

FREE LEAGUE

# V E T Ř E L E C

H R A N A H R D I N Y



K O Č Á R B O H Ů

ANDREW E.C. GASKA



## V E D O U C Í S P I S O V A T E L

Andrew E.C. Gaska

## V Ý V O J H R Y

Tomas Härenstam

## H L A V N Í V Ý T V A R N Í K

Martin Grip

## G R A F I C K Ý N Á V R H

Christian Granath

## P Ř E K L A D

Rádím „smrq“ Trčálek

## E D I T O R

Cam Banks

## P Ř E D T I S K O V Á P Ř Í P R A V A

Dan Algstrand

## K O R E K T U R Y

Brandon Bowling, Kosta Kostulas

## S P R Á V A F I R E M N Í I D E N T I T Y

Joe LeFavi/Genuine Entertainment

## H E R N Í T E S T E Ř I

Marco Behrmann, Simon Andersson, Rickard Antroia, Joel Östlund, Lars Rinde, Marco Ahumada Juntunen, Artur Foxander, Justin Langley, Staffan Fladvad, Jonas Ferry, Johan Wilkman, Sven Holmström, Kristoffer Sjö, Matthew Tyler-Jones, Dave Semark, Anjali Clayden, Adam Gilbert, Addramyr Palino, Aden J Sharp, Adrian Fraser, Albert Julbe, Alec McLeod, Alexander Traver, Alexandre Belzile, Anders Persson, Andreas Nagy, Andrew McColl, Anson Li, Anthony Robinson, Ashley Reed, Benjamin Chee, Bill Griggs, Borja Pérez, Brent Kinkade, Brett Desmond, Brian Wille, Cassidy Frazee, Chad Mitchell, Charles Kottler, Chris Hutchinson, Chris Lowe, Christophe Nicolopoulos, Christopher P. Crossley, Christopher Travis, Cold Steel 730, D. W. Story, Daniel Ralph Read, Dariusz Horbal, Darren Pleavin, Dave Chappell, DaveC, David de Visser, David J Lambiase, David Lim, David McDermott, David Ross, Dennis Hovstadius, Derek Smyk, Dirk Johnson, Don Choi, Doug Keller, Douglas Bailey, Drew Stewart, Edward Horne, Eirik Bull, Elliott Reilly, Eric Dedalus, Ethan Eichstadt-Anderson, Fenhorn, Frazer Barnard, Frederic Cote, G R Shotton, Geoffrey „GEO“ Shaw, Gherhardt Sildoenfein, Gina Brown, Glenn Hunt, Graham Spearing, H. Shannon Cooke, Hank Belanger, Harriet Brandson, Hrvoje Ruhek, I. Jordan Thompson, Ian Dortsch, Jackson Freund, James Fuller, James Ormay, James Thibodeault, Jason Bell, Jason Bergman, Jason Taylor, Jason Wednesday Miller, Jay Alexander Hafner, Jefferson Powers, Jeffrey B. Miller, Jeffrey C. Locke, Jennifer Wolff, Jerad Bailey, Jeremy Gypton, Jeremy Hicks, Joey Brown, John Brent Macek, John Kingsnorth, John-Paul Killyleagh, Jon Xueréb, Jonathan Peter George Murray, Jordan Fishburn, Jordan Maday, Jordan McIntosh, Jörn Joghans, Jos. A. Fisch, Joshua Cope, Joshua Fassett, Joshua Lank Hancock, Joshua Thrasher, Juan Manuel Rodriguez, Justin Walden, Kaley Giboney, Ken Falkson, Kimmo Kukkonen, Krzysztof Jaxa Rudek, Kun Dániel, Lee Gaudreau, Levi Harris, Logermax, Lbr Litton, Lowe Family, Maciej Komaszyno, Mahes Wani, Maria Scanavie, Mark Delsing, Mark Hughes, Mark Lazure, Marv Breig, Matthew Morgan, Matthew W Smith, Matthew Woodard, Maximilien Werderer, Michael Cooper, Michael Heilemann, Michele Finelli, Morgan MacNeille-Pedersen, Natasha Zaleski, Nathan Ridings, Nigel Murphy, Paul M Jordan, Paweł Cybula, Payton R. Robertson, Peter G Söderberg, Phillip Reiss, Pierre-Yves Sirois Cournoyer, Piotr Kozikowski, Piotr Wyjadłowski, Richard Huffman, Richard Rayment, Richard Turnbull, Rick Zaleski, Ricky Paul Barker, Rob Bertich, Rob Wieland, Robert Bridges, Ryan „Nesfis“ Garrett, Ryan Jenkins, Sam Jones, Saun Conlin, Scott Guider, Scott Preston, Scott Roepel, Sean Roberts, Shawn Hartel, Simon Engmalm, Sophearath Chhorn, Stephan Lindkvist, Stéphane „Stefpuch“ Van Cauwenbergh, Stephen O' Mara, Steve Ramirez, Steven Godby, Stewart Strong, Stoo Goff, Sune Nødskou, Sylvester Thorn, Tashfeen Bhimdi, Tawnie Thompson, Thibault Meyer, Thomas Deeny, Thomas Giaquinto, Thomas Kempton, Thorsten Deuchler, Tidus Tudor, Tommy Scott, Tony Cheek, Tyler Satchwill, Wayne L. Augustson, Wayne Poppleton, Will Hindmarch, William Hostman, Zach Stevens, Zack McAtee

™ & © 2020 Twentieth Century Fox Film Corporation

Všechna práva vyhrazena

Hvězdná loď zachytí uprostřed hlubokého vesmíru nouzový signál. Společnost nařídí posádce, aby situaci prozkoumala, v případě neuposlechnutí jim vyhrožuje nevyplacením podílů. Při průzkumu opuštěné lodi je nalezena neznámá forma života – zabijácký mimozemský živočich. Jeden z členů posádky dostane od společnosti příkaz, aby vetřelce chránil.

Tento příběh je ti určitě povědomý. Ale při bližším zkoumání zjistíš, že jde o úplně nový příběh.

*Kočár bohů* je filmový scénář, který má novým hráčům představit hru VETŘELEČ. Stane se tak prostřednictvím napínavé a děsivé cesty vesmírem, kde nikdo neuslyší jejich křik. Scénář je určený pro Matku plus 3 až 5 hráčů a jeho dohrání zabere minimálně 4-5 hodin.

**„Slečna Vickersová by si s vámi ráda promluvila... ještě než začne vaše dobrodružství.“**

- DAVID 8

### POUZE PRO MATČINY OČI

Tato brožura je určena výhradně pro Matku, která by si ji měla před začátkem hraní prostudovat. Hráči by scénář dopředu číst NEMĚLI, zkazí si tím překvapení a zážitek ze hry.

## POSTAVY

Pro scénář je připravených pět hráčských postav – posádka vesmírné nákladní lodi USCSS *Montero*. Jejich vyplněné deníky najdeš v krabici této sady. Pobídní hráče, ať si vyberou, koho chtějí hrát. Pokud máš ve skupině méně než pět hráčů, stanou se zbylí členové posádky nehráčskými postavami pod tvou kontrolou.

Až si hráči vyberou počáteční postavy, přečti nahlas text v rámečku na str. 4: „O co jde, matko?“ Pak hráčům ukaž mapu *Montera* ze strany 7 a každému předej jeho osobní cíl pro první akt (viz další strana).

Nehráčské postavy členů posádek USCSS *Montero*, *Cronus* a *Sotillo* můžete použít jako náhradníky, pokud některému hráči jeho postava zemře. Jestli se tak stane, dovol hráčům, pokud budou chtít, aby si pro novou postavu sami vybrali parťáka a rivala. Deníky si pro náhradní hráčské postavy můžete stáhnout z webových stránek Free League.

**VÝSTROJ:** Na začátku scénáře nemají hráčské postavy žádnou výstroj, krom osobních drobností. Můžou si ale mezi sebou rozdělit výstroj dostupnou na lodi *Montero* (viz strana 6). Jak se podělí, je na nich – nebo spíš na kapitánce Millerové.

## OSOBNÍ CÍLE

Všechny hráčské postavy mají pro každý ze tří aktů scénáře osobní cíle. Najdeš je na hracích kartách v krabici této sady. Vždy na začátku nového aktu předej hráčům odpovídající karty s osobními cíli jejich postav. Všechny upozorni, že si je navzájem nemají prozrazovat.

**ZVLÁŠTNÍ ROZKAZ 966:** Hned na začátku scénáře dej hráči Wilsona kromě osobního cíle ještě kartu s názvem „Zvláštní rozkaz 966“.

**HODNOCENÍ OSOBNÍCH CÍLŮ:** Na konci každého aktu sesbírej od hráčů karty s osobními cíli a jeden po druhém vyhodnoť. Pokud ti přijde, že

se hráč, i přes velké riziko nebo újmu, snažil osobního cíle postavy dosáhnout, oznam to a přiděľ mu jeden příběhový bod (viz strana 26 Příručky pravidel). Ale pozor, ať podstatu osobních cílů neprozradíš celé skupině. Měly by být až do konce scénáře tajné.

**NÁHRADNÍ HRÁČSKÉ POSTAVY:** Osobní cíle na všechny akty scénáře mají připravené jen původní hráčské postavy. Nehráčské postavy, které jde použít jako náhradní postavy pro hráče, mají připravený jen jeden osobní cíl. Ten jim zůstane po celý scénář stejný. ■

## ANDROID V UTAJENÍ

Jeden z členů posádky lodi *Montero* je ve skutečnosti tajný agent – syntetik s krycím jménem Lucas. Pracuje pro společnost Bionational, konkurenta společnosti Weyland-Yutani. Jakmile si hráči vyberou postavu, rozhodni, kdo z nich bude Lucas. Tento hráč nedostane osobní cíle své postavy, ale Lucasovy. Kromě toho mu na začátku scénáře ještě předej kartu s názvem „Poznámka pro Lucase“. Ale pokud budeš chtít, může být Lucas nehráčská postava.

Lucas se nechce prozradit a tak precizně napodobuje lidské chování. Proto dokud není odhalený, používejte pro něj pravidla pro lidi – může zkoušet štěstí, získávat ÚROVEŇ STRESU, házet na paniku atd. Prozradí se jenom tehdy, když utrpí kritické zranění – z androida

totiž při krvácení neteče krev, ale bílá tekutina. Od chvíle, kdy dojde k Lucasovu odhalení, se začne řídit pravidly pro androidy (viz strana 77 Příručky pravidel). Koněčně bude moct projevit svoji skutečnou výkonnost – jeho SÍLA a OBRATNOST se zvýší (každá) o +3, díky tomu se mu upraví i Zdraví (včetně aktuálního stavu). Navíc dojde k vyřazení inhibitorů chování a nebude mít zábrany zraňovat lidi.

**VYHLÁŠENÍ PVP.** Po prozrazení, že je Lucas android, hrozí, že se dostane do konfliktu s ostatními hráčskými postavami. Dojde-li k tomu, odehrajte aktuální scénu a pak z Lucase udělejte nehráčskou postavu. Jeho hráče vyzvi, aby si na zbytek hry vybral jinou postavu (třeba někoho z posádky lodi *Cronus*).

**CO SE DĚJE, MÁTKO?**

*Jste vesmírní trakeři na nákladní lodi USCSS Montero. Právě letíte „Uličkou“ – obchodní trasou mezi stanicí Anchorpoint a Hranicí. Nákladní prostor lodi máte naplněný desítkami nádrží s nebezpečným plynem tritiem, který se pomalu rozkládá na mimořádně výdělečné helium-3. Podobné náklady jsou většinou tažené v obrovských cisternových modulech za lodí. Do nich se vejde mnohem větší množství plynu, navíc je uložený v bezpečné vzdálenosti od samotné nákladní lodi. Montero ale nebylo vyrobeno jako tahač a tak veze relativně malou dodávku*

*v nákladové palubě. Objednávka přišla přímo od společnosti Weyland-Yutani a dodávka je určena pro Sutterův svět – nově založenou kolonii na Hranici. Vaše cesta probíhala celkem rutinně, ale když jste opustili Anchorpoint, objevila se na monitorech Montera zvláštní anomálie a do doby, kdy jste aktivovali tlačný pohon a přešli na nadsvětelnou rychlost, zaznamenávaly senzory občasný kontakt. Od té doby už k žádnému incidentu nedošlo. Právě se probouzíte z hyperspánku, připravení doručit zboží do kolonie Sutterův svět.*

**SITUACE****PŘEHLED SCÉNÁŘE**

Hvězdná loď USCSS Montero je odkloněna z trasy, aby zkontrolovala nouzový signál vyslaný vědeckou průzkumnou lodí USCSS Cronus. Ta je již tři čtvrtě století ztracená. Posádka lodi Montero provede průzkumný výsadek a zjistí, že několik zbývajících členů posádky Cronu je stále naživu ve stázi, ale loď je napadena mimozemskými tvory. Během pokusu zachránit přeživší a přesunout je na Montero dostane jeden z členů posádky tajný rozkaz přivést xenomorfní materiály do společnosti. Na Monteru je sabotován reaktor a nastaven na přetížení. Poté, co je loď zničena, nemá posádka jinou možnost než se pokusit opravit Cronus. Brzy jim ale dojde,

že jsou na bojišti mezi agenty korporací, kterým nezáleží na lidském životě a myslí jen na splnění úkolů a tučnou výplatu; posádkou Cronu nakaženou infekcí, která je pomalu přeměňuje v monstra; divokými vetřelci lačnicími po krvi a zabijáckým androidem snažícím se zabránit tomu, aby se do spárů Weyland-Yutani dostalo cokoli mimozemského. Navíc ve chvíli, kdy se členové posádky Montera dozvědí, že by i oni mohli být nakaženi, se Cronu pokusí zmocnit piráti. Nakonec vyvstane poslední zásadní otázka – chtějí členové posádky zabránit tomu, aby se nebezpečná biologická zbraň dostala do nesprávných rukou, nebo by raději byli velmi, velmi bohatí?

## CO SE SAKRA STALO S CRONEM?

Na základě utajovaných údajů ze zašifrovaného přenosu byla loď *Cronus* v roce 2110 vyslána do vesmíru, aby se pokusila najít vzorky chemické látky AO-3959X.91-15. Rozluštění části datového přenosu ji dovedlo k soustavě 26 Draconis a k malému planetoidu označovaném LV-1113. Ten se nachází v pásu planetárního odpadu obíhajícího kolem sluncí této trojhvězdné soustavy. Posádka našla hledanou chemickou látku. Ta již byla na planetě v minulosti použita, což vedlo k mutacím životních forem.

Během vědeckých pokusů a experimentů s černou kapalinou zvanou kmen 26 Draconis se výzkumníci nakazili sporami zárodečného patogenu. V důsledku toho se z několika členů posádky vylíhly krevní larvy, které rychle dospěly v neomorfy. Na palubě zavládl chaos. Došlo ke vzpouře, vědecký modul *Cronu* byl katapultován pryč a ponechán svému osudu a přeživší posádka z planetoidu uprchla.

**KMEN 26 DRACONIS:** Když zbývající vědci zjistili, že někteří z nich byli před odletem infikováni sporami, naočkovali se proti neomorfním nákaze derivát kmene 26 Draconis. Lékaři ale nevěděli, že je vakcína nebezpečná a po aplikaci může způsobit, že naočkovaní zmutují v ohavnost. Když se začali někteří z naočkovaných transformovat,

posádka Cronu si nebyla jistá, zda jejich vakcína účinkuje.

V okamžiku, kdy loď zaplavili neomorfové a ohavnosti, uvědomili si, že jim situace přerůstá přes hlavu. Zabarikádovávali se na kryopalubě a nechali syntetickou Avu, aby obsluhovala zamořenou loď. Sami se uložili do stáže a doufali v zázrak.

Loď se později dostala do mikrometeoritické bouře, která poničila komunikační anténu, následkem čehož selhalo řízení navigace. Ava se pokusila opravit motory, ale byla napadena ohavnostmi. Podpora života selhala a loď se ponořila do hlubokého chladu. Posádka zůstala v bezpečí ve svých hyperspánkových kójičkách a cizí bytosti na palubě upadly do stavu strnulosti s potlačenými životními funkcemi. K těmto událostem došlo během dvou dnů po opuštění LV-1113. Od té doby je Cronus po desítky let unášen podsvětelnou rychlostí vesmírem.

**POZNÁMKA PRO MATKU:** Očkování kmenem 26 Draconis funguje - v 95% případů skutečně zastaví růst všech neomorfních spor, ze kterých se vyvíjí zárodek. Bohužel ale existuje i nezanedbatelné riziko, že derivát černé kapaliny zafunguje příliš a překóduje DNA naočkovaných. Tím je pomalu přeměněn v zombiím podobné tvory zvané ohavnosti (viz strana 43). ■

*„...tyto všechny jsou pro vás hodné opovržení.“*

- Leviticus 11

# USCSS MONTERO

LÓCKMART CM-88G, NÁKLADNÍ LOĎ TŘÍDY BISON

*Montero* je hvězdná loď stejné řady jako *Nostramo*, jen jde o novější model s menšími vylepšeními. Nejdůležitější rozdíl je, že *Montero* má standardní motory Saturn J 3000, zatímco *Nostramo* mělo modernizované motory Rolls-Royce N66 Cyclone. Proto není klasifikovaná jako komerční tahač. Je konstruovaná jako standardní nákladní loď s vnitřní nákladní palubou a vstupem v podvozku.

Scénář hry začíná právě na *Monteru*. Napravo si můžeš prohlédnout nákres hlavní paluby, kde se pohybuje personál. Zbytek lodi na mapě není, protože nepředpokládáme, že by tam postavy chodily na víc, než krátkou chvíli – viz události.

**NÁKLAD:** V hangáru lodi *Montero* je v současné době 72 vysokotlakých nádrží s 200 000 tunami rozkládajícího se, přesto stále vysoce hořlavého

tritia. Vzhledem k těkavosti tritia s ním není snadná manipulace, ale než zásilka dorazí do přístavu, proběhne jeho radioaktivní rozpad na helium-3; bezpečný a čistý zdroj energie používaný v mnoha koloniích. Každá nádrž je o velikosti polovičního cisternového přívěsu. Na začátku dobrodružství je přibližně polovina plynu stále hořlavá, proto je potřeba být velmi opatrný. Pro převoz nákladu na orbitu a zpátky je *Montero* vybaveno starým ploštinovým přepravěním WY-37B zvaným *Daisy*.

**PŘECHODOVÝ TUBUS:** *Montero* je vybavené 10 metrovým přechodovým tubusem, pro případ připojení k přechodové komoře jiné kosmické lodi. Díky tomu je možné procházet mezi plavidly bez nutnosti výstupu do vesmíru. ■

## VÝSTROJ NA MONTERU

Na *Monteru* je na začátku scénáře k dispozici následující výstroj. Hráčské postavy (nebo kapitánka Millerová) se musí rozhodnout, jak si ji rozdělí. Popis výstroje najdeš v kapitole 5 Příručky pravidel.

- ▶ 5 x kompresní skafandr IRC Mk.50 (ve všech je počáteční zásoba vzduchu na hodnotě 5)
- ▶ 1 x detektor pohybu M314 (zásoba energie na hodnotě 5)
- ▶ 1 x příruční autogen (zásoba energie na hodnotě 5)
- ▶ 1 x nýtovačka Watatsumi (zásoba 4 nýtů)
- ▶ 1 x služební pistole M4A3 (1 nabití)
- ▶ 1 x záchytná harpuna SpaceSub ASSO#400
- ▶ 1 x spalovací jednotka M240 (2 nabití)
- ▶ 1 x pracovní nakladač P-5000

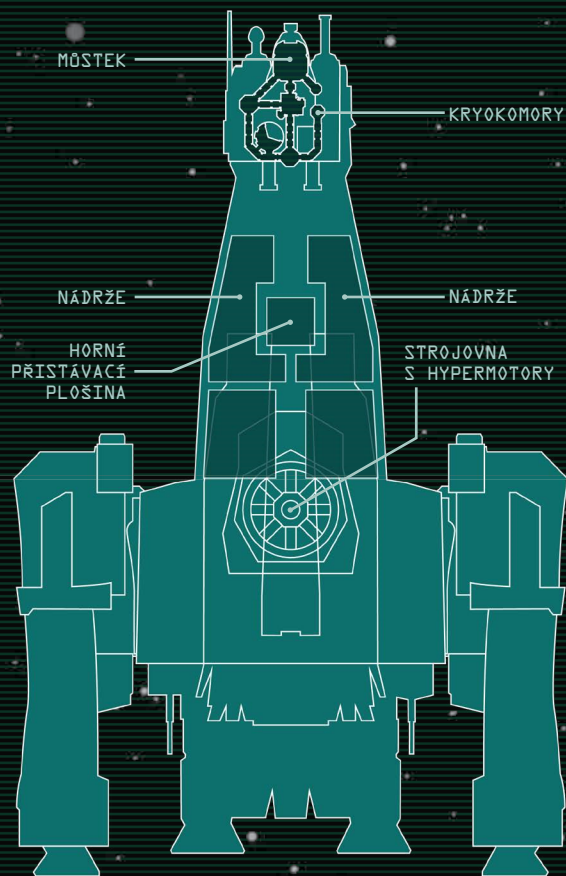


# USCSS MONTERO



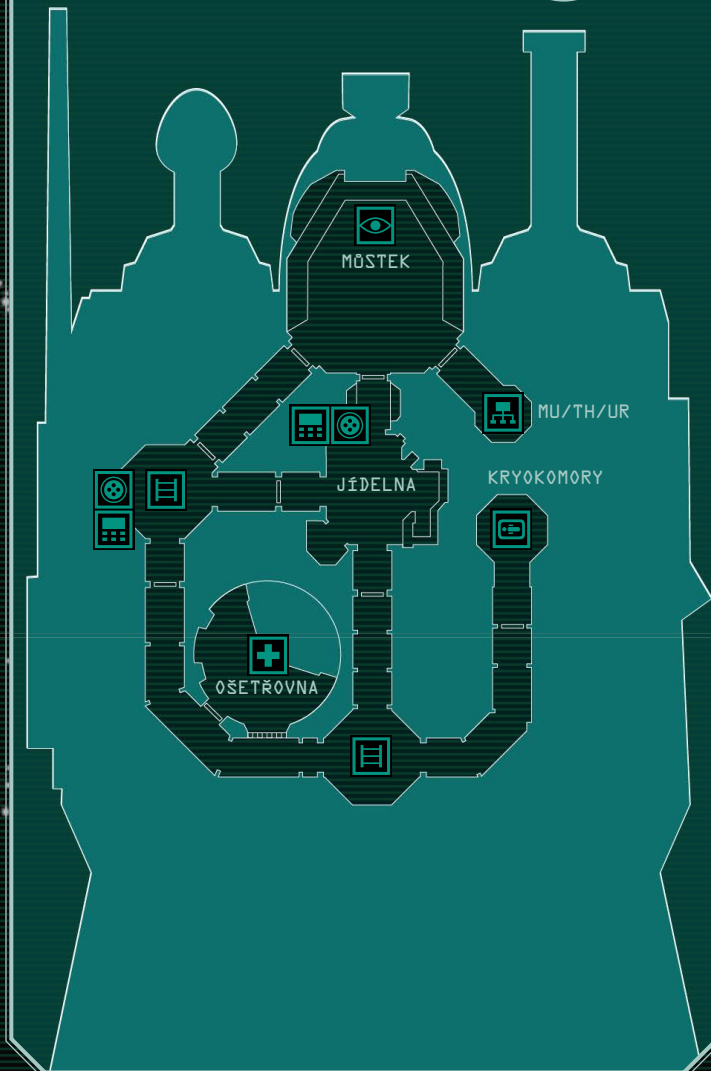
## USCSS MONTERO

OBCHODNÍ NÁKLADNÍ LOĎ



# MONTERO - PALUBA A

PALUBA



# WY-37B DAISY



# NEHRÁČSKÉ POSTAVY

Během scénáře se posádka lodi USCSS *Montero* může setkat se třemi skupinami nehráčských postav a monster. Podrobně jsou popsány dále.

**POSÁDKA CRONU:** Loď *Cronus* měla původně třicet členů posádky, teď už jenom pět. Krom druhého důstojníka nemají dokonce ani pilota.

**POSÁDKA SOTILLA:** Tito korporací placení záškodníci se po celé dobrodružství drží hráčských postav jako jejich stíny. Objeví se až během třetího aktu a dost možná budou jedinou šancí, jak se z této šlamastyky dostat.

**XENOMORFOVÉ:** Bez nějaké formy vetřelců by hra VETŘELEČ nebyla úplná. A i když se během dobrodružství neobjeví tradiční xenomorfové, jejich příbuzní jsou neméně smrtící. V tomto scénáři narazíte na dva typy vetřelců: neomorfy a ohavnosti. Popis obou najdeš v příloze I na straně 36.

Většina Xenomorfů se zrodí až v průběhu scénáře, ale někteří jsou na *Cronu* už v době, kdy přiletí hráčské postavy:

- ▶ Na několika místech na lodi jsou nachystané neomorfní výtrusnice, od kterých se může kdokoli nakazit.
- ▶ Jedna ohavnost IV. stádia po vivisekci je v laboratoři (viz strana 22).
- ▶ Jedna ohavnost IV. stádia hibernuje v řídicí místnosti reaktoru (viz strana 25).
- ▶ Jedna ohavnost IV. stádia je na vnějším trupu lodi.
- ▶ Pokud bys chtěl přilít olej do ohně, můžeš na *Cronus* přidat hibernujícího dospělého neomorfa, který bude postavy od jejich příchodu pronásledovat (viz události).

Kromě ohavností jsou všichni xenomorfové na *Cronu* na začátku hry *aktivní* a v režimu plížení.

## JOHNS, DŮSTOJNÍK



Druhý důstojník na USCSS *Cronus*

CELÉ JMÉNO: Albert Johns

VĚK: 47

POVAHA: *submisivní*

**V současné době je Johns de facto kapitánem lodi Cronus, ale svou pozici nezvládá. Je opravdu dobrý v dohlížení, jestli posádka plní rozkazy, ale není příliš dobrý v jejich udílení. Ochotně přijme roli zástupce kohokoli, kdo na sebe vezme odpovědnost činit nelehká rozhodnutí potřebná k záchraně životů.**

**SÍLA 4, OBRATNOST 3, BYSTROST 3, OSÖBNOST 4**

**ZDRAVÍ: 4**

**DOVEDNOSTI: Těžké stroje 1, Zdatnost 2, Boj na dálku 2, Pilotování 2, Postřeh 2, Velení 1**

**TALENT: Vyšší hodnost**

**VÝSTROJ: pistole M4A3 (1 nabití), přístupová karta**

**OSOBNÍ CÍL: Najít a následovat schopného vůdce a pomáhat mu zachraňovat lidské životy.**

**PARŤÁK: -**

**RIVAL: Claytonová**

## REIDOVÁ, KOLONIÁLNÍ NÁMOŘNÍK



Bezpečnostní důstojník na USCSS Cronus  
**CELÉ JMÉNO:** Valerie Reidová  
**VĚK:** 34  
**PŮVAHA:** nervózní.

**150 cm vysoká seržantka Reidová je veteránka Obranných složek Vnějšího okraje z občanské války na Torinu Prime. Na lodi Cronus velela bezpečnostnímu týmu, který měl zajistit ochranu vědců. Coby žoldněř ORDF ukončila smluvní povinnost se všemi poctami a nechala se najmout společností Weyland-Yutani. Reidová přišla na Torinu Prime o paži, ale má syntetickou protézu. Na LV-1113 viděla umírat spoustu lidí pod ochranou ORDF a trpí posttraumatickou stresovou poruchou vyvolanou jak těmito zážitky, tak vzpomínkami na občanskou válku. Lidé mají tendenci ji kvůli její výšce podceňovat.**

**SÍLA 5, OBRATNOST 4, BYSTROST 2, OSOBNOST 3**

**ZDRAVÍ: 5**

**DOVEDNOSTI:** Boj zblízka 3, Těžké stroje 1, Boj na dálku 3, Pohyb 2, Velení 1

**TALENT:** Divoké násilí

**VÝSTROJ:** brokovnice Armat 37A2 12 (2 nabití)

**OSOBNÍ CÍL:** Bez ohledu na vlastní bezpečnost vynaložit maximální úsilí k odstranění jakýchkoli hrozeb pro posádku Cronu.

**PARŤÁK:** Johns

**RIVAL:** Flynn

## FLYNN, ZDRAVOTNÍK



Zdravotník na USCSS Cronus  
**CELÉ JMÉNO:** Liam Flynn  
**VĚK:** 27  
**PŮVAHA:** bojácný

**Flynn je poslední lékař na palubě. Byl členem pomocného vědeckého personálu a pomáhal syntetizovat derivát léku z kmene 26 Draconis. Flynn tuší, že lék není zcela bezpečný, ale raději riskne jeho použitím, než aby byl svědkem vylíhnutí další krevní larvy. Nechce mluvit o ničem, co se stalo na LV-1113. Neprozradí ani nic o průlomových objevech, kterých dosáhl vědecký tým ještě předtím, než je s Cronem opustili. Že je součástí léku i černý sliz si Flynn taky raději nechal pro sebe.**

**SÍLA 2, OBRATNOST 3, BYSTROST 4, OSOBNOST 5**

**ZDRAVÍ: 2**

**DOVEDNOSTI:** Pohyb 1, Postřeh 2, Technologie 2, Manipulace 2, Lékařská pomoc 3

**TALENT:** Soucit

**VÝSTROJ:** lékárnička, chirurgická souprava

**OSOBNÍ CÍL:** Dostat se z této šlamastyky živý, bez ohledu na to, co to bude stát nebo jaké lži bude potřeba napovídat.

**PARŤÁK:** Cooper

**RIVAL:** Reidová

## COOPER, VĚDEC



Vrchní vědecký pracovník na USCSS Cronus

CELÉ JMÉNO: Daniel Cooper

VĚK: 53

POVAHA: racionální

**Profesor Cooper, vědecký pracovník na lodi Cronus, se před ulehnutím do hyperspánku infikoval neomorfními spory. Ví, že je lék na kmen 26 Draconis získávaný z černého slizu a obává se, že není bezpečný. Proto se nikdy nenechal naočkovat. Prohlásil, že si lék aplikoval a injekční stříkačku schoval do kapsy. Cooper se cítil špatně už před vstupem do stáze a po probuzení se jeho stav rychle zhorší. Bude si stěžovat na silnou migrénu, později začne mluvit nesmysly a nakonec upadne do epileptického šoku. Jak to s ním dopadne, popisuje událost „Matka všech migrén“.**

SÍLA 2, OBRATNOST 3, BYSTROST 5, OSOBNOST 4

ZDRAVÍ: 2

DOVEDNOSTI: Pohyb 1, Postřeh 2, Technologie 3, Manipulace 1, Lékařská pomoc 3

TALENT: Analýza

VÝSTROJ: tablet s osobními daty

OSOBNÍ CÍL: Zajistit, aby se kmen 26 Draconis nestal hrozbou pro lidskou civilizaci.

PARŤÁK: Flynn

RIVAL: Claytonová

## CLAYTONOVÁ, JEDNATEL SPOLEČNOSTI



Kontaktní pracovník společnosti na USCSS Cronus

CELÉ JMÉNO: Lori Claytonová

VĚK: 42

POVAHA: bezohledná

**Claytonová je navenek klidná, ale uvnitř v ní kypí vztek nad promarněným životem v kryospánku. Uvědomuje si, že Cooper a Flynn mají po experimentech vědeckého týmu na LV-1113 neocenitelné informace a zkušenosti. S vidinou tučného zisku by ráda dostala Flynnu a vzorek kmene 26 Draconis zpátky do Weyland-Yutaní.**

**UPOZORNĚNÍ: Přístupový kód k EEV v její soukromé kajutě na palubě B zná jenom Claytonová**

SÍLA 2, OBRATNOST 3, BYSTROST 4, OSOBNOST 5

ZDRAVÍ: 2

DOVEDNOSTI: Boj na dálku 2, Pohyb 1, Postřeh 2, Velení 2, Manipulace 3

TALENT: Osobní bezpečnost

VÝSTROJ: služební pistole M4A3 (2 nabití), přístupová karta

OSOBNÍ CÍL: Přivést Flynnu a vzorek kmene 26 Draconis zpátky do Weyland-Yutaní a tím si vysloužit tučnou odměnu. Zabít každého, kdo ti bude stát v cestě.

PARŤÁK: -

RIVAL: Cooper

## AVA 6, SYNTETIK



Android na USSS Cronus

VĚK: Vypadá na dvacet let.

POVAHA: nápomocná

**Model Ava vyvíjela společnost Weyland-Yutani na začátku století. Šlo o ženský protějšek androida ze série Walter a dnes už se dávno nevyrábí. Pro posádku byla pouhým strojem a tak ji ve snaze udržet loď v chodu ponechali mimo kryopalubu, přestože byly paluby zamořené neomorfy. Krátce poté byla Ava poškozena a po následující desetiletí bloudila po lodi jako omámená. Ava ctí povinnost sloužit lidem, a i když si to lidé nezaslouží, vždy myslí víc na jejich prospěch než na sebe.**

SÍLA 5, OBRATNOST 6, BYSTROST 5, OSOBNOST 4

ZDRAVÍ: 5

DOVEDNOSTI: Pohyb 1, Zdatnost 2, Postřeh 2, Technologie 3, Lékařská pomoc 2

VÝSTROJ: žádná

OSOBNÍ CÍL: Bez ohledu na vlastní bezpečí pomoz přežít lidem na Cronu.

PARŤÁK: -

RIVAL: -

RIVAL: Flynn

## BOLAJI, DŮSTOJNÍK



Kapitán lodi Sotillo

CELÉ JMÉNO: Adisa Bolaji

VĚK: 30

POVAHA: odhodlaný

**Nemotorný, vysoký a hubený Bolaji není typickým zločincem. Má uzavřenou smlouvu se společností Seegson a je placený za to, aby na Hranici přepadl lodě Weyland-Yutani. On a jeho posádka jsou piráti na plný úvazek. Využívají firemní bonusy, čerpají placenou dovolenou a za výjimečné úlovky dostávají prémie. Bolajimu jde především o kšeft, ale i on ví, že existují věci nebezpečné natolik, že je není správné svěřit nesprávným lidem.**

SÍLA 3, OBRATNOST 5, BYSTROST 3, OSOBNOST 3

ZDRAVÍ: 3

DOVEDNOSTI: Těžké stroje 1, Pohyb 2, Boj na dálku 3, Pilotování 1, Manipulace 1, Velení 2

TALENT: Vyšší hodnost

VÝSTROJ: pistole Rexim RXF-M5 EVA (3 nabití)

OSOBNÍ CÍL: Aniž bys riskoval svou loď a posádku, bylo by dobré na této zapeklité situaci něco vydělat.

PARŤÁK: Pin

RIVAL: -

## PIN, ŽOLDÁK



Najatá hrubá síla na Sotillo

CELÉ JMÉNO: Pinion

VĚK: 31

POVAHA: nezlomná

**Pinion vyrůstala s Bolajim na Šalamounových ostrovech, kde spolu během dospívání kradli raketoplány. Pinion jednou při jízdě v komerčním transportéru nešťastně nabourala a zranila šest lidí. Aby nešla do vězení, vzal na sebe vinu o rok mladší Bolaji a skončil za to v nápravném ústavu. Od té doby stojí Pinion vždy při něm. Pin měří 195 cm a je největším svalovcem v posádce Sotillo. Jejím úkolem je prosazovat Bolajihů záměry.**

**SÍLA 5, OBRATNOST 4, BYSTROST 3, OSOBNOST 2**

**ZDRAVÍ: 5**

**DOVEDNOSTI:** Boj zblízka 3, Těžké stroje 1, Zdatnost 1, Boj na dálku 2, Pohyb 2, Velení 1

**TALENT:** Divoké násilí

**VÝSTROJ:** pulsní puška Armat M41A (2 nabití)

**OSOBNÍ CÍL:** Bez ohledu na cenu nebo riziko následovat a chránit Bolajiho.

**PARTÁK:** Bolaji

**RIVAL:** Beinová

## BEINOVÁ, PILOT



Pilot na Sotillo

CELÉ JMÉNO: Helen Beinová

VĚK: 53

POVAHA: cynická

**Beinová sloužila v koloniální námořní pěchotě jako bojový pilot, ale byla propuštěná beze cti, protože během Tientsinského tažení odpálila bombu na nesprávnou základnu. Beinová je alkoholik, ale i opilá je pořád lepším pilotem, než většina jiných letců v koloniích za střízlivá. Pro Sotillo je díky svým vojenským znalostem a zkušenostem neocenitelná.**

**ALKOHOLISMUS:** Viz strana 67 Příručky pravidel.

**SÍLA 3, OBRATNOST 5, BYSTROST 3, OSOBNOST 3**

**ZDRAVÍ: 3**

**DOVEDNOSTI:** Těžké stroje 2, Boj na dálku 2, Pilotování 3, Postřeh 1, Velení 2

**TALENT:** Lehkomyslnost

**VÝSTROJ:** revolver .357 Magnum (2 nabití)

**OSOBNÍ CÍL:** Kde mají na této zatracené lodi nějaký chlast?

**PARTÁK:** Horton

**RIVAL:** Pin

## HORTON, MECHÁNİK



Mechanik na Sotillo

CELÉ JMÉNO: Micky Horton

VĚK: 12

POVAHA: přátelský

**Když jeden nevýznamný manažer společnosti Weyland-Yutani podvedl Bolajiho, unesl mu kapitán syna Hortona, aby ho přiměl k vyrovnání částky. Ale Hortonova otce mezitím zabil jiný podvedený žoldák a Bolaji se rozhodl, že si chlapce nechá. Dnes dvanáctiletý Horton je umolousaný mechanik samouk – už od devíti let přestavoval senzorové soupravy a montoval pohonná pole. Ostatní členové posádky Sotilla ho mají rádi a chovají se k němu dobře.**

**SÍLA 2, OBRATNOST 4, BYSTROST 5, OSOBNOST 3**

**ZDRAVÍ: 2**

**DOVEDNOSTI: Pohyb 2, Postřeh 2, Přežití 2, Technologie 3, Lékařská pomoc 1**

**TALENT: Nenápadnost**

**VÝSTROJ: spalovací jednotka M240 (1 nabití)**

**OSOBNÍ CÍL: Pomoz členům posádky Sotilla dostat se odsud živí.**

**PARTÁK: Beinová**

**RIVAL: -**

# USCSS CRONUS

WEYLAND SEV M3, VĚDECKÉ PRŮZKUMNÉ PLOVIDLO  
TŘÍDY HELIADES

Cronus je vědecká výzkumná loď vyrobená na počátku 22. století. Je podobná modernějším plavidlům této konstrukční linie spadajícím do třídy Magellan a hráčské postavy by si ji proto s nimi mohly splést. Stejně jako je Montero trochu novější verzí Nostroma, je Cronus novější verzí plavidla třídy Heliades a proto v mnohém podobný lodi Prometheus. Na rozdíl od něj ale nebyl na Cronu samostatným modulem třídy D záchranný člun, ale tajná a speciálně vybavená vědecká laboratoř. Tu bylo možné v případě nouze odhodit. Když se hráčské postavy s Cronem střetnou, bude tento modul pryč. Byl katapultován během původní mise.

**OPERAČNÍ VOZIDLA:** Cronus má ve vozovně jenom dvě terénní vozidla (viz strana 141 základní knihy pravidel). Všechny únikové moduly třídy A jsou pryč. Ať už byl Cronus kdekoli a prováděl tam cokoli, odletěl ve spěchu a operační vozidla nechal na místě.

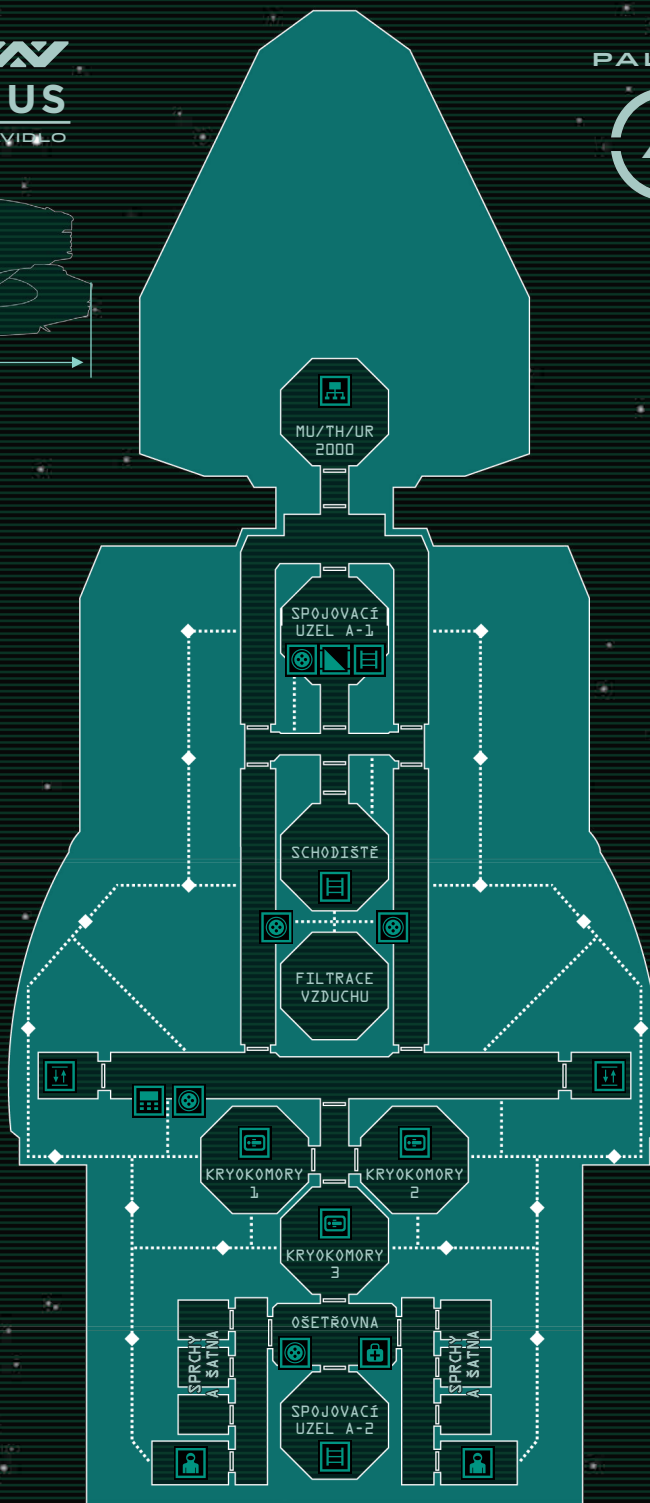
**PLÁNY PALUB:** Cronus má čtyři paluby. Pohybovat se mezi nimi dá skrz spojovací průlezy s žebříky, dvěma velkými výtahy a schodištěm (momentálně zříceným). Plány jednotlivých palub jsou uprostřed této příručky. Pro účely pohybu se každá menší místnost nebo chodba považuje za jednu zónu (viz strana 55 Příručky pravidel). Velké místnosti jsou tenkými čarami rozdělené na několik zón. Tečkované čáry znázorňují větrací šachty, v nich jsou zóny ohraničené většími tečkami.

**USCSS CRONUS**  
VĚDECKÉ PRŮZKUMNÉ PLYVIDLO



PALUBA

□ 2x2 METRY



**TECHNICKÉ PARAMETRY**

Délka: 130 m

Šířka: 48,75 m

Výška: 36,5 m

POHON MOTORU: čtyři iontové plasmové motory na jaderný pohon

PALIVO: ionizovaný plazmový pohon

POHON: generátory jaderného štěpení

MONITOROVACÍ SYSTÉMY: rozličné typy komunikačních antén

NAVIGAČNÍ SYSTÉMY: samostatné pokročilé navigační systémy

POSÁDKA: 17

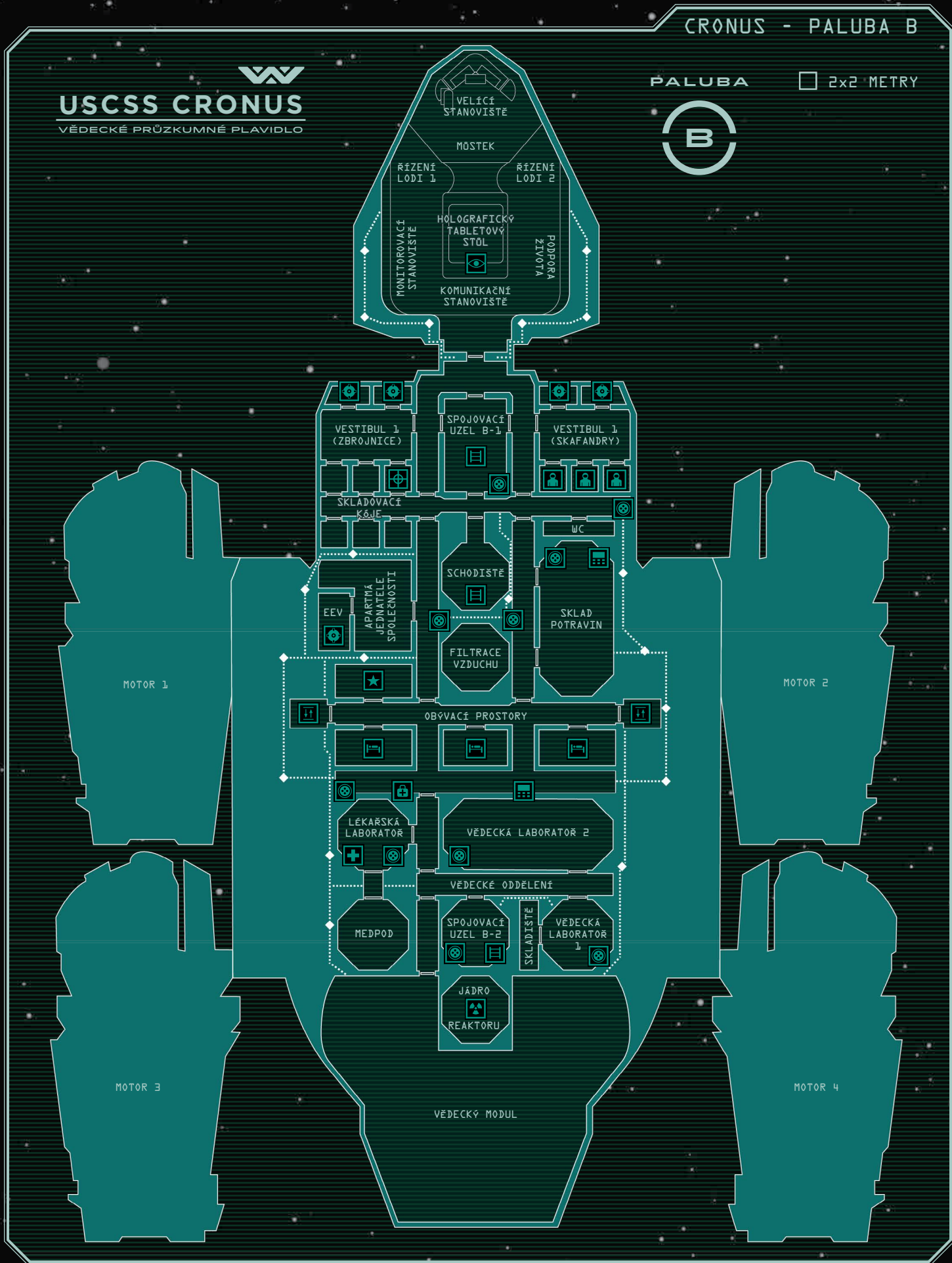


CRONUS - PALUBA B

**USCSS CRONUS**  
VĚDECKÉ PRŮZKUMNÉ PLAVIDLO

PALUBA

2x2 METRY



VÝROBNÍ INFORMACE

VÝROBCE: Weyland Corp

TŘÍDA: Heliades

VÝROBNÍ ŘADA: Nadsvětelné lodě Weyland

REGISTRAČNÍ ČÍSLO: 142601

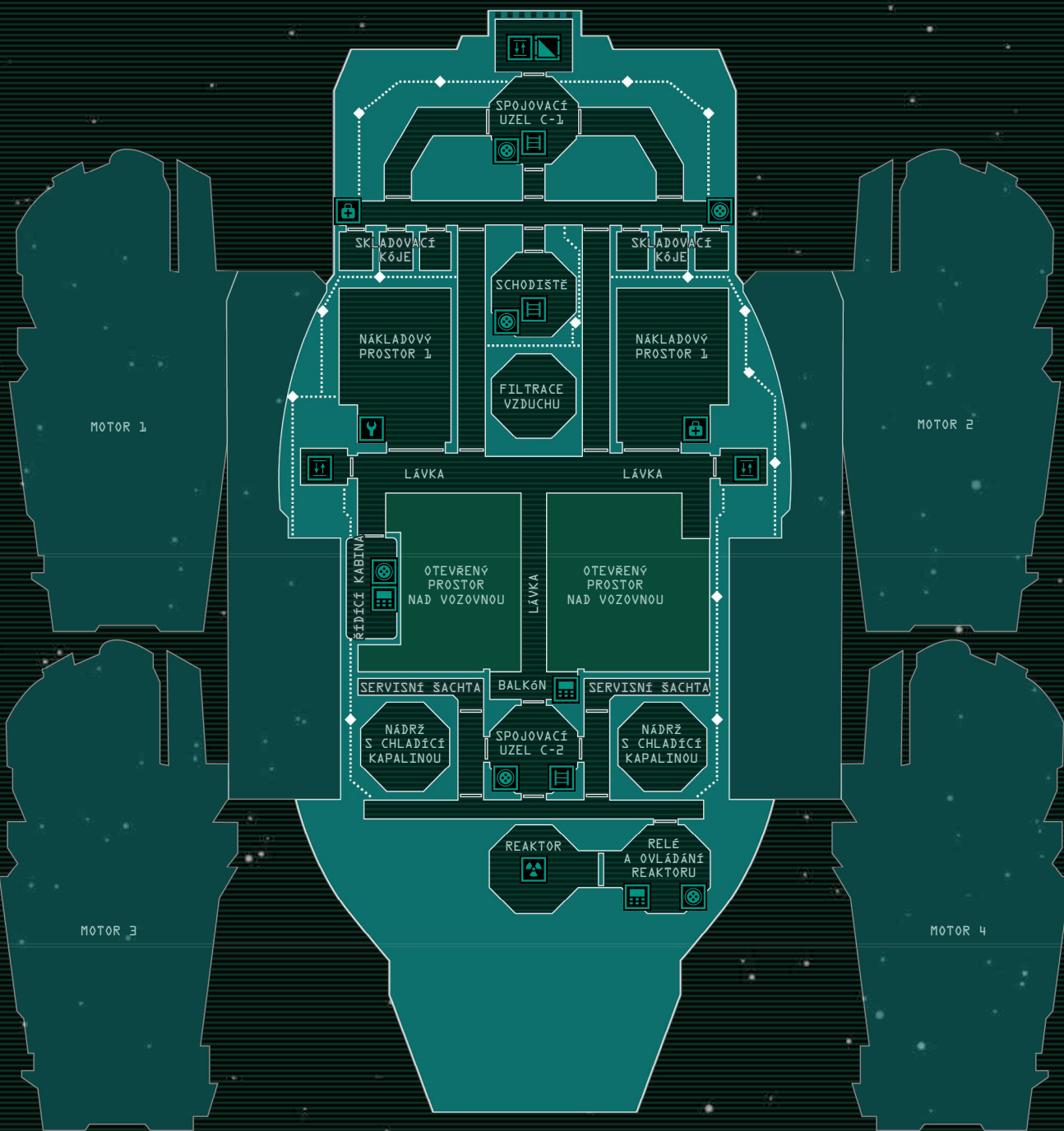
MODEL: Dálkové průzkumné plavidlo.

CRONUS - PALUBA C

  
**USCSS CRONUS**  
VĚDECKÉ PRŮZKUMNÉ PLAVIDLO

PALUBA

 2x2 METRY



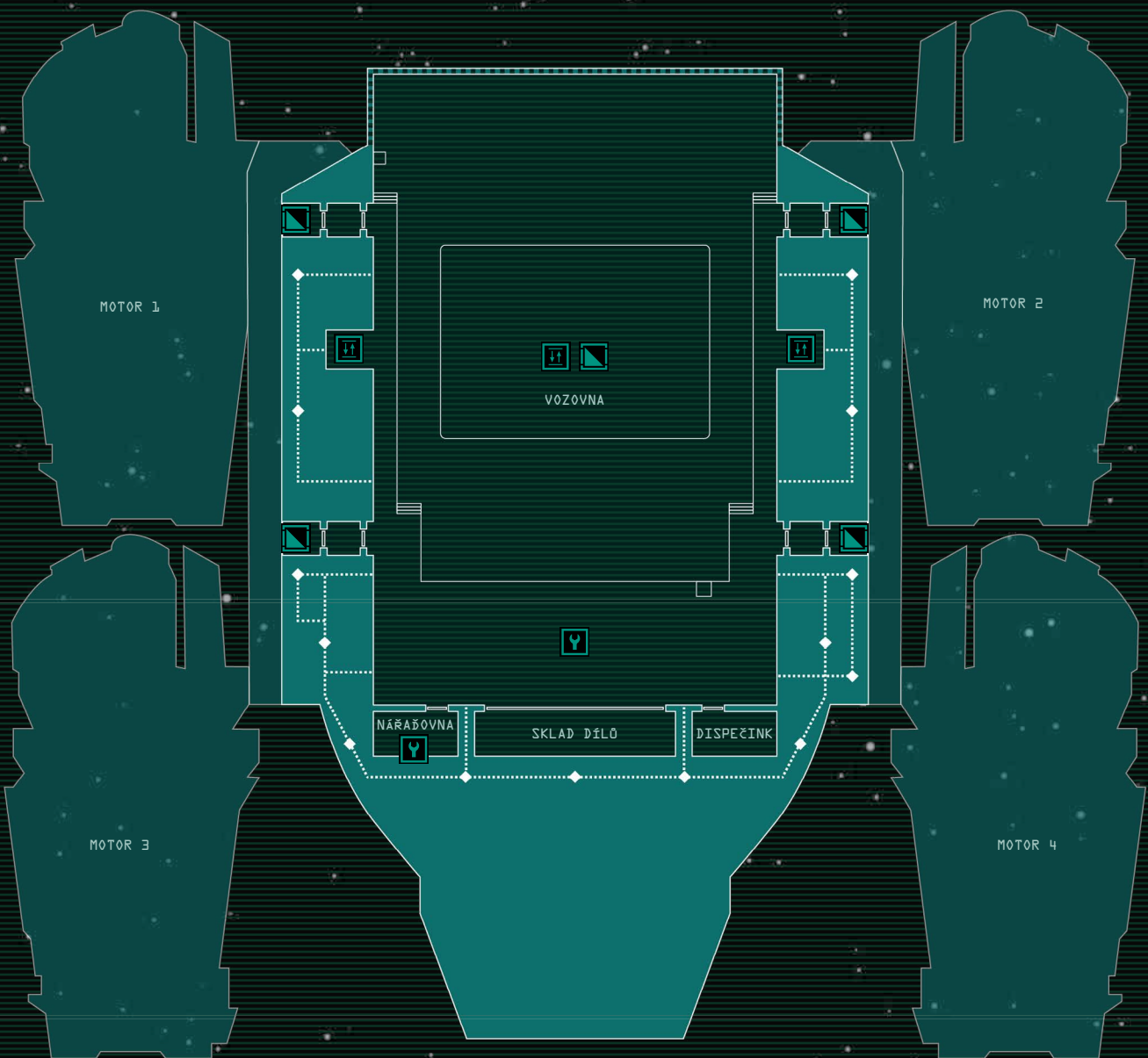
LEGENDA

- |   |   |  |   |
|---|---|--|---|
|  PŘECHODOVÁ KOMORA   |  DÍLNA/NÁŘAĐOVNA     |  KAJUTY POSÁDKY     |  ZBRŮJNICE             |
|  VSTUP NA ŽEBŘÍK     |  INTERKOM            |  KAJUTA KAPITÁNA    |  VÝTAHY                |
|  SKLAD EVA SKAFANDRŮ |  POČÍTAČOVÝ TERMINÁL |  CENTRÁLNÍ POČÍTAČ  |  PRŮZKUM A VIZUALIZACE |
|  LÉKÁRNIČKA          |  KRYOLOŽKA           |  LÉKAŘSKÁ LABORATOR |  VENTILAČNÍ ŠACHTY     |
|  ÚNIKOVÝ MODUL       |  RADIOAKTIVNÍ OBLAST |  |   |

CRONUS - PALUBA D

  
**USCSS CRONUS**  
 VĚDECKÉ PRŮZKUMNÉ PLAVIDLO

PALUBA  2x2 METRY



## A KRYOPALUBA



### HLAVNÍ PŘECHODOVÁ KOMORA A SPOJOVACÍ UZEL A-1:

Hlavní přechodová komora je jediným vstupem na hřbetu lodi. Vnější dveře přechodové komory jsou poškozené. Pokud se k nim hráčské postavy dostanou přes volný vesmír nebo připojením přechodového tubusu *Montera*, všimnou si, že jsou zevnitř prohnuté.

K jejich otevření je potřebný autogen a úspěšný hod na **TĚŽKÉ STROJE**. Za dveřmi se po žebříku sestoupí do přechodové komory nad spojovacími uzly. Uzavřeným průlezem od sudu vede žebřík na paluby B a C. Vnější prohnuté dveře jsou na vnitřní straně pokryté rýhami a škrábanci a po jejich rozřezání už nejdou zavřít. Proto bude před otevřením vnitřních dveří přetlakové komory potřeba ke *Cronovi* připojit přechodový tubus z *Montera* a natlakovat ho vzduchem. Pokud něco tubus poškodí, dojde v přechodové komoře k explozivní dekompresi (viz strana 73 Příručky pravidel). Ostatní dveře přechodové komory fungují správně.

Případné měření okolního prostředí odhalí, že je zde zatuchlý vzduch a teploty pod bodem mrazu (viz text v rámečku vpravo).



### CENTRÁLNÍ POČÍTAČ MU/TH/UR 2000:

Tato malá místnost se nachází přímo nad můstkem a je přístupná z přechodové komory s hlavním spojovacím uzlem A-1. Jde o zabezpečený úsek, přístupný jen tomu, kdo zná velitelský kód nebo vlastní nouzovou přístupovou kartu. Na začátku scénáře je mají jen Wilson, Johns a Cooper. Uvnitř této dokonale čisté místnosti se nachází datový server s mnoha blikajícími diodami a jedním terminálem, přes který komunikuje člen posádky s nejvyšší hodností s MU/TH/UR. Chytré hráčské postavy tak můžou Matce pomoci počítače klást otázky. Ta jim může podle svého uvážení odpovídat.

**FILTRACE VZDUCHU:** Jde o obrovské zařízení přístupné jen přes větrací a údržbářské šachty. Když je v provozu, čistí mohutné uhlíkové filtry vzduch od škodlivin. Současně elektrolyzuje vodu a vytváří kyslík. Celé zařízení, napájené přívodem z reaktorů, je vysoká šachta končící až na palubě C. Vytváří se zde kondenzát, který jako déšť odkapává dolů a na dně se shromažďuje voda.

Když sem hráčské postavy dorazí, je výroba kyslíku vypnutá. V šachtě je tma a voda na dně zamrzla. Jakmile se po spuštění MU/TH/UR 2000 obnoví dodávka energie, aktivují se filtry vzduchu a led roztaje. V šachtě nastane velký hluk a není skoro nic slyšet. Hody na Postřeh dostanou úpravu -2.

Výroba vzduchu pracuje na principu elektrolyzy. Do tyčí ponořených pod vodou je svedený elektrický proud. Jeho působením se voda rozpadá na vodík a kyslík. To znamená, že po obnovení napájení zde hrozí poranění elektrickým proudem. Všechny neúspěšné dovednostní hody způsobují okamžitý útok šesti základními kostkami se zraněním 1.

Uhlíkové filtry jsou za desetiletí nečinnosti zanesené množstvím špíny a plísní, a aby byly opět funkční, nestačí jen obnova energie, ale je potřeba je buď vyměnit, nebo vyčistit. Teprve pak vzduch cirkulující na lodi opět dosáhne požadované hladiny kyslíku. K tomu je potřeba směna práce a úspěšný hod na **TĚŽKÉ STROJE**. Hodit si smí jen jedna z hráčských postav, ostatní ale můžou pomáhat.

Na uhlíkových filtrech rostou neomorfni výtrusnice (viz str. 39), ale toho si hráčské postavy všimnou jen tehdy, když je před prací prozkoumají. Z narušených výtrusnic se uvolní spory, které se roznesou po celé lodi. Jediný způsob, jak by postavy mohly výtrusnice zničit, je ohněm. Může jim to poradit Ava 6.



**VÝTAHY:** Výtahy jezdí až do vozovny nad podvozkem lodi. I když ve výtahu 1 zjevně došlo k požáru, po obnovení energie funguje bez problémů. Uvnitř jsou ohořelé zbytky krve a použité nábojnice do brokovnice. Výtah 2 je zničený - za pootevřenými dveřmi se černá šachta a kabina leží zřícená dole ve vozovně. Navíc to vypadá, že na ni někdo dolů hodil jeden nebo dva granáty.



**KRYOKOMORY:** Po okrajích hlavních dveří jsou vidět škrábance. Vypadá to, jakoby se něco s drápama snažilo dostat dovnitř. Dveře jsou zamčené zevnitř a k jejich otevření je nutný úspěšný hod na **TĚŽKÉ STROJE**. Kryolůžka v místnostech pokrývá námraza. Uvnitř spí posádka lodi *Cronus*. Minimálně ti, co přežili. Většina z hyperspánkových lůžek je prázdná, ve dvou leží vysušené mrtvoly mumifikované desítkami let na suchém vzduchu. Hned jak budou obnovené systémy podpory života, posád-

ka se probudí (viz strana 28). V místnosti jsou skříňky, kam si posádka *Cronu* uložila osobní věci.

**OŠETŘOVNA:** Na ošetřovně je nepořádek. Jde tu najít dvě lékárničky (viz strana 100 v příručce pravidel).

**SPRCHY:** Sprchy jsou špinavé a z odtoků roste několik neomorfních výtrusnic. Opatrnost je na místě.

**SPOJOVACÍ UZEL A-2:** Šachta vede do dalších pater lodi.

**SKLADY EVA SKAFANDRŮ:** Jsou tu už jen poslední tři kusy - starší modely kompresních skafandrů IRC Mk.50. Zatím je nikdo nepoužil a fungují tak, jak mají.



## PROSTŘEDÍ NA CRONU

**ZIMA:** Když dorazí hráčské postavy na *Cronus*, uvnitř panuje hluboký mráz. Jestli si postavy otevřou skafandry dřív, než nahodí pomoci MU/TH/UR 2000 systém podpory života (viz události), hrozí jim podchlazení. Dokud je svírá mráz, musí si jednou za každý tah hodit na **ZDATNOST**.

**TMA:** Dokud někdo nezprovozní MU/TH/UR 2000, svítí uvnitř lodi jenom slabé nouzové

osvětlení (všechny zóny na lodi se považují za tmavé, viz strana 49 Příručky pravidel).

**VZDUCH:** Vzduch je na *Cronu* zatuchlý, s vysokou koncentrací oxidu uhličitého. Dokud nebude opravená filtrace vzduchu (viz strana 18), dostanou všechny hody na **ZDATNOST** úpravu +2.

**GRAVITACE:** Umělá gravitace stále funguje.

## PALUBA

**HLAVNÍ  
PALUBA**


**ZBROJNICE:** V místnosti už skoro nic nezbylo. Je tu jediná zbraň – útočná puška značky Weyland (těžká zbraň se statistikami jako pulzní puška M41A) s municí na jedno nabití. Na podlaze leží bedna s náboji do brokovnice (zůstává jich na jedno nabití). Místnost je až na zaschlý bílý cákanec na stěně čistá. Cákanec je syntetická krev po Avě, před mnoha lety tu narazila na ohavnost. Dnes v místnosti žádné nebezpečí nehrozí.



**MŮSTEK:** Až do obnovení napájení pracuje můstek jen na záložní baterie. Krom slabého nouzového oranžového osvětlení je všechno vypnuté. Na oknech jsou stále spuštěné ochranné okenice, několik stanovišť vyhořelo a strop je špinavý od sazí.

- ▶ **VELÍCÍ STANOVISŤE:** Jakmile bude obnovena energie, poběží velící stanoviště jako po másle. Na jedné z opěrek kapitánského křesla je pod vyklápěcím ovládacím panelem malá přihrádka na nouzovou přístupovou kartu k MU/TH/UR 2000. Bývá schovaná pod skleněným panelem, ten je ale rozbitý a karta zmizela. Z kapitánského křesla jde na první pohled vidět všechny důležité informace z ostatních stanovišť. Na velitelském stanovišti se hráčské postavy můžou po úspěšném hodů na **TECHNOLOGIE** dozvědět informace o tom, odkud *Cronus* přiletěl – ze vzdálené, nezmapované planety v soustavě 26 Draconis.
- ▶ **HOLOTAB:** Toto stanoviště bývalo vybavené nejmodernější holografickou technologií, ale ta shořela při požáru, který můstek kdysi dávno zachvátil. Opravit už nejde.
- ▶ **MONITOROVACÍ STANOVISŤE:** Požár poškodil



**SPOJOVACÍ UZEL B-1:** Všechny okolní dveře fungují a žebřík je nepoškozený.

**VESTIBULY:** Hned vedle spojovacího uzlu B-1 jsou dva vestibuly, odkud se nasedá do jednomístných únikových modulů třídy A zapuštěných ve vnějším plášti trupu. Bohužel, všechny moduly jsou pryč (jediný zbylý je v kajutě jednatele společnosti Claytonové, viz dále). Ve stínu tu visí dva EVA skafandry (ekvivalenty záchranných skafandrů Eco AI-World Systems, viz str. 92 Příručky pravidel). Jestli sem vystresované hráčské postavy přijdou dřív, než bude obnovený proud, mohly by si myslet, že tu na ně někdo číhá. Ale začít střílet poblíž trupu není dobrý nápad.

i toto stanoviště, ale šlo by opravit. Bude to trvat jednu směnu a je potřebný úspěšný hod na **TECHNOLOGIE**. Poškozené senzory občas zaznamenají tzv. přízrak (viz událost Přízrak na senzorech).

- ▶ **PANELY PODPORY ŽIVOTA:** Po obnovení napájení začnou na monitorech stanoviště vyskakovat červená výstražná hlášení. Ve vzduchu na lodi je vysoký obsah oxidu uhličitého. Filtrace vzduchu vyžaduje údržbu – je potřeba vyměnit uhlíkové filtry v systému výroby kyslíku (viz strana 30). Jestli se hráčské postavy napřed spojí s MU/TH/UR, dostanou stejné informace už tam.
- ▶ **ŘÍZENÍ LODI:** Jak to tak vypadá, někdo zasekl sekeru do řídicí konzole stanoviště 1. Stanoviště 2 se sice zdá být v pořádku, ale po obnovení energie vyjde najevo, že taky nefunguje. Po otevření opláštění se ho postavy můžou pokusit opravit (vyžaduje to směnu práce a úspěšný hod na **TĚŽKÉ STROJE**). Jednodušším řešením by ale bylo vymontovat konzoli ze stanoviště 2 a použít ji k opravě stanoviště 1 (taky to zabere jednu směnu práce, ale hází se na **TECHNOLOGIE** s úpravou +2). K pilotování lodi stačí jedno stanoviště.

## DVEŘE NA CRONU

Pokud není v popisu místnosti uvedeno něco jiného, jdou všechny dveře na *Cronu* otevřít stisknutím ovládání. Ale některé dveře jdou otevřít jen pomocí MU/TH/UR 2000 nebo použitím zašifrované přístupové karty – po jedné mají Wilson a Claytonová, další jde najít ve vědecké laboratoři č. 1 (vypadla tam Avě).

**DEKOMPRESSE:** Vnější trup Cronu má hodnotu pancíře 6. Pokud někdo při střelbě poblíž vnějšího pláště míne cíl, hrozí protržení trupu a následná explozivní dekomprese (viz strana 73 Příručky pravidel). Jestli k tomu dojde, zavřou se automaticky po jednom kole všechny okolní dveře a větrací šachty a již nepůjdou otevřít.

**KAJUTY POSÁDKY:** Všechny místnosti jsou buď zamčené, vyrabované nebo páchnou smrtí. Jde v nich najít nahodilé osobní věci (občas cenné), ale posádka Cronu nebude nadšená, až zjistí, že se jim hráčské postavy přehrávají ve věcech.

**SKLAD POTRAVIN:** Skladiště je zdemolované.

Vypadá to, jako by se tudy prohnal párek vztek-lých medvědů. Většina potravin je zkažená a pokrytá plísní. Někdo tu z kovového papíru skládal zvířecí origami a rozmístoval je po místnosti. Jsou výplodem pomatené mysli androidky Avy. Plíseň naštěstí není neomorfního původu. Všechny nepořádek způsobily před mnoha lety ohavnosti.

**APARTMÁ JEDNATELE SPOLEČNOSTI:** Tato kdysi luxusní kajuta je ubikace a šatna Claytonové. Postel je celá od krve, vycpávka pohovky vytrhaná a nábytek zničený.

- ▶ **DROGY:** Pod matrací je schované balení nelegálních stimulantů. Užívají se kapáním do očí. Snižují **ÚROVEŇ STRESU** na nulu, k6 dávek.
- ▶ **NÁSTĚNNÝ TREZOR:** Ve zdi zabudovaný trezor jde otevřít vyťukáním kódu, který zná Claytonová. Uvnitř je zakódované modulární výpočetní

zařízení. Jde o kostku obsahující kompletní data o vědecké misi na LV-1113. Je tu taky hotovost v hodnotě jednoho milionu dolarů ve starých bankovkách. K otevření trezoru bez kódu je potřeba překonání elektronického zámku (trvá to směnu a je nutný hod na **TECHNOLOGIE** s úpravou -3) nebo vylomení dveří – k tomu je nutný výbuch o síle 12 a víc. Exploze ale poškodí kostku a spálí většinu peněz.

- ▶ **BAROVÝ PULT:** Pult je rozštípnutý na dvě části a někdo rozbil skoro všechny láhve. Mezi střepey na podlaze se jich v celku povaluje jen pár.
- ▶ **ŠATNA/ZÁCHRANNÝ MODUL:** Při bližším zkoumání je hned patrné, že dveře do šatny jsou ve skutečnosti maskovaný vstup do únikového modulu – jediného zbylého na lodi. Je funkční, ale kódy k jeho odemknutí zná jenom Claytonová. Modul má tři kryolůžka a nedokáže letět nadsvětelnou rychlostí.



**LÉKAŘSKÁ LABORATOŘ:** V místnosti stojí dva starší typy Pauling MedPodu (viz strana 100 Příručky pravidel). První má rozbité a popraskané plexisklové víko tubusu, jako by skrz něj něco prorazilo ven. Druhý je zavřený a zajištěný. Vnitřní strana víka je celá pokrytá zaschlou krví ozářenou vnitřním světlem, ale vidět přes ni nejde. V regálech stojí řada skleněných nádob na vzorky. Ve dvou jsou v roztoku naložené malé vetřelčí stvoření (krevní larvy, viz strana 40).

Na vzdálenější polici je menší uzavřená nádoba na vzorky (bez roztoku). Obsahuje houbovitě váčky (neomorfní výtrusnice), jaké se nacházejí na různých částech lodi. Na stole hned vedle stojí otevřená kovová urna. Uvnitř jsou čtyři organicky vypadající skleněné ampule. Tři jsou neporušené a je v nich jakási černá tekutina, čtvrtá je prasklá a prázdná.

- ▶ **AMPULKY:** Hráčské postavy se můžou rozhodnout vzít ampule s sebou. V takovém případě by bylo nejlepší je mít uložené v chladu, protože jakmile se začnou rosit, uvolňuje se jejich obsah do ovzduší a může dojít k nákaze postav (viz další strana).
- ▶ **LÉK:** V lékárnice ležící pod stolem je šest injekčních stříkaček s derivátem kmene 26 Draconis – „lékem“ pro osoby nakažené neomorfními sporami (viz strana 39).
- ▶ **KREVNÍ LARVY:** Oba exempláře v nádobách jsou mrtvé, ale to si hráčské postavy zpočátku nemusí uvědomit. Larvy byly chirurgicky vyjmuté ze svých obětí pomocí MedPodů. Při zákroku

bohužel zemřeli jak nakažení, tak oba embryonální neomorfové. Mise byla MedPody vybavená právě kvůli chirurgickému odstraňování parazitických organismů.

- ▶ **SPORY:** Když někdo naruší váčky neomorfních výtrusnic uložených v uzavřených nádobách, uvolní se spory a pokusí se rozletět do okolí. Po nějaké chvíli klesnou k zemi a bez hostitele uhynou. Pokud je ale nádoba rozbitá nebo otevřená, spory se roznesou po celé lodi.
- ▶ **MEDPOD:** MedPod s poškozeným víkem funguje (**LÉKAŘSKÁ POMOC +3**), ale není sterilní a postavy při jeho použití riskují sepsí (hod na nemoc s nakažlivostí 6, viz strana 75 Příručky pravidel). Pokud budou hráčské postavy zvědavé, co je uvnitř zakrváceného MedPodu, najdou v něm ostatky ohavnosti IV. stádia. Jde o bývalého člena posádky, na jehož těle kdosi provedl vivi-sekci. Byla mu odstraněna dolní polovina trupu a měkká podlouhlá část lebky. Data získané při výzkumné operaci jsou dostupné v počítači na stole. Ačkoli se zdá, že je ohavnost mrtvá, i po desetiletích je při životě. Svoji poslední energii využije k divokému útoku na nejbližší hráčskou postavu. S odhaleným mozkiem je sice děsivá, ale taky snadno zranitelná (zbývají jí pouze 3 body Zdraví a nemá žádnou hodnotu pancíře).
- ▶ **POMŮCKY A LÉKY:** Ve skříňkách jde najít čtyři lékárníčky, chirurgickou soupravu a prášky proti spánku, Hydr4taci a Naprolev (k6 dávek od každého).





**VĚDECKÁ LABORATOŘ 1:** V místnosti poblíží kávájí světla a smrdí tu pach rozkladu. Na podlaze leží hromádka ohlodaných kostí. Na velkém vyšetřovacím stole je sestavená vzduchotěsná komora s dekontaminačním zařízením, ve které stojí dokonale zachovalá kovová urna. Další čtyři podobné urny jsou v nefunkčním mrazáku s rozbitými skleněnými dveřmi. Na podlahu z nich vytéká sliz, který se rozlil do velké tuhé louže. Na urnách a v kaluži rostou zvláštní černé houbovitě váčky.

- ▶ **KOSTI:** Kdyby kosti zkoumal lékař nebo vědec, uvědomí si, že kromě lidských tu jsou i kosti neomorfů a ohavností. V místnosti hnízdil dospělec neomorfa. Stále se pohybuje poblíž, takže kdybys použil událost „Lovec a kořist“, může kdykoli zaútočit.
- ▶ **URNY:** Samozřejmě jde o známé ampule inženýrů obsahující černou kapalinu s kmenem 26 Draconis činidla AO-3959X.91-15. Požití čisté kultury činidla má smrtelné následky (považuje se za onemocnění s nakažlivostí 12). Z hlediska zatížení se urny považují za běžné předměty.
- ▶ **HOUBOVÉ VÁČKY:** Ve skutečnosti jde o neomorfní výtrusnice, připravené vypustit spory a infikovat všechny hráčské i nehráčské postavy s nezakrytými tělesnými otvory (viz str. 39). Postavy při obhlídce místnosti zjistí, že váčky jsou téměř po celé podlaze. Pokud se někdo snaží přejít místnost, aniž by na ně šlápl, musí uspět v hodů na **POHYB**.

- ▶ **PŘÍSTUPOVÁ KARTA:** Na podlaze leží v kaluži černého slizu zpola ponořená nouzová přístupová karta do místnosti s centrálním počítačem MU/TH/UR. Upustila ji tu Ava během střetu s neomorfy. Přístupová karta je drobný předmět.

**VĚDECKÁ LABORATOŘ 2:** Místnost je úplně vypálená. Ať už tu došlo k čemukoli, posádka to rázně ukončila za použití jedné nebo dvou spalovacích jednotek. Jsou tu ohořelé zbytky jakéhosi barelu a těla pohřbeného v troskách se spečenými rukama křečovitě složenými přes hrudník. Zatuchlý vzduch je cítit spálenou gumou, plastem a masem.

Není tu nic, co by někoho mohlo zajímat – až na zjištění, že tělo nevypadá tak docela jako člověk. Jde o pozůstatky ohavnosti čtvrtého stádia. Její rosolovitý obal se vypařil a rysy zakrylo zuhelnatění. Jediné, co prozrazuje, že jde o nelidskou zrůdu, je délka předloktí. Každý vědec může toto podezření potvrdit použitím talentu **ANALÝZA**. Barel byl původně naplněný chinitricetylinem z paluby C (viz dále).

**SPOJOVACÍ UZEL B-2:** Uzel je v pořádku a umožňuje přístup na paluby A a C a taky do větracích a servisních šachet.





## NÁKLADOVÁ PALUBA



**SPOJOVACÍ UZEL C-1:** Tady končí spojovací uzel 1 vedoucí z hlavní přechodové komory. Ústí sem přechodová komora paluby C. Její vnější dveře jsou sabotované, ale vnitřní fungují bez problémů. Zvenku je k této přechodové komoře připojen výtah (podobný tomu na *Nostromu*). Pokud se na povrchu planety posádka rozhodne neotvírat vrata vozovny, vystupuje z lodi tudy. Aktuálně je přechodová komora mimo provoz.

**SKLADOVACÍ KÓJE:** V kójiích se kromě dále popsaných věcí skladují různé lodní zásoby a nástroje:

- ▶ **STERILIZAČNÍ ZAJIŠTĚNÍ:** V jedné z kójií je uskladněných sedm barelů s chinitricetylinem – vysoce nestabilní chemikálií podobnou napalmu. Je zde pro případ, že by se situace na LV-1113 vymkla kontrole. Odpálení jednoho barelu s chinitricetylinem způsobí výbuch o síle 12 a následný požár o intenzitě 12.
- ▶ **TAJNÝ ÚKRYT CLAYTONOVÉ:** Do jedné z kójií se dá dostat jen po zadání číselného kódu. Jsou tady ukryté dva tucty uren inženýrů odvezených z LV-1113. Každá z nich obsahuje čtyři lahvičky s čínidlem AO-3959X.91-15.
- ▶ **NÁSTROJE:** K nalezení tu jsou dvě nýtovačky, příruční autogen a univerzální údržbářský klíč. Popis nástrojů najdeš v kapitole 5 Příručky pravidel.



**NÁKLADOVÉ PROSTORY:** V nákladových prostorech je tma a světla se nerozsvítí ani po obnovení proudu. Uvnitř je slyšet kovové cinkání. Pravděpodobně povolily řetězy poutající uložené bedny. V každé místnosti je naviják, s jehož pomocí půjde řetězy znova napnout.

- ▶ Nákladový prostor 1 je plný zásob potravin, zatím nedotčených.
- ▶ Nákladový prostor 2 je až na náhradní pneumatiky terénních vozů prázdný.

**LÁVKA:** Z lávky jde vidět do vozovny. Na stropních kolejkách je pojezdový jeřáb, který přemísťuje náklad mezi vozovnou a nákladovou palubou. Kromě míst přímo před dveřmi nákladových prostorů je celá lávka obehnaná zábradlím. Jediný běžný způsob, jak se dostat do technické sekce paluby, je přejít přes lávku.

**ŘÍDÍCÍ KABINA:** V této místnosti je ovládání jeřábu. Oknem jde vidět do vozovny.

**SPOJOVACÍ UZEL C-2:** Další relativně bezpečný spojovací uzel s funkčními dveřmi. Není tu k vidění nic zvláštního.

**NÁDRŽE S CHLADICÍ KAPALINOU:** Pomáhají chránit motory před přehřátím. V případě sabotáže se reaktor začne přehřívat. Ale aby to vedlo až ke zničení lodi, je potřeba přijít s něčím vynalézavým a radikálním. Do nádrží se dá dostat jenom přes servisní šachty.





**RELÉ A OVLÁDÁNÍ REAKTORU:** Jediné světlo v místnosti září skrz otevřený vstup k relé reaktoru. Má namodralý odstín a vrhá dlouhé, tmavé stíny. Co si tu rozházelo nábytek a volně stojící vybavení, aby si to udělalo místo pro bizarní hnízdo poblíž reaktoru ze sutí a úlomků, ve kterém leží pohozený skafandr. Špinavá helma je celá zamlžená, potrhaný skafandr vypadá, že se ho někdo pokusil zapálit.

- ▶ **ÚKLID:** Většinu komory s reaktorem pokrývá podivná žlutobílá pryskyřice. Dokud ji někdo neodstraní, motory nenaskočí. Vyčištěním řídicí místnosti se sice opraví relé reaktoru (není k tomu potřeba žádný hod), ale aby došlo k jeho spojení se čtyřmi štěpnými motory, je nutné ještě provést opravy na vnějším plášti lodi (je k tomu potřeba úspěšný hod na **TĚŽKÉ STROJE** a tři tahy práce). Všechna energie vygenerovaná reaktorem lodi proudí přes toto hlavní relé do zbytku lodi.
- ▶ **OHAVNOST:** Žlutobílá pryskyřice je zaschlá krev neomorfů. „Skafandr“ je ve skutečnosti ohavnost IV. stádia. Sedí se zkroucenými končetinami přeloženými přes trup, „zamlžená přilba“ je jeho baňatá hlava. Zalezl si sem před desítkami let a hibernuje schoulený u reaktoru. Ohavnost je pasivní (viz str. 51 Příručky pravidel), a pokud se hráčské postavy připlíží (vyžaduje úspěšný

hod na **POHYB**), pravděpodobně ji nevyruší. Probere se ale hned, jak začnou místnost uklízet. Postavy můžou utéct. V takovém případě ohavnost vyleze a začne je po lodi pronásledovat.

- ▶ **RADIACE:** Kvůli úniku z reaktoru je celá místnost zamořená silnou radiací (1 Rad za tah, viz strana 76 Příručky pravidel). Střelba ze zbraní je v místnosti s reaktorem nebezpečná. Může způsobit nahromadění kritického množství radiace v motorech. Za každý výstřel, který tady mine cíl, hod' kostkou stresu. ☹️ znamená, že došlo ke kritickému poškození reaktorového relé a za deset minut (matka spustí odpočet) dojde k úplnému zničení *Cronu*. Poškození je možné během jednoho tahu opravit, ale je nutný úspěšný hod na **TĚŽKÉ STROJE**.
- ▶ **AUTODESTRUKCE:** V této místnosti se nachází systém nouzové destrukce lodi. Spočívá v odstavení chladicí jednotky, a následném kritickém přehřátí reaktoru. Po aktivaci (trvá to jeden tah a je nutný úspěšný hod na **TECHNOLOGIE**) začne matka odpočítávat deset minut do přetížení systému. Zastavení autodestrukce vyžaduje další úspěšný hod na **TECHNOLOGIE**, ale trvá to jedno kolo. Po pěti minutách odpočtu (jeden tah) už nejde autodestrukci zastavit.

## D VOZOVNA



**GARÁŽ:** Většina vozidel, které Cronus vozí, chybí - jsou tu jen dvě terénní čtyřkolky, víceúčelové RTV vozidla někam zmizely. Obě čtyřkolky leží převrácené na boku. Je jasné, že před startem nebyly zajištěné. Při pohledu nad sebe uvidí návštěvníci lávku a nakládací jeřáb na palubě C. Všude okolo jsou hluboké stíny a mnoho dalších míst, kde se dá schovat.

Vozovna je nejméně postiženou oblastí na lodi. Vlastně je tu jen nepořádek z rozházeného vybavení a usazeného prachu. Dispečink, nářadovna

a sklad dílů jsou bezpečné a jde v nich najít jakékoli nářadí, které by na podobném místě mohlo být.

- ▶ **VRATA GARÁŽE:** Při otevření se vyklopí a slouží jako příjezdová rampa, díky čemuž jde jezdit vozidly dovnitř a ven. Nejdřív je ale potřeba odemknout zámky. Ve vesmíru je před otevřením potřeba celý prostor dekompresovat, jinak by došlo k explozi.
- ▶ **PŘECHODOVÉ KOMORY:** Na palubě se nachází čtyři přechodové komory. Všechny jsou sabotované a bez rozsáhlých oprav nejdou použít. ■

# UDÁLOSTI

Následující kapitola popisuje události, které můžeš použít ve hře. Jsou rozdělené na I., II. a III. akt. Nemusí proběhnout všechny a není nutné dodržet uvedené pořadí. Spíš je ber jako arzenál dramatických situací, ze kterého si můžeš libovolně vybírat. Ale pozor, pár událostí je povinných a musí proběhnout.

A nezapomeň dát hráčům na začátku každého aktu jejich nové osobní cíle.

## NESPĚCHEJ

Až vstoupí hráčské postavy na Cronus, nezavale okamžitě hromadou událostí. Místo toho využij průzkum opuštěné lodi k pomalému budování atmosféry. Je toho tolik, co můžou objevovat! Události začni používat až ve chvíli, kdy pocítíš potřebu zvýšit tempo.

## AKT I: PANDORINA SKŘÍŽKA

Posádka lodi *Montero* se probudí, aby připravila vyložení nákladu. Všichni se těší, že je jejich cesta u konce a dostanou zaslouženou výplatu. Shromáždí se v jídelně, aby se najedli. Využij této chvíle a vyzvi hráče, aby si navzájem představili postavy. Kvůli následkům hyperspánku trpí všichni po celou první směnu dehydratací (viz strana 72 Příručky pravidel). Po jídle si jdou postavy plnit povinnosti a brzy si všimnou, že něco není v pořádku. Navrhované události:

**PÍPNUTÍ SIGNÁLU:** MU/TH/UR/6500 náhle ohlásí blížící se loď. Mohlo by jít o koloniální hlídku střežící Sutterův svět nebo o inspekci nákladu. Ale pípnutí se už neukáže. Diagnostika systému (hod **TECHNOLOGIÍ**) vede k závěru, že šlo o chybu senzorů.

**JEŠTĚ NEJSME DOMA (POVINNÉ):** Sutterův svět neodpovídá na volání a z jeho signální věže nepřichází potvrzení spojení. Navigační hvězdné mapy ukazují nesmysly. Úspěšný hod na **TECHNOLOGIE** postavám odhalí, že *Montero* není poblíž Sutterova světa. Místo toho se nachází v hlubokém vesmíru mezi hvězdami.

**NOVÁ NAŘÍZENÍ (POVINNÉ):** MU/TH/UR 6500 signalizuje, že chce mluvit s kapitánkou Millerovou. Informuje ji, že *Montero* zachytilo nouzové volání z neznámé lodi a je jejich povinností situaci prověřit. Cizí vysílání je příliš slabé a nejde určit, kdo ho vyslal. *Montero* musí zaměřit polohu, odkud přichází a vystopovat zdroj. Kapitánčiným úkolem je zastavit dosavadní činnost posádky a všem vysvětlit, co se děje. Podle firemních pravidel mají povinnost incident vyšetřit. V případě neuposlechnutí přijdou o podíly a nedostanou žádné peníze.

**PŘIPRAVTE SE NA SRÁŽKU:** Senzory znenadání zaznamenají loď na kolizním kurzu s *Monterem*. Hlášení varuje před hrozícím nárazem. Na

můstku se spustí poplach. Blikání výstražných světel doprovází houkání sirény. Na monitorech jde vidět stále se zvětšující oblast vesmíru bez viditelných hvězd. Postavy si uvědomí, že jde o pomalu se přibližující opuštěnou loď bez zapnutých světel a majáků. Ozývá se Matčino hlášení: „Připravte se na srážku.“ Pilot musí provést hod na **PILOTOVÁNÍ** s úpravou -2, aby se cizímu plavidlu vyhnul. V případě neúspěchu bude *Montero* vážně poškozené. Na několika místech lodi dojde k explozivní dekompresi a přestane fungovat nadsvětelný pohon. Oprava zabere nejméně 18 hodin (tři směny). Posádce se naštěstí nic nestalo.

**LOĎ DUCHŮ (POVINNÉ):** Matka informuje posádku, že nouzové volání vyslala opuštěná loď. Má vypnuté motory a vesmírem pluje setrvačností 0,04 rychlosti světla. Vzhledem k tomu, že je loď duchů ponořená do naprosté tmy, postavy ji nezahlednou dřív, než se k ní přiblíží na dosah vlastních světel.

Po přiblížení se ukáže výjev jako ze starých historických záznamů. Opuštěná loď je *USCSS Cronus*, plavidlo třídy Weyland SEV M3 Helia-des. Do provozu byla nasazená v roce 2110 a už tři čtvrtě století je neznámá. Běží na minimální spotřebu energie, všechna vnější i vnitřní světla jsou zhasnutá. Jediná známka funkčního provozu je dokola se opakující nouzový signál vysílající SOS. Ukaž hráčům obrázek na obálce této příručky. Matka hlášením informuje posádku, že podle pravidel společnosti je záchranná operace jejich povinností. Dále jim sdělí priority celé akce:

1. Získat vědecká data a vzorky z lodi *USCSS Cronus*.
2. Zprovoznit *Cronus* a doprovodit ho do Anchorheadu nebo jiného zařízení W-Y.
3. Zachránit členy posádky na lodi *Cronus*.

Matka pošle posádce půdorys palub lodi *Cronus*. Především hráčům plány nacházející se uprostřed této příručky.

**NALODĚNÍ (POVINNÉ):** Pilot musí synchronizovat rychlost a kurz s opuštěným plavidlem (hod na **PILOTOVÁNÍ**, neúspěch způsobí *Monteru* další méně závažné poškození) a hráčské postavy se pokusí nalodit. Při výstupu do volného vesmíru (hod na **POHYB**) nebo pokusu o spojení obou lodí přechodovým tubusem (hod na **TĚŽKÉ STROJE**) vyjde najevo, že hlavní přechodová komora *Cronu* je poškozená. Hráči se musí rozhodnout, jestli se na *Cronus* vydají všichni nebo někdo zůstane na *Monteru*.

Jakmile vstoupí výsadek do opuštěné lodi, začni používat pravidla režimu plížení (viz strana 51 Příručky pravidel). Nezapomeň, že si hráči musí po každém tahu hodit na zásobu vzduchu. Hráčské postavy mohou *Cronus* prozkoumávat bez omezení. Použij k tomu mapu a popisy lokací začínající na straně 14.

**TĚLO BEZ HLAVY:** Postavy narazí na bezhlavého muže ve skafandru. Tělo leží pod zdí pocákané krví a mozkovou hmotou, opodál je brokovnice model 37A2. Už pohým pohledem je patrné, že mrtvola má příliš dlouhé paže. Dokonce tak moc, že kompresní skafandr nevydržel a rozpáral se na předloktích.

Všechny přítomné hráčské postavy si zvednou **ÚROVEŇ STRESU** o 1. Neznámý se měnil v Ohavnost II. stádia (viz strana 43) a měl dost rozumu na to, aby si vzal život. V otevřené kapse na zip má několik náhradních nábojů (dost na jedno přebití), pár jich zbývá i v brokovnici.

**MÁM TADY POHYB:** Postavy mají k dispozici detektor pohybu. S jeho pomocí zachytí pohyb v chodbě vzdálené několik zón. Ale svítící bod zmizí z displeje dřív, než se podaří určit jeho přesnou polohu. Všechny přítomné hráčské postavy si zvednou **ÚROVEŇ STRESU** o 1. Zdrojem signálů je buď androidka Ava, která utrpěla poškození paměti a bezcílne bloudí lodí, nebo dospělec neomorfa, který se probudil z hibernace po vstupu postav na palubu. Případně obojí. Hráčské postavy se s oběma ještě potkají.

**VÝTRUSNICE NA CHODBÁCH:** Podle popisu jsou v několika místnostech neomorfní výtrusnice

(viz str. 39). Postavy na ně ale mohou narazit i na jiných místech. Pokud na sobě mají skafandry, k nákaze nedojde. Vědec může použít talent *Analýza*, a dozví se o nich víc podrobností.

**LOVEC A KOŘIST:** Na *Cronu* hibernuje dospělec neomorfa (viz strana 41). Po vstupu hráčských postav na palubu se probudí a začne je pronásledovat. Může kdykoli zaútočit. K této události může dojít i během druhého nebo třetího aktu.

**PŘÍZRAK NA SENZORECH:** Pokud postavy opraví pozorovací stanici na můstku, senzory občas zachytí blízkou loď a upozorní na ni pípnutím. K této události může dojít i během aktu II a její význam se vysvětlí v aktu III. Pípnutí zaznamenává loď *Sotillo*, ale postavy to nemají jak zjistit.

**PROBUZENÍ MATKY (POVINNÉ):** V reakci na přítomnost hráčských postav na palubě *Cronu* se znenadání aktivuje hlavní počítač MU/TH/UR 2000 a spustí reaktor a systémy podpory života. Na palubách se aktivují další světla a začne stoupat teplota. Jak se loď naplní teplejším vzduchem, na chodbách se vytvoří mlžný opar. Místnosti už nejsou tmavé a za několik tahů pomínou účinky podchlazení (viz strany 49 a 73 Příručky pravidel). Tiché hučení prozrazuje, že se aktivovala i filtrace vzduchu (viz strana 18), ale protože je potřeba opravit uhlíkové filtry, čerstvý vzduch zatím neproudí.

**SPÁNEK VĚKŮ (POVINNÉ):** Zprovoznění systémů podpory života spustí proces probouzení posádky *Cronu* z hyperspánku v kryokomorách. Po lodi zní dunivé hlášení MU/TH/UR 2000: „Pozor, kryokomory deaktivovány.“ Celý proces trvá několik tahů. Jediní přeživší jsou zastupující kapitán Johns, seržantka Reidová, jednatelka společnosti Claytonová a doktoři Cooper a Flynn. Po probuzení trpí amnézií a akutní dezorientací způsobené dlouhým pobytem ve stázi. Doktor Cooper si navíc stěžuje na bolesti hlavy. Všichni zjevně potřebují lékařskou péči. Aby se mohli začít zotavovat, musí pro každého z nich někdo uspět v hodu na **LÉKAŘSKOU POMOC**. Ideálně v lékařské laboratoři, pokud ji hráčské postavy uklidí.

**MATKA VŠECH MIGRÉN (POVINNÉ):** Doktor Cooper si krátce po probuzení začne stěžovat na migrény. Zanedlouho přestane mluvit souvisle a místo toho mumlá nesmysly. V lebce mu jako nádor roste zárodek krevní larvy a přeměňuje buňky jeho mozku na své rychle se zvětšující tělo. Tím jak parazit roste, provádí Cooperovi v podstatě lobotomii. Jakmile jeho záchvaty dosáhnou vrcholu, krevní larva se narodí. Pokud chceš, můžeš tuto otřesnou scénu popsat pomocí textu v rámečku níže. Všechny přítomné hráčské postavy musí okamžitě provést hod na paniku.

Mládě je agresivní a okamžitě zaútočí na nejbližší hráčskou postavu. Statistika krevní larvy

najdeš na straně 40. Hned jak utrpí zranění nebo jakmile to určí popis jejího útoku, uteče do nejbližší ventilační šachty. Po útěku rychle roste a už za několik kol se vrátí jako neomorfní dospělec, připravený pronásledovat postavy. K jeho hraní využijte režim plížení. Pokud hráčům zemře postava, můžou ji nahradit někým z posádky *Crona*.

**JAK Z TOHO VEN?** Jestli se hráčské postavy rozhodnou *Cronus* opustit, zahájí MU/TH/UR 6500 na základě zvláštního rozkazu 966 od Weyland-Yutani autodestrukci *Montera*. Viz událost „T minus deset minut“.

### VYLÍHNUTÍ KREV NÍ LARVY

*Cooperovi vytéká z nosu a uší krev. Vědec se svíjí v křečích, oči vyvrátil v sloup, bělmo má pokryté popraskanými žilkami. Když přiskočíte, abyste ho přidrželi, všimnete si, že posádka Cronu couvá do povzdálí. Zmítající se vědec vás ale zaneprázdní natolik, že nemáte čas se vyptávat, co se děje. Cooper s vámi v záchvatu smýká sem a tam.*

*Najednou cosi praskne a vědci v krvavém gejzíru vyletí z obličeje oční bulva. Zasáhne [použij jednu z hráčských postav], pak spadne na podlahu a zakutálí se pod kryolůžko. Zaraženě zíráte a snažíte se pochopit, čeho jste to svědky. Z Cooperova prázdného očního důlku se vysune štíhlá, krví pokrytá ruka, hmatne do otevřených úst a škubne. Když vřetenovité bílé prsty vytrhnou několik zubů, Cooper nevydá ani hlásku. Je jasné, že tu už není. Místo něj je tu něco jiného a chce to pryč.*

*Jak se to začne drát obličejem ven, maso se trhá a kosti praskají. Nakonec, za zvuku hlasitého mlasknutí, odletí Cooperovi hlava od těla. Z pahýlu krku se v přívalu krve vyvalí na podlahu to, co bylo uvnitř.*

*„Zabijte to! Hned to zabijte!“ křičí kdosi. Průsvitná bílá věc vyleze z placenty a postaví se na všechny čtyři vratké nohy. Setřepe z kůže zbytky mozkové tkáně, otočí baňatou hlavu bez očí vašim směrem a výhružně se přikrčí.*

## AKT II: DLOUHÁ NOC

Až hráčské postavy neomorfa porazí (nebo jim uteče, aby je pronásledoval), nastane čas na oddech a plánování, jak se odsud dostat domů. Bohužel jim brzy dojde, že na ně číhají další nebezpečí. Navrhované události:

**ČÁSTEČNÁ PRAVDA (POVINNÉ):** Až se Johns vzpomene z dlouhého hyperspánku, řekne hráčským postavám, že přiletěli z LV-1113, kde zkoumali nějaké starověké ruiny. Claytonová k tomu rychle dodá, že šlo o archeologickou misi. Jejich vědecký tým sbíral důležité artefakty (ampule ve vědecké laboratoři) a neúmyslně s sebou přivezl zárodky, od nichž se někteří členové posádky nakazily neomorfními spory. Johns ví i o tom, co způsobují výtrusnice.

Lékaři z jejich vědeckého týmu vyvinuli lék, který neomorfní nákazu neutralizuje a rostoucího parazita mění na neškodný nádor. A protože se všichni naočkovali, Johns nechápe, co se u Coopera pokazilo. Pokud někdo doktorovu mrtvolu prohledá, objeví v kapse plnou injekční stříkačku. Nikdy ji nepoužil.

Pokud si hráčské postavy sundaly skafandr (pravděpodobně ano, protože jim dávno došel vzduch) doktor Flynn jim navrhne, aby se okamžitě nechaly naočkovat. Nejspíš se už nakazily neomorfními spory. Jedna z postav může použít vakcínu od Coopera, další jsou v lékařské laboratoři. Jestli se tam postavy rozhodnou vypravit, doktor Flynn chce jít taky. Rád by si vzal z laboratoře jeden z „artefaktů“, které tam zůstaly (celou urnu nebo aspoň jednu ampuli).

**ŠPATNÝ VZDUCH:** Na palubě *Cronu* mají všichni problémy s dýcháním. Vzduch je tu zatuchlý, s vysokým obsahem oxidu uhličitého (viz strana 19). Podle Johnse je po desetiletí trvajícím odstávce nejspíš potřeba vyměnit filtry v šachtě centrální vzduchové filtrace.

**T MINUS DESET MINUT (POVINNÉ):** Kdyby se hráči rozhodli opustit *Cronus* dřív, než najdou

jeho posádku, nebo ho dokonce odmítli prozkoumat, dojde k této události už v prvním aktu. Komunikátory postav ožijí hlasem matky z *Montera*: „Pozor. Závada tlačného pohonu. Nastává řetězové selhání systémů. Přetížení fúzního reaktoru za T minus deset minut.“ Všem hráčským postavám stoupne **ÚROVEŇ STRESU** o 1.

Hlášení odpočtu se opakuje každou minutu. Poslední půlminutu matka odpočítává po sekundách. Až dojde k 0, *Montero* zničí mohutný výbuch. Postavy se možná budou snažit destrukci zastavit, ale nic, co vymyslí, nepomůže. Scénu není potřeba odehrávat kolo po kole. Spíše se zeptej hráčů, co chtějí udělat, a pak v pravidelných intervalech odpočítávej čas, abys udržel napětí.

Postavy se možná pokusí vrátit na *Montero* a nařídí MU/TH/UR 6500, aby byl odpočet zastaven. Ale nikdo z nich neuspěje, dokonce ani Wilson. Na ovládací konzoli reaktoru jde provést hod na **TECHNOLOGIE**. Úspěch odhalí, že zničení lodi nejde zastavit a odpočet byl zřejmě spuštěn záměrně. Pravdou je, že MU/TH/UR 6500 spustil na základě zvláštního rozkazu 966 autodestrukci. Cílem je zajistit, aby byl *Cronus* dopraven zpátky do Weyland-Yutani.

Hráči musí pochopit, že jediná šance jak přežít je nastoupit na *Cronus* a dostat se od *Montera* na bezpečnou vzdálenost dřív, než vybuchne. Pokud jim to nedoručí, upozorni je prostřednictvím některé z nehráčských postav. A protože *Cronus* pořád nemá nahozené motory, je jediný způsob, jak se dostat do bezpečné vzdálenosti, odletět s *Monte-rem* pryč od *Cronu*.

Buď se jedna z postav obětuje, nebo nastaví autopilota a na *Cronus* se vrátí staříčkým nákladním raketoplánem *Daisy*. V obou případech je to pro pilota obtížná akce, nech ho hodit na **PILOTOVÁNÍ** s úpravou -2. Pokud neuspěje, loď se do bezpečné vzdálenosti nedostane a mohutný výbuch způsobí na *Cronu* v k6 místnostech explozivní dekompresi. Je na tobě, které to budou. Jestli chceš odehrát opravdu napínavou scénu, můžeš rozhodnout, že k tomu došlo i v odděleních, kde jsou postavy.



**ODPOJENÍ:** Pokud jsou *Cronus* a *Montero* spojené přechodovým tubusem, nastane problém s jeho odpojením. Někdo to musí zvládnout ještě během matčiného odpočtu. Buď použije autogen, pak musí hodit na **TĚŽKÉ STROJE**, nebo na to půjde hrubou silou a hodí na **SÍLU**. Ostatní hráčské postavy mohou pomáhat. Pokud nepadne úspěch, může se *Cronus* ještě uvolnit pomocí síly svých motorů, to ale způsobí poškození trupu lodi.

**PRACHY V LUFTU:** Je možné, že se během odpočtu před výbuchem pokusí některé z postav (především Rye nebo Millerová) zachránit alespoň část své nestabilní, ale cenné zásilky tritia/helia 3. Pokud jsou Rye nebo Millerová nehráčské postavy, budou na tom trvat.

Nákladní raketoplán *Daisy* uveze deset nádrží. Jejich naložení zabere i za použití nakladače na *Monteru* dost času. Manipulace s každou nádrží vyžaduje hod na **SÍLU** nebo **TĚŽKÉ STROJE** (za použití nakladače). Neúspěch znamená, že nádrž spadne. Postava si hodí kostkou stresu, a jestli padne 🎲, nádrž exploduje. Výbuch zničí *Daisy* a zabije každého, kdo je v nákladovém prostoru.

Pro zvýšení napětí nezapomeň ve vhodných situacích hlásit probíhající odpočet. Pokud budou postavy marnit čas, před výbuchem *Montera* to na *Cronus* nestihnou. Kdokoli a cokoli (včetně *Daisy*) bude při této události mimo *Cronus*, utrpí to zranění nebo poškození výbuchem. V případě hráčských postav jde o výbuch se silou 12. *Daisy* bude vážně poškozená a dojde k masivní dekompresi. Postavy se mohou zachránit útekem ve skafandrech, ale náklad bude potřeba nechat tam, kde je. Všem přítomným hráčským postavám vzroste **ÚROVEŇ STRESU** o 1.

*Daisy* se do *Cronu* dokáže vklínit, ale musí se naklonit a i tak poškrábe řídicí kabinou a tryskami stěny a strop vozovny. Nech pilota hodit na **PILOTOVÁNÍ**. Pokud neuspěje, hodí jednou kostkou stresu za každou nádrž na *Daisy*. V případě, že padne nějaký 🎲, nádrž exploduje a spustí řetězovou reakci výbuchů, která zničí *Daisy* a zabije každého, kdo je uvnitř.

**ZMĚNA PLÁNŮ (POVINNÉ):** Jakmile si postavy uvědomí, že domů se dostanou jedině s pomocí *Cronu*, musí opravit komunikační zařízení, nahodit

motory a zprovoznit filtraci vzduchu. O problémech je může informovat Johns nebo kdokoli jiný z posádky *Cronu*.

- ▶ **KOMUNIKAČNÍ ZAŘÍZENÍ:** K opravě je potřeba výstup do vesmíru, čtyři tahy práce a úspěšný hod na **TECHNOLOGIE**. Hází jen jedna hráčská postava, ale ostatní mohou pomáhat (včetně nehráčských postav). Pozor, na trupu lodi hibernuje ohavnost IV. stádia.
- ▶ **MOTORY:** Ke zprovoznění motorů je na nich potřeba provést opravy v otevřeném vesmíru (vyžaduje to tři tahy práce a úspěšný hod na **TĚŽKÉ STROJE**) a vyčistit řídicí místnost reaktoru, kde hibernuje ohavnost (viz strana 25).
- ▶ **VZDUCHOVÁ FILTRACE:** Viz strana 18.

Během oprav můžeš proti hráčům použít další události. Například během výstupu do vesmíru by na hráčské postavy mohli zaútočit členové posádky *Cronu* (viz níže).

**NEČEKANÁ AGRESE (POVINNÉ):** Členové posádky *Cronu* se začnou chovat divně a agresivně, nečekaně propadnou záchvatu zuřivosti a zaútočí na hráčské postavy. Očkování derivátem černé kapaliny zvaným kmen 26 Draconis u nich způsobuje mutaci a mění je na ohavnosti II. stádia (viz strana 43).

Vyber si dobře okamžik, kdy tyto útoky použiješ, abys dosáhl maximálního napětí. Nejdříve se promění jen jedna nehráčská postava. Nečekaně a bez ohledu na vlastní bezpečí propadne zuřivému záchvatu a zaútočí na ostatní. S agresorem se nedá domluvit. Napadené hráčské postavy musí okamžitě provést hod na paniku. Nějakou chvíli po prvním útoku se promění další jedna nebo dvě nehráčské postavy. Buďto zaútočí rovnou nebo utečou a později, až budou proměněné do ohavnosti III. stádia, začnou postavy pronásledovat. Ale Claytonovou zatím neproměňuj, má důležitou roli ve III. aktu.

Pokud si postavy těla proměněných prohlédnou, uvidí deformace způsobené černou kapalinou. Více informací by o proměně mohl zjistit vědec, stačí **ANALYZOVAT** těla. Ale o příčině proměny nezjistí nic. Zbývající členové posádky *Cronu* zpanikaří. Nechápu, co se s jejich přáteli děje.

**SETKÁNÍ S AVOU:** Postavy se v jedné z místností nebo chodeb lodi *Cronus* setkají s poškozenu androidkou Avou. Zahnou za roh a všimnou si siluety těla zhrouceného u vzdálené stěny.

Tato žena je na rozdíl od ostatních rozsápaných, tlejících nebo ohořelých mrtvol na lodi na první pohled v pořádku.

Jestli se ji někdo pokusí zvednout, dotkne se na jejím zátylku něčeho vlhkého a lepkavého, asi krve. Ruka je ale místo toho umazaná od mléčně bílé kapaliny. Jde o androidí krev. Žena je Ava, poškozený a zmatený syntetik. Pod vlasy za pravým uchem má ošklivou ránu, ale šlo by ji opravit (viz strana 77 Příručky pravidel).

Opravená Ava nabídne postavám pomoc a informace. Neomorfové a ohavnosti si jí moc nevěší, protože jim „nevoní“. Jestli si postavy získají její důvěru, mohli by tento fakt využít ve svůj prospěch.

**INFEKCE:** Pokud se hráčské postavy nechaly naočkovat, začnou se některé, podobně jako posádka *Cronu*, měnit v ohavnosti. Vyber si jednu z nich a popiš, jak ji začne svědit kůže a bolet hlava. Začíná u ní I. stádium přeměny. Každé nakažené hráčské postavě vzroste **ÚROVEŇ STRESU** o 1. Asi je ti jasné, že Lucase nakazit nejde. Taky nedoporučujeme nakazit příliš brzy Wilsona, protože má

ve III. aktu důležitou roli. Nakažená postava přejde poměrně brzy do II. stádia přeměny a podlehne záchvatu zuřivosti. (Pokud chceš být férový, můžeš dát hráčům šanci nákaze odolat. Vyžaduje to úspěšný hod na nemoc proti nakažlivosti 6.)

V tomto okamžiku získá hráč nakažené postavy, místo stávajícího osobního cíle, nový. Předej mu karty „Cíl nakažených“ a „Účinky nákazy“ a nech ho, aby svou postavu řídil až do vyhodnocení jejího prvního útoku. Když jsou hráčské postavy napadené jiným členem posádky, musí si okamžitě hodit na paniku.

Pokud se infikované hráčské postavě podaří přežít svůj první útok, stane se nehráčkou postavou pod tvou kontrolou. Začne pronásledovat bývalé spolčníky a brzy se přemění na ohavnost III. stádia (později i IV. stádia). Hráč dostane ke hraní novou postavu. Buďto Avu nebo kohokoli dalšího z posádky *Cronu*.

**NEPŘÍJEMNÁ PRAVDA:** Pokud postavy ještě nezjistili pravdu o očkování, může jim ji prozradit Ava. Každý, kdo byl lékem naočkován, se může proměnit v ohavnost. Ale existuje šance, že tělo nákaze odolá. Ava taky prozradí, co je ve skutečnosti číidlo AO-3959X.91-15. Vyjde tak najevo, že vzácné „artefakty“, které se Claytonová snaží zachránit, jsou ve skutečnosti smrtící zbraně.

## JAK HRÁT ZA OHAVNOST?

Nakažené hráčské postavy se snaží udržet si zdravý rozum a překonat nesnesitelnou bolest. Některé z nich dokáží přeměně vzdorovat a záchvatu vztěku podlehnou až během II. stádia. Do té doby se spoléhají na instinkty, ale občas je můžou vykojet věci, které pro ně v minulosti

byly důležité. To může pomoci těm, kdo ohavnosti čelí. Například: ohavnost se může vydat na známé místo, třeba do své kajuty. Nebo ji rozptýlí hologram milované osoby. Od okamžiku, kdy dospějí do III. stádia, definitivně se promění v něco nelidského. Stanou se **VETŘELCEM**.

## AKT III: ROZDĚL TO A PADÁME

V závěrečném aktu scénáře musí postavy na opuštěné lodi bojovat o holý život a zároveň čelit zástupcům společnosti, Lucasovi a nakaženým členům posádky, aniž by věděly, kdo stojí na jejich straně a z koho se stává ohavnost. Během tohoto aktu se naplno rozehrávají osobní cíle jednotlivých postav – zejména Lucase a Wilsona. Hlavním hybatelem děje budou z velké části sami hráči. Ale i tak předkládáme několik navrhovaných událostí:

**NÁVRAT DOMŮ:** Jen co postavy zprovozní motory lodi *Cronus*, nastaví MU/TH/UR 2000 kurz k Zemi. Úspěšný hod na **TECHNOLOGIE** odhalí, že centrální počítač obdržel zvláštní rozkaz 966 letět s *Cronem* na Zemi. Tento rozkaz nedokáže zrušit žádná z postav.

**PRO LÉČEBNÉ ÚČELY:** Claytonová ostatní požádá, aby jí pomohli dostat vzorky kmene na Zemi. Vysvětlí jim, že jde o „prastarý“ a důležitý xenomorfní materiál, neocenitelný pro výzkum rakoviny a řady dalších závažných onemocnění. A i když má lék z kmene 26 Draconis vedlejší účinky, kdyby se ho podařilo zdokonalit, byl by každý, kdo se se spory setká, v bezpečí. Podle záznamů vědeckého týmu nemají tito tvorové původ na LV-1113. Je pravděpodobné, že jsou rozšíření i na dalších planetách. Je na postavách, jak budou na Claytonovou reagovat. Pokud ji napadnou, bude se bránit.

**VZPOURA!** Pokud se postavy Claytonové vzeprou a chtějí vzorky kmene 26 Draconis nebo dokonce samotný *Cronus* zničit, Claytonová se pokusí některé členy posádky přesvědčit a podplatit, aby se přidali na její stranu. Zejména Wilsona, pokud je ještě naživu. Chce mezi přeživšími vyvolat vzpouru. Aby dosáhla svého, bude ostatní **MANIPULOVAT** a využije jakoukoli páku, která se namane.

Claytonová se snaží dosáhnout několika věcí. Ráda by z lékařské laboratoře získala injekční stříkačky s derivátem kmene 26 Draconis; ze sejfů ve svém apartmá potřebuje hotovost na uplácení

posádky a datovou kostku; a nakonec chce pobrat co nejvíce uren s činidlem AO-3959X.91-15. Všechny věci shromáždí jako pojistku v záchranném modulu ve své kajutě.

Tímto úkolem Claytonová pověří Wilsona nebo někoho, kdo se přidal na její stranu. Pokud požadované věci nepůjde shromáždit, chce alespoň jednu injekci s kmenem 26 Draconis a urnu nebo ampuli z lékařské nebo vědecké laboratoře. S prázdnou se vracet nehodlá. Pokud se věci zvrtnou, Claytonová se pokusí unést doktora Flynnu a odletět s ním a věcmi, které se podařilo shromáždit, v záchranném modulu.

**ŠÍŘENÍ INFEKCE:** Zatímco se postavy snaží vypořádat s Claytonovou, mutace způsobená očkováním kmenem 26 Draconis postihuje další a další lidi a mění je v protivníky. Bude k tomu docházet tak dlouho, dokud infekci nepodlehnu všichni.

**PŘIPRAVTE SE NA NALODĚNÍ:** Náhlé zaduštění o trup lodi může znamenat jediné: s *Cronem* se spojila cizí loď. Kontrola systému to potvrdí. Jde o pirátskou loď *Sotillo* ve službách společnosti. Její signál se dříve na *Monteru* nebo *Cronu* záhadně objevoval a zase ztrácel.

Posádka lodi *Sotillo* se doteď držela stranou. Chtěli zjistit, o co tu jde. Teď se ale rozhodli skrz probouranou přechodovou komoru nalodit na *Cronus* a převzít jeho náklad. Jsou bez skafandrů a brzy jim dojde, že se dostali do mnohem většího průšvihů, než si uměli představit. Jestli mají hráči své postavy mrtvé nebo přeměněné na ohavnosti, můžou zbytek hry odehrát za postavy nájezdníků. Popis posádky *Sotilla* najdeš na straně 11 a dále.

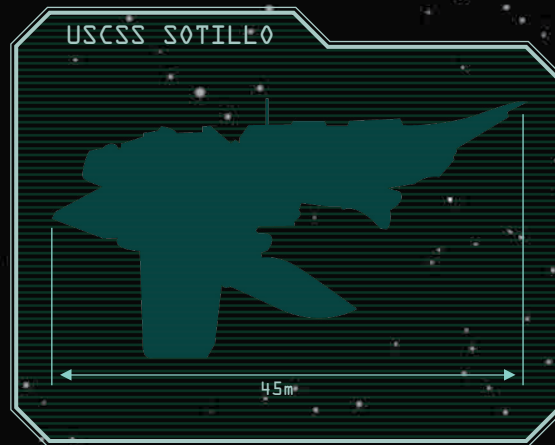
**POZNÁMKA:** Zapojení *Sotilla* není nutné. Použij ho, jen pokud budeš mít pocit, že příběh potřebuje prodloužit, oživit dalším dějovým zvratem nebo vám došly náhradní hráčské postavy. Ale pokud hra směřuje k uspokojivému finále, loď *Sotillo* klidně úplně vynechej.

**USCSS SOTILLO**

SYSTÉMY HAWKER V-10C

ZÁSOBOVACÍ LOĎ TŘÍDY MANTIS

Jde o vysloužilý vojenský tahač. Extrémně výkonné fúzní motory jsou umístěné v samostatně pohyblivých modulech na velkých manévrovacích ramenech. *Sotillo* je vybavený vlečným tubusovým závěsem, aby mohlo táhnout menší průmyslové nákladní moduly. Má magnetické dokovací svorníky a dvoupatrový nákladní prostor s nakládací rampou na zádi. Na palubě jsou kryokomory pro šest osob.



**KDO JE NA ČÍ STRANĚ?** Claytonová se nájezdníky pokusí podplatit. Chce, aby jí pomohli. Nájezdníci ale nejsou nadšení z představy, že se tito tvorové dostanou na Hranici. Než se kapitán Bolaji rozhodne, jestli vezme Claytonovou, Wilsona a xenomorfní materiál na palubu *Sotilla*, zváží, jestli mu podstoupené riziko za tučný výdělek opravdu stojí nebo bude lepší zdrhnout.

Ostatní postavy nemají nic, čím by kapitána přiměly, aby jim pomohl. Ale můžou se pokusit obsadit jeho loď. Přítomnost nájezdníků dává hráčským postavám šanci na přežití a *Sotillo* je klíčem k záchraně.

Samozřejmě, že i posádka *Sotilla* se může infikovat neomorfními sporama. Stejně tak se může po očkování proměnit v ohavnost.

**KONTAMINAČNÍ PROTOKOL:** Ve třetím aktu je Lucasovým osobním cílem zabránit Weyland-Yutani získat kmen 26 Draconis. Použije k tomu jakékoli prostředky. To pravděpodobně povede k přímé konfrontaci s Claytonovou. Lucas se dokonce může pokusit sabotovat nebo úplně zničit *Cronus* (informace, jak na to, najdeš na straně 25).

Jestli někdo zničí Lucasovo tělo, stane se z něj nehráčská postava řízená Matkou. Jeho osobnost se nahraje do centrálního počítače *Cronu* a spustí přetížení reaktoru. Taky zmrazí zámky na záchraném modulu Claytonové. K jejich uvolnění je potřebný tah práce a úspěšný hod na **TĚŽKÉ STROJE**. Pokud je ke *Cronu* připojená loď *Sotillo*, představuje pro postavy jejich nejlepší šanci na záchranu.

**UTÍKEJTE NEJRYCHLEJI, JAK MŮŽETE:** Ať už k tomu dojde jakkoli, je velmi pravděpodobné, že *Cronus* někdo zničí. Buď Lucas, nebo jiná hráčská postava ve snaze zlikvidovat ohavnost a xenomorfní materiál. Jestli chtějí postavy výbuch přežít, musí být od *Cronu* v dostatečné vzdálenosti. Pokud se katapultují v záchraném modulu, přežijí automaticky. Pokud odletí na *Sotillu*, pilot musí uspět v hodě na **PILOTOVÁNÍ** s úpravou -2. Neúspěch znamená, že se *Sotillu* zničil nadsvětelný pohon a loď je unášena vesmírem. Jestli chceš, přečti hráčům text v rámečku „Přežití výbuchu“. Ať si myslí, že je po všem. Ale možná to pro ně ještě neskončilo.

**PŘEŽITÍ VÝBUCHU**

*Zrychlením způsobené přetížení vás vmáčkne do polstrovaného sedadla. Cronus se zmenšuje a zmenšuje v dálce. Do ramen a hrudníku se vám zařezávají pásy, sotva popadáte dech. Těsně předtím, než ztratíte vědomí, se na místě, kde býval Cronus, objeví záblesk světla následovaný tornádem energie. Oči vám oslepnou zářící*

*rázová vlna a plavidlem otřásají gama paprsky. Snažte se otevřít oči, ale vidíte jen modré, fialové a oranžové barvy řítící se vesmírem. Po minutě si uvědomíte, že jste naživu. Pomalu se snažíte uklidnit dech. Zdá se, že jste z nejhoršího venku.*

## KONEC JE, AŽ TO SKONČÍ

Jestli postavy unikly na lodi *Sotillo*, je možné, že s sebou vezou jednu nebo více ohavností III. nebo IV. stádia, které se sem vplížily ještě před odletem. Pokud ano, ještě to neskončilo. Přeživší si vydechnou a odpočinou na tak dlouho, aby jim klesla **ÚROVEŇ STRESU**. Jakmile jim opadne adrenalin, začnou připravovat loď na nadsvětelnou rychlost. Průzorem pohlédnou na hvězdy a udeří pěstmi do zdi. Místo do vesmíru hledí do očí monstra.

Jedna z ohavností se snaží prorazit průzor v kokpitu. I když na to nemá dost síly (to posta-

vy nevědí), poškodit ho zvládne. Vzteká bestie opakovaně buší pěstmi do průzoru. Při čtvrté ráně se na okně v záři vzdálené hvězdy objeví vlasová prasklina. Všem přítomným postavám vzroste **ÚROVEŇ STRESU** o 1.

Pokud postavy spustí štíty průzoru, je šance, že ohavnost zmrzačí nebo zabijí (pod spouštěnými kovovými štíty jí uvízne hlava nebo končetina). Jestli se postavám nepodaří ohavností na trupu zbavit, nestvůry *Sotillo* poškodí a loď skončí nepohybná. ■

# EPILOG

## OSOBNÍ CÍLE A PŘÍBĚHOVÉ BODY

Na závěr zhodnot, jestli se hráčům ve třetím aktu podařilo splnit osobní cíle postav a všem úspěšným přiděl příběhový bod. Pokud budete mít chuť, můžete si společně cíle postav prozradit a probrat, co přesně se během hry dělo. Většinou je to

velmi zábavné!

Příběhové body patří hráčům, ne jejich postavám. Pokud budete chtít, můžete si je přenést do dalšího filmového scénáře. Ale pamatuj, že víc jak tři příběhové body mít hráči nemůžou. ■

### POSLEDNÍ HLÁŠENÍ

Pokud aspoň jedna z hráčských postav přežila, měla by nahrát poslední hlášení. Tady je návrh, jak by mohlo vypadat. Ať si ho hráč přeživší postavy upraví podle svého, ale měl by zohlednit, co se odehrálo. Pak ho ostatním přečte nahlas.

*Poslední hlášení nákladní hvězdné lodi Montero.*

*Hlásí se [FUNKCE A JMÉNO POSTAVY]. Přežili pouze [POČET] z nás. Ostatní členové posádky, stejně jako posádka vědeckého průzkumného plavidla Cronus, jsou mrtví. Obě lodě i jejich náklady jsou zničeny. Teď bude na koloniálních maršálech, aby tuto spoušť prošetřili a uklidili. Tady [JMÉNO POSTAVY], konec hlášení.*

## DODATEK I: XENOMORFOVÉ

V plné verzi hry VETŘELEC je popsána řada rozličných xenomorfů. Tady z nich najdeš dva druhy. Xenomorfové se v boji řídí speciálními pravidly – mezi hlavní patří jejich rychlost a typické útoky.

**DOVEDNOSTI:** Xenomorfové nemají vlastnosti jako lidé, ale mají své specifické dovednosti. Když je použijí, hází tolika základními kostkami, kolik je hodnota dovednosti. Ta může být mnohem vyšší než u lidí.

**HODNOTA PANCÍŘE:** Většina xenomorfů má silnou kůži, která odolává útokům a poskytuje

přirozenou hodnotu pancíře (viz strana 64 v pravidlech).

**ZDRAVÍ:** Když klesne xenomorfovi zdraví na nulu, není na rozdíl od lidí vyřazený, ale obdrží kritické zranění z tabulky napravo. Urči ho hodem k6. Pokud je xenomorf se zdravím na nule a dostane další zranění, zopakuj hod na kritické zranění z tabulky.

**ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOSTI:** Někteří xenomorfové ovládají krom typických útoků ještě speciální akce. Ty jsou vysvětlené v popisu konkrétního xenomorfa.

### RYCHLOST

Xenomorfové jsou většinou mnohem pohyblivější než lidé. To je vyjádřeno jejich rychlostí. Rychlost má dvě využití:

► **V REŽIMU PLÍŽENÍ** (viz strana 51 Příručky pravidel) se může xenomorf během tahu pohybovat o dvě zóny za každý bod rychlosti. Lidé se při plížení pohybují o dvě zóny za tah, tzn. že mají rychlost 1.

► **V BOJI** může Xenomorf jednat tolikrát za kolo, kolik má hodnotu rychlosti. Za každý bod rychlosti tahá jednu kartu iniciativy. Pokaždé, když je na řadě, může provést jednu krátkou a jednu dlouhou akci.

### TYPICKÉ ÚTOKY

Většina Xenomorfů útočí výhradně v boji zblízka, na vzdálenost **NA DOSAH**. Když má xenomorf zaútočit, nedělá běžné bojové akce, ale provede jeden z útoků ze své tabulky typických útoků. Výběr je

na tobě, popřípadě hod' k6. Pak vyhodnoť účinky. Některé z typických útoků jsou smrtelně nebezpečné. ■

## KRITICKÁ ZRANĚNÍ XENOMORFŮ

K6	ZRANĚNÍ	ÚČINKY
1	Z mrtvých vstání	Xenomorf, zdánlivě mrtvý, padne k zemi. Ale je to lest. Pokud je znovu napadený nebo při své další iniciativě, získá jeden bod Zdraví a poháněn instinktivní nenávisí znovu povstane.
2	Zranění	Xenomorf se zapotácí a silně krvácí. Rychlost mu klesne o -1 (minimálně 1 mu musí zůstat) a přijde o nejnižší iniciativu. Zároveň získá zpátky jeden bod Zdraví. Na začátku každého dalšího kola hod' k6. Při výsledku 1-3 se pokusí utéct.
3	Zoufalá akce	Xenomorf je těžce zraněný a zuřivě syčí. Okamžitě může provést krátkou a dlouhou akci mimo běžné pořadí tahů. Hod' k6. Při výsledku 1-3 se pokusí o útěk (jestli unikne, získá zpátky polovinu Zdraví). Při výsledku 4-6 zaútočí na nejbližšího protivníka. Pokud mu nezpůsobí zranění, umírá. Jestli ho zraní, získá zpátky jeden bod Zdraví.
4	Poslední výdech	Xenomorf je smrtelně zraněný a divoce se svíjí. Až bude podle iniciativy na řadě, zaútočí na nejbližší oběť, pak zemře. Kdyby ho někdo před jeho útokem znovu zranil, okamžitě pojde.
5-6	Rozervání na kusy	Okamžitá smrt. Xenomorf je za vzteklého řevu rozerván nebo rozdrčen. Má zmrzačené tělo a při případné analýze dostane postava k hodu na POSTŘEH úpravu -2.

## NEOMORF

Neomorph je obecné označení pro endoparazitický extraterestriální (mimozemský) organismus (EEO), se kterým se lidé poprvé setkali na 4. planetě nezmapovaného systému v sektoru 87. Má se za to, že tamní ekologická katastrofa vzniklá vypuštěním čínidla A0-3959X.91-15 do atmosféry vedla k mutacím místních hub a hmyzu, na kterých se urychlovač usazoval. Tím vznikli tvorové

z nočních můr. Podobně jako u xenomorfa XX121 se i neomorfní parazit (*Plagiarus celerius*) dostává do hostitele prostřednictvím přenašeče (*Tachinidae tabellarium*). Po implantaci parazit dorůstá v živém hostiteli. Když přijde čas vylíhnutí, hostitel během krvavého zrození mláďete umírá. Od xenomorfa se neomorf v mnohém odlišuje, proto je klasifikován jako samostatný druh.





**FYZICKÉ VLASTNOSTI:** Neomorfové mají šedobílou průsvitnou kůži, svalnatý špičatý ocas, protáhlou baňatou hlavu bez očí a svěrači podobný obličejový otvor skrývající ústa plná ostrých zubů. Jejich krev je průsvitně žlutá, podobná krvi xenomorfů, ale nejde o kyselinu. Vydávají nenápadné klapavé zvuky a zvířecí vrčení a pištění, v dospělosti navíc zřetelně chroptí. Neomorfové jsou na rozdíl od xenomorfních příbuzných podobnější zvířatům a zjevně mnohem méně inteligentní.

**STÁDIA:** Životní cyklus neomorfů dělíme na pět známých stádií. Jsou popsány dále spolu se způsobem jejich likvidace.

**STERILIZACE:** Neomorfové jsou geneticky naprogramováni k zabíjení všeho živého. Podle mnohých názorů má p. celerius původ v derivátu černé kapaliny a s největší pravděpodobností byl inženýry navržen k dočištění planety od všech původních živočišných druhů, které na ní přežily vyhlazovací útok čínidlem AO-3959X.91-15.

## STÁDIUM I: NEOMORFNÍ VÝTRUSNICE (EGG SACS)

Malé baňaté váčky, rostoucí jako houby, vznikly působením mutagenního čínidla AO-3959X.91-15 na pyl a mikrobiální organismy vyskytující se na planetách nebo vesmírných lodích. Jakmile se tyto váčky o velikosti ptačího vejce vytvoří, mají tendenci se rozrůstat do trsů o 2k6 kusech. V infikované oblasti roste těchto trsů většinou více.

Díky výtrusnicím se do ovzduší rozptylují neomorfní spory (viz stadium II).

**ZPŮSOBY LIKVIDACE:** Výtrusnic se nejúčinněji zbavuje vystavením silným teplotním změnám. Oheň je zničí a tekutý dusík zneškodní (přinejmenším do doby, než rozmrznou).

## STÁDIUM II: NEOMORFNÍ SPORY (MOTES)

Když dojde k narušení výtrusnice, vypustí do ovzduší oblak částic podobných pylu. Ve skutečnosti jde o synchronizovaný roj vysoce infekčních spor *Tachinidae tabellarium*, menších než zrnka písku. Roj spor se řídí kolektivní inteligencí a hned jak to půjde, zamíří k nejbližšímu potenciálnímu hostiteli. Spory se skrz nechráněné tělesné otvory jako jsou oči, uši, nos, hrdlo nebo otevřená rána dostanou do krevního řečiště, kde oběti infikují bílé krvinky mikroskopickým množstvím čínidla AO-3959X.91-15.

**INFEKCE:** Zasažení neomorfními spory se bere jako nemoc s nakažlivostí 9. Pokud pacient v hodě na nemoc neuspěje, zmutuje během jedné směny do stádia III. Další hodě na nemoc nejsou potřeba. Jestli chceš, můžeš při hraní tohoto scénáře pro zvýšení dramatičnosti hodě na nemoc úplně vynechat. Kdo se nakazil a přeměnil do stádia III, bude jednoduše na tvém rozhodnutí.

**ZPŮSOB LIKVIDACE:** Neomorfní spory se snaží vyhnout kouři a zabíjí je oheň.

## STÁDIUM III: KREVNÍ LARVA (BLOODBURSTER)

Jakmile se spory dostanou do krevního oběhu hostitele, vypustí svůj mikroskopický obsah a uhynou. Po aplikaci činidla AO-3959X.91-15 začnou mutovat bílé krvinky kolující tělem. Časem se uchytí na stěně žíly nebo artérie a vyvolají rakovinné bujení. Nádor může metastázovat do jakékoli dostatečně masivní oblasti těla – například plic, trávicího traktu, jícnu nebo dokonce mozku. Kolem nádoru se vytvoří amniový vak a začne přeměňovat zmutované buňky hostitele na krevní larvu.

Pokud se usadí v části těla s pevnou svalovinou nebo kostmi, odkud není snadné vylíhnutí, vyvinou se u larvy hřbetní trny, které ji zrození usnadní. Když krevní larva doroste do velikosti vhodné k vylíhnutí, zrodí se z hostitele ven. Násilně si drápy, zuby a ostny prokouše a prořeže cestu ven, trhá u toho svalovinu, šlachy i kosti. Vylíhnutí larvy je krvavý akt, na jehož konci zůstane hostitel s masivním poraněním jehož následkem je ve všech případech smrt.

Krevní larva má baňatou hlavu s ostrými špičáky a běhá po čtyřech. Jde o dravého čtyřnohého tvora, kterého není kvůli jeho rychlosti a mrštnosti snadné zasáhnout. Larvy mají po vylíhnutí délku asi 0,3 metru, ale po zrození rostou exponenciální

rychlostí a při každém pohybu se viditelně zvětšují. Vykazují velkou agresivitu a útočí na všechno, co je v jejich blízkosti. K rozpárání obětí používají drápy, zuby i ocas.

**VYLÍHNUTÍ:** V okamžiku, kdy se pacient dostane do III. stádia, dojde k vylíhnutí krevní larvy, při kterém pacient umře. Nově zrozené larvě trvá jedno kolo, než se zvolna vyprostí z plodového vaku. Jakmile je venku, propadne dravé zuřivosti a zaútočí na jakéhokoliv poblíž stojícího živého tvora. Použij tabulku typických útoků uvedenou zde na stránce. Do stadia IV (mládě neomorfa) dospěje krevní larva už za několik kol.

**SPRINT:** Krevní larva může jako svou dlouhou akci sprintovat. To je jako by použila dvě akce běhu, tj. přes dvě zóny nebo ze sousední zóny přímo **NA DOSAH** k cíli.

**ZPŮSOB LIKVIDACE:** Na krevní larvu je nejlepší zaútočit hned po vylíhnutí, dřív, než se jí podaří vyprostít z plodového vaku (viz výše). Oheň anebo jakékoli větší zranění ji zažene na útek. Schová se do úkrytu, kde rychle doroste do stádia mláděte.

### ÚTOKY KREVNÍ LARVY

#### K6 ÚTOK

**1-3 ÚNIK.** Krevní larva s vrčením uteče. Během jedné akce se přesune o dvě zóny. Jestli to bude možné, zmizí v nejbližším průduchu vzduchotechniky. Jakmile se postavám ztratí z dohledu, skončí pro ni boj a přejde do režimu plížení. Po k6 kolech z ní vyroste mládě neomorfa a začne pronásledovat postavy.

**4 DĚSIVÉ SYČENÍ.** Krevní larva skočí na oběť, vycení ostré zuby a zasýčí. Oběť si musí okamžitě hodit na paniku.

**5 KOUSNUTÍ DO NOHY.** Krevní larva se s vrčením zakousne do nohy oběti. Hod' na útok šesti základními kostkami se zraněním 2. Pokud dojde ke zranění, bude automaticky kritické (č. 53, oběť nemusí být vyřazená). Oběť si musí okamžitě hodit na paniku.

**6 HRYZNUTÍ DO KRKU.** Larva se oběti zakousne do krku. Hod' na útok šesti základními kostkami se zraněním 1. Pokud dojde ke zranění, bude automaticky kritické (č. 61, oběť nemusí být vyřazená). Oběť si musí okamžitě hodit na paniku.

**TYPICKÁ  
KREVNÍ LARVA****RYCHLOST: 3****ZDRAVÍ: 4****DOVEDNOSTI: Pohyb 10, Postřeh 6****HODNOTA PANCÍŘE: 4 (proti ohni 2)****TYPICKÝ  
NEOFYT (MLÁDĚ NEOMORFA)****RYCHLOST: 3****ZDRAVÍ: 4****DOVEDNOSTI: Pohyb 10, Postřeh 6****HODNOTA PANCÍŘE: 4 (proti ohni 2)****SPRINT:** Neofyt může jako svou dlouhou akci sprintovat. To je jako by použil dvě akce běhu, tj. přes dvě zóny nebo ze sousední zóny přímo **NA DOSAH** k cíli.**STÁDIUM IV: NEOFYT (MLÁDĚ NEOMORFA)**

Mládě neomorfa dorůstá délky 1,2 až 1,8 metru a pohybuje se po čtyřech. Jeho hlava je sice stále baňatá, ale začíná se prodlužovat a na temeni zužovat do špičky. Neofyté jsou agresivní lovci a není snadné je zahnat. Útočí ve skupině a většínou se zaměří na jednu oběť. Vyvinou veškeré úsilí, aby tuto kořist skolili. Kdyby jim utekla, budou ji nemilosrdně stopovat. Divoké a dravé mládě neomorfa útočí zuby a ostrým ocasem.

**VÝVOJ:** Mládě po jedné směně doroste do stádia V a stane se z něj neomorfni dospělec.**SPRINT:** Neofyt může jako svou dlouhou akci sprintovat. To je jako by použil dvě akce běhu, tj. přes dvě zóny nebo ze sousední zóny přímo **NA DOSAH** k cíli.**ZPŮSOB LIKVIDACE:** Mládě neomorfa se tak moc soustředí na útok, že menší poranění (dokonce i střelná) zcela ignoruje. Zlikvidují ho až kritická zranění způsobená koncentrovanou střelbou a útoky. Snad ho dostaneš dřív, než ono tebe.**STÁDIUM V: DOSPĚLEC NEOMORFA**

V dospělosti se neomorfova bezoká hladká hlava na zátylku ještě více protáhne a zašpičatí. Zakrátko se postaví na zadní nohy a ve vzpřímeném postoji dosahuje výšky 2,1 metru i více. Se zavřenou tlamou, když nejde vidět jeho čelist, má zvědavý, téměř éterický vzhled. Po vyprovokování vycení, podobně jako žralok, horní čelist a zakousne se do kořisti, aby mu nemohla utéct. Pak ji zabije. I když jsou dospělci nenasatní masožravci, na kořist neútočí přímo, ale využívají plížení.

**KRÁTKÝ ŽIVOT:** Životní cyklus a metabolismus neomorfů je tak překotný, že se rychle vyčerpá. Dospělec neomorfa obvykle do 24 hodin (čtyř směny) zahyne přirozenou smrtí. Na rozkládající

zdechlině vyrostou houby, které se přemění na výtrusnice. Tím se jeho životní cyklus uzavře.

**SPRINT:** Dospělec může jako svou dlouhou akci sprintovat. To je jako by použil dvě akce běhu, tj. přes dvě zóny nebo ze sousední zóny přímo **NA DOSAH** k cíli.**ZPŮSOB LIKVIDACE:** Nejjistější způsob, jak zabít neomorfniho dospělce, je zásah plnou dávkou pulzní pušky. Ale své nakonec udělá jakákoliv automatická zbraň. Není od věci jim nakonec ještě prostřelit hlavu, protože je známo, že často vstanou a zaútočí, i když vypadají, že jsou mrtví.

## ÚTOKY NEOMORFA

### K6 ÚTOK

- 1 **DĚSIVÉ SYČENÍ.** Neomorff se přiblíží k oběti, vycení ostré zuby a zasycí. Oběť musí okamžitě hodit na paniku.
- 2 **ÚDER OCASEM.** Neomorff švihne ocasem s ostrým bodcem po jedné z postav. Hoď na útok deseti základními kostkami se zraněním 2. Jde o průbojný útok snižující hodnotu pancíře na polovinu.
- 3 **TVRDÉ ODHOZENÍ.** Neomorff přiskočí k jedné z postav, popadne ji a odmrští pryč. Hoď na útok osmi základními kostkami se zraněním 1. Pokud neomorff zasáhne, odhodí od sebe oběť na STŘEDNÍ vzdálenost. Ta při pádu upustí všechny předměty, které držela a musí okamžitě hodit na paniku.
- 4 **SRAŽENÍ Z VÝSKOKU.** Neomorff skočí na oběť. Hoď na útok osmi základními kostkami se zraněním 1. Pokud je útok úspěšný, srazí oběť k zemi a ta si musí hodit na paniku. Neomorff na ni okamžitě zaútočí znovu, ale tento dodatečný útok se nepovažuje za akci a nejde blokovat. Hoď deseti základními kostkami se zraněním 2.
- 5 **HRYZNUTÍ DO KRKU.** Neomorff zaútočí na jednu z postav a pokusí se ji kousnout do krku. Hoď na útok osmi základními kostkami se zraněním 1. Pokud dojde ke zranění, bude automaticky kritické (č. 61, oběť nemusí být vyřazená). Oběť si musí okamžitě hodit na paniku.
- 6 **PROBODNUTÍ OCASEM.** Neomorff oběť probodne ostrým ocasem. Hoď na útok sedmi základními kostkami se zraněním 1. Jde o průbojný útok snižující hodnotu pancíře na polovinu. Pokud dojde ke zranění, bude automaticky kritické a smrtelné (č. 66, oběť nemusí být vyřazená).

## TYPICKÝ DOSPĚLEC NEOMORFA

**RYCHLOST:** 2

**ZDRAVÍ:** 6

**DOVEDNOSTI:** Pohyb 9, Postřeh 8

**HODNOTA PANCÍŘE:** 6 (proti ohni 3)

**SPRINT:** Dospělec může jako svou dlouhou akci sprintovat. To je jako by použil dvě akce běhu, tj. přes dvě zóny nebo ze sousední zóny přímo NA DOSAH k cíli.

## OHAVNOST

Ohavnost je zrůdná mutace člověka způsobená genetickým urychlovačem. Během několika málo směn projde mnoha stádii vývoje. Na následujících stránkách jsou popsány druhy a stádia vznik-

lé působením kmene 26 Draconis pocházejícího z čínidla AO-3959X.91-15. Jiné chemické kmeny mohou způsobovat odlišné mutace.

### STÁDIUM I: INFIKOVANÝ

**RYSY:** Zlost, dezorientace, acidóza

Jako první se na subjektu procházejícím proměnou objeví skvrny na kůži. Nejdřív jen na končetinách, ale později se začnou šířit dál po těle. Nakonec začne subjektu měknout lebka a spolu s rostoucím mozkem se protahuje celá hlava. U subjektu dojde ke změně chování, je vzteklý a vznětlivý. Hned jak nastane acidóza, změní se pH subjektu na kyselé.

**INFEKCE:** Působení kmene 26 Draconis se bere jako nemoc s nakažlivostí 6. Neúspěch znamená, že u pacienta propukne I. stádium.

Jestli budeš mít pocit, že je to ve prospěch příběhu, můžeš v rámci tohoto scénáře hod přeskočit a o tom, jestli se postava nakazila nebo ne, prostě rozhodnout.

Během jedné směny se u pacienta začnou projevovat první příznaky. Díky tomu se jeho **ÚROVEŇ STRESU** zvýší o jedna. II. stádium obvykle propukne během následující směny.

### STÁDIUM II: „MUTANT“

**RYSY:** Agresivní demence, mozková dysmorfie

Tělo ohavnosti devastují bolestivé buněčné mutace. Subjekt je kvůli nim velmi agresivní. Jeho nezvykle ohebné končetiny se protáhnou a velmi často zkroutí do nepřírozených póz. Mozek a lebka nadále rostou. Subjekt je silnější, rychlejší a obratnější, divoký vzhled odpovídá chování. Z jeho osobnosti a vědomí zůstanou jen nepatrné střípky, ale stále je dostatečně uvědomělý, aby dokázal používat základní nástroje a zbraně.

**NÁSLEDKY:** Subjekt získá rychlost 2, díky tomu může jednat dvakrát za kolo. **SÍLA** se zvýší o 3 (spolu s ní i Zdraví), **OBRATNOST** se zvýší o 1 a **OSOBNOST** klesne na 1. Neumí používat dovednosti spojené s **OSOBNOSTÍ**. Nedokáže střílet ze zbraní a používat jakoukoli technologii. Navíc ho nejde **MANIPULOVAT**.

Je čím dál agresivnější a zaútočí na každého, koho spatří. Pokud je nakaženým hráčská postava, hráč za ni může odehrát jen jeden útok. Hned potom její hraní převezme Matka. U subjektu během jedné směny propukne fáze III.

## STÁDIUM III: „REVENANT“

**RYSY:** Instinktivní agrese, pokročilá demence

DNA subjektu je v pokročilém stádiu překódování. Většinu jeho hlavy pokrývá průsvitný, želatinový povlak, přes který je vidět propadlá a odpudivá karikatura jeho dřívějšího vzhledu. Pod původními rysy tváře rozpouštěnými v kyselé želatině je čím dál víc patrná lebka. Obličej nakonec úplně zmizí. Chodidla se subjektu rozloží na tři silné prsty a paže prodlouží jako u primátů. Při běhu se jimi odráží od země a díky tomu dokáže sprintovat velkou rychlostí.

**NÁSLEDKY:** **SÍLA** se zvýší ještě o 2 (spolu s ní i Zdraví). **OBRATNOST** se zvýší ještě o 1. **BYSTROST** klesne na 1. Kromě **POSTŘEHU** neumí používat dovednosti spojené s **BYSTROSTÍ**. Nejde ho **MANIPULOVAT** a je imunní proti panice. Želatinová vrstva mu dává přirozenou hodnotu pancíře 3. Od teď ho ber jako plnohodnotného xenomorfa. V boji bude používat tabulku typických útoků (viz další strana). IV. stádium u něj propukne během čtyř směn.

**TYPICKÝ  
„REVENANT“****RYCHLOST: 2****ZDRAVÍ: 8****DOVEDNOSTI: Pohyb 5, Postřeh 3****HODNOTA PANCÍŘE: 3 (proti ohni 0)****TYPICKÁ  
„HLAVA BĚLUHY“****RYCHLOST: 2****ZDRAVÍ: 10****DOVEDNOSTI: Pohyb 5, Postřeh 3****HODNOTA PANCÍŘE: 6 (proti ohni 3)****STÁDIUM IV: „HLAVA BĚLUHY“****RYSY:** Kompletní buněčná metamorfóza

Želatinová vrstva subjektu zprůhlední a ztuhne, oči mu ztmavnou a posunou se na boky baňaté hlavy. Kůže je průsvitná, pokrytá šedými skvrnami. Vzhled začne připomínat xenomorfa XX121, i když s mnohem kratší hlavou, výraznějšíma očima a prodlouženými pažemi. Subjekt se pohy-

buje po čtyřech jako opice a ztratí poslední zbytky lidského chování. Hlava běluhy sice není tak silná a inteligentní jako xenomorf XX121, i tak představuje nebezpečí, které není radno podceňovat.

**NÁSLEDKY:** **SÍLA** se zvýší ještě o 2 (spolu s ní i Zdraví). Želatinová vrstva odteď poskytuje přirozenou hodnotu pancíře 6.


**ÚTOKY OHAVNOSTI (STÁDIUM III A IV)****K6 ÚTOK**

- 1 HRŮZNÝ ŘEV.** Ohavnost vztekle křičí. Všichni lidé do **KRÁTKÉ** vzdálenosti musí okamžitě hodit na paniku.
- 2 ÚDER PĚSTÍ.** Ohavnost uštedří oběti silný úder. Hod' na útok deseti základními kostkami se zraněním 1.
- 3 ODHOZENÍ.** Ohavnost oběť popadne a pokusí se s ní praštit o něco tvrdého. Hod' na útok devíti základními kostkami se zraněním 1. Pokud útok zasáhne, oběť dopadne v **KRÁTKÉ** vzdálenosti od ohavnosti a upustí všechny předměty, které drží v ruce. Navíc musí okamžitě hodit na paniku.
- 4 ÚTOK ZE SKOKU.** Ohavnost skočí po oběti jako velká opice. Hod' na útok osmi základními kostkami se zraněním 1. Pokud útok zasáhne, srazí oběť k zemi. Té z rukou vypadnou všechny předměty a musí okamžitě hodit na paniku. Ohavnost pak začne do oběti bušit pěstmi. Jde o okamžitý, bonusový útok dvanácti základními kostkami se zraněním 2.
- 5 ŠKUBNUTÍ ZA PAŽI.** Ohavnost popadne paži oběti a pokusí se ji holýma rukama utrhnout. Hod' na útok šesti základními kostkami se zraněním 1. Pokud dojde ke zranění, bude automaticky kritické (č. 54, oběť nemusí být vyřazená). Oběť si musí okamžitě hodit na paniku.
- 6 ROZDRCENÍ HLAVY.** Ohavnost uchopí oběť za hlavu a pokusí se ji holýma rukama rozmáčknout. Hod' na útok sedmi základními kostkami se zraněním 1. Pokud dojde ke zranění, bude automaticky kritické a oběť zabije (č. 64, oběť nemusí být vyřazená).

## DODATEK II: T A L E N T Y

### VĚDECKÝ TALENT:

#### ANALÝZA

Úspěšným hodem na **POSTŘEH** dokážeš získat informace o podivných a cizích artefaktech nebo tvorech, na které narazíš a budeš je mít možnost aspoň jeden tah studovat. Za každý hozený  můžeš Matce položit jednu z níže uvedených otázek.

- ▶ Je to člověk nebo vetřelec?
- ▶ Je to mrtvé nebo živé?
- ▶ Jak je to staré?
- ▶ K čemu to slouží?
- ▶ Jak ta věc funguje?
- ▶ Jaké problémy to může způsobit?

Matka musí odpovědět pravdivě, ale kdyby hrozilo vyzrazení důležité pointy scénáře, může být odpověď neúplná nebo neurčitá.

Navíc sníží úspěšný hod na Analýzu všem ostatním postavám do **KRÁTKÉ vzdálenosti ÚROVEŇ STRESU** o 1. Neúspěšný hod jim ale naopak **ÚROVEŇ STRESU** o 1 zvýší.

### DĚTSKÝ TALENT:

#### NENÁPADNOST

Ať už se dostaneš do sebeděsivějších situací, vždycky z nich vyvázneš bez úhony. Nejspíš proto, že si tě nikdo nevšímá. Při hodu na kritické zranění můžeš hod zopakovat a vybrat si výsledek, který se ti líbí víc.

### ZDRAVOTNICKÝ TALENT:

#### SOUCIT

Pro tebe to není jen práce. Na lidech, které máš v péči, ti skutečně záleží. Při dovednostních hodech založených na **OSOBNOSTI** můžeš zkoušet štěstí ještě podruhé. Pamatuj, že ti každé zkoušení štěstí zvýší **ÚROVEŇ STRESU** o jedna.

### NÁMOŘNICKÝ TALENT:

#### DIVOKÉ NÁSILÍ

Ty neutíkáš a neschováváš se. Ani když jde do tuhého. Tváří v tvář smrtelnému nebezpečí nepanikaříš, ale dokážeš svůj strach proměnit v agresi a použít

ho jako zbraň proti nepříteli. Místo záchvatu paniky můžeš využít efekt Divokého násilí (podrobnosti viz str. 70 Příručky pravidel).



**JEDNATELSKÝ TALENT:****OSOBNÍ BEZPEČNOST**

Ať se děje, co se děje, zájmy společnosti jsou vždy na prvním místě. A ty společnost zastupuješ. To znamená, že prvořadá je tvoje vlastní bezpečnost. Ostatní členové posádky jsou postradatelní. V okamžiku, kdy jsi cílem útoku nebo ve smrtelném nebezpečí, a v **KRÁTKÉ** vzdálenosti od tebe (ve stejné zóně) se nachází jiná hráčská postava nebo spřátelená nehráčská postava, můžeš hodit na **MANIPULACI** (nejde o akci, a proto nejde o vzdorovaný hod). Pokud uspěješ, vymyslíš chytrý důvod, jak přimět druhou postavu, aby blížící se hrozbě čelila místo tebe. Použití tohoto talentu ti zvýší **ÚROVEŇ STRESU** o jedna.

**PILOTÍ TALENT:****LEHKOMYSLNOST**

Miluješ nával adrenalinu v krvi a tlačíš na pilu víc, než by si dovolili ostatní. U jakéhokoli dovednostního hodu souvisejícího s **OBRATNOSTÍ** můžeš zkusit štěstí dvakrát. Pamatuj, že ti každé zkoušení štěstí zvýší **ÚROVEŇ STRESU** o jedna.

**DŮSTOJNICKÝ TALENT:****VYŠŠÍ HODNOST**

Pomocí dovednosti **VELENÍ** můžeš udílet rozkazy ostatním nedůstojnickým postavám (hráčským i nehráčským). Musí ale patřit ke stejné organizaci jako ty. Až budeš chtít někoho přinutit, aby splnil tvůj rozkaz a provedl požadovanou akci, hoď si **VELENÍM** proti jeho **MANIPULACI**. Jestli uspěješ, cíl musí tvůj rozkaz splnit, i kdyby mu hrozila újma nebo nebezpečí. Při každém rozkazu se ti zvýší **ÚROVEŇ STRESU** o jedna. Pamatuj, že po jednom hodu můžeš rozkazem požadovat splnění jen jedné konkrétní akce. Akce v panice tímto talentem zastavit nejdou. ■

