nieznanego przeznaczenia może wymagać ukrytego w innej Kryptcie dysku z opisem.

Po odwiedzeniu wszystkich Krypt Nowa Nadzieja powinna być gotowa do rozprawienia się z Cyborgianami i uwolnienia dwunastu planet spod ich władzy.

Trzynasta Krypta

Już włącz do tej Krypty jest inny od pozostałych. Aby go otworzyć wymagane jest posiadanie wszystkich dwunastu kluczy. To za nim kryje się tajemnica upadku Trzynastej Planety, rozwiązanie nie rozwiązanych dotąd zagadek. Czy jednak bohaterowie zdecydują się je poznać, czy powinni to zrobić?