

FREE LEAGUE

# V E T Ě Ě L E C

H R A N A H R D I N Y

P Ě Í R U Č K A P R A V I D E L





## V Ý V O J H R Y

Tomas Härenstam

## P R O S T Ř E D Í

Andrew E.C. Gaska

## 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

Radim „smrq“ Trčálek

### N Á V R H P R A V I D E L

Tomas Härenstam

### P Ř E H L E D P R A V I D E L

Jonas Ferry

### E D I T O R

Cam Banks

### K O R E K T U R Y

Brandon Bowling, Kosta Kostulas

### V I Z U A L I Z A C E Z B R A N Í

Axel Torvenius

### H V Ě Z D N Ě M A P Y

Christian Granath, Andrew E.C. Gaska, Clara Fei-Fei Čarija

### K O N Z U L T A N T P R O K O N T I N U I T U

Andrew E.C. Gaska/BLAM! Ventures

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

Dan Algstrand

### Z Á K A Z N I C K Á P O D P O R A

Jenny Bremberg

### 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

## P O D Ě K O V Á N Í

Scott Middlebrook, Markus Friebe, Willie Goldman, Graham Langridge, Harry Harris, Alex White, Darrell Curtis, Josh Izzo, Aaron Percival, Chris Prince & Creative Assembly, Simon Balcon, Kiel Bryant, Drew & William Pace, Jim Pizar, Jaime Prater, Derrin Proctor, Mike Rush, Wendy Scott, Ben Turner, Jon Wilkinson & Gearbox Software, Andrew Čarija, E.L.Thomas, Dr. Brad Tucker, Bradley John Suedbeck, Clara Fei Fei Čarija, Daniel Cooper, Botos Imre, Carol Roeder, Craig Radow, Danielle Nashen, Nicole Spiegel, Steve Tzirlin a Ridley Scott

## H E R N Í T E S T E Ř I

Nils Karlén, Kosta Kostulas, Marco Behrmann, Simon Andersson, Rickard Antroia, Joel Östlund, Lars Rinde, Marco Ahumada Juntunen, Artur Foxander, Justin Langley, Staffan Fladvad, Jonas Ferry, Johan Wikman, Sven Holmström, Kristoffer Sjöo, Matthew Tyler-Jones, David Semark, Anjuli Clayden

™ & © 2020 Twentieth Century Fox Film Corporation

Všechna práva vyhrazena

verze: 1.04

**1** VESMÍR JE PEKLO 5



O CO JDE, MATKO?	7
ŽIVOT NA HRANICI	8
ÚZEMÍ HRANICE	9
NADVLÁDA NAD HVĚZDAMI	10
UNIKLÉ ZVĚSTI	10
TOTO JSOU FAKTA	11
PROFESE NA HRANICI	14
KOLONISTI NA HRANICI	14
KOLONIÁLNÍ NÁMOŘNICTVO	14
VESMÍRNÍ TRAKEŘI	14
ZÁSTUPCI SPOLEČNOSTI	15
HRANÍ HRY VETŘELEČ	16
MATKA	16
HERNÍ REŽIMY	17
FILMOVÁ HRA	17
KAMPAŇ	17
KLÍČOVÁ TÉMATA	18
VESMÍRNÝ HOROR	18
HLEDÁNÍ NEZNÁMÉHO	18
SCI-FI AKCE	18
POMŮCKY PRO HRU	19
DENÍK POSTAVY	19
KOSTKY	20
KARTY	20
CO JE HRA NA HRDINY?	21

**2** TVOJE POSTAVA 23



FILMOVÁ HRA	24
KAMPAŇ	24
ZÁKLADNÍ POJMY	25
PROFESE	25
VLASTNOSTI	25
TALENTY	25
DOVEDNOSTI	25
OSOBNÍ ZÁLEŽITOSTI	26
STRES	26
OSOBNÍ CÍLE & PŘÍBĚHOVÉ BODY	26
ZDRAVÍ	26
PARŤÁCI A RIVALOVÉ	27
TVOJE VÝSTROJ	28
SPOTŘEBNÍ ZDROJE	29
ZÁTĚŽ	29

**3** DOVEDNOSTI 31



HÁZENÍ KOSTKAMI	32
 ZNAMENAJÍ ÚSPĚCH	32
UMĚNÍ NEÚSPĚCHU	33
ZKOUŠENÍ ŠTĚSTÍ	34
ÚROVEŇ STRESU	35
PANIKA	35
JENOM JEDNA ŠANCE	36
SKUPINOVÉ HODY	36
ÚPRAVY	36
OBTÍŽNOST	37
POMOC OSTATNÍCH	37
VZDOROVANÉ HODY	38
DOVEDNOSTI	38
TĚŽKÉ STROJE	38
ZDATNOST	39
BOJ ZBLÍZKA	40
POHYB	40
PILOTOVÁNÍ	41
BOJ NA DÁLKU	41
POSTŘEH	42
TECHNOLOGIE	43
PŘEŽITÍ	44
MANIPULACE	44
LÉKAŘSKÁ POMOC	45
VELENÍ	45

## 4

BOJ  
A PANIKA

47



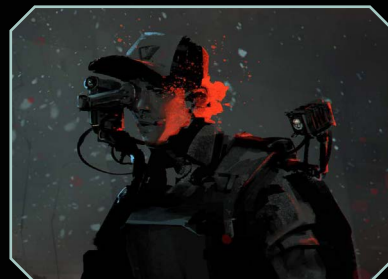
<b>ČAS A PŘOSTŘEDÍ</b>	48
MAPY A ZÓNY	48
HRANICE & VÝHLED	49
MĚŘENÍ ČASU	49
VLASTNOSTI ZÓN	49
<b>REŽIM PLÍŽENÍ</b>	51
POHYB PROTIVNÍKŮ	51
ODHALENÍ	51
DETEKTORY POHYBU	52
<b>AKCE A INICIATIVA</b>	52
TAHÁNÍ INICIATIVY	53
DLOUHÉ A KRÁTKÉ AKCE	53
ZMĚNA INICIATIVY	53
POHYB	55
POMÁHÁNÍ OSTATNÍM	55
PŘEPADENÍ A ÚTOK ZE ZÁLOHY	56
<b>BOJ ZBLÍZKA</b>	57
VYHODNOCENÍ	58
BLOKOVÁNÍ	58
CHYCENÍ	59
ÚSTUP	59
ODSTRČENÍ	59
<b>BOJ NA DÁLKU</b>	60
VYHODNOCENÍ	61
STŘELBA DÁVKOU	62
ÚKRYT	62
MUNICE	62
STŘELECKÁ HLÍDKA	63
<b>ZRANĚNÍ</b>	64
PANCÍŘ	64
VYŘAZENÍ	64
VZPAMATOVÁNÍ SE	64
ZOTAVENÍ	64
RÁNA Z MILOSTI	65
KRITICKÁ ZRANĚNÍ	65
SMRT	65
LÉČENÍ	67

<b>STRES A PANIKA</b>	69
ÚROVEŇ STRESU	69
HOD NA PANIKU	70
POTLAČENÍ PANIKY	70
ZBAVENÍ SE STRESU	70
TRVALÁ PSYCHICKÁ PORUCHA	70
<b>JINÁ NEBEZPEČÍ</b>	72
STAVY	72
HLAD	72
DEHYDRATACE	72
ÚNAVA	72
PODCHLAZENÍ	73
VAKUUM	73
PÁD	74
VÝBUCH	74
ÓHEŇ	74
NEMOC	75
RADIACE	76
UŤONUTÍ	76
UDUŠENÍ	76
SYNTETICI	77
XENOMORFOVÉ	78

## 5

## VÝSTROJ

81



<b>ZBRANĚ A PANCÍŘE</b>	82
VLASTNOSTI ZBRANÍ	82
PISTOLE	83
PUŠKY	85
TĚŽKÉ ZBRANĚ	89
ZBRANĚ NABLÍZKO	91
SKAFANDRY A OSOBNÍ PANCÍŘE	92
<b>OSTATNÍ VÝSTROJ</b>	94
CENTRÁLNÍ POČÍTAČE	94
DATOVÉ ÚLOŽIŠTĚ	95
DIAGNOSTIKA A ZOBRAZENÍ	96
ZAŘÍZENÍ PRO POZOROVÁNÍ	98
NÁSTROJE	99
ZDRAVOTNICKÉ POTŘEBY	100
LÉKY A DROGY	101
JÍDLA A PITÍ	103
<b>REJSTRÍK</b>	104



# V E S M Í R J E P E K L O

*Nechci vám dávat falešné naděje, ale... máte mé sympatie.*

- ASH , VETŘELEK

LODNÍ DENÍK, USCSS MIRANDA, 006:00. ZÁZNAM KAPITÁNKY CHARLIZEOVÉ. Miranda nabrala zásoby na stanici Anchorpoint. Teď ji připojují ke starému otlučenému rafinérskému modulu YX-3, který chce společnost odtáhnout na Solomons. Je to blbá práce za blbý plat, ale je to lepší než tam jet bez jakéhokoliv nákladu. Většina posádky na této cestě jsou moji stálí pracovníci - piloti Jefferies a Ellery, Nguyen a Torres jsou nakládači a Nat a Reed pracují jako technici. (Soukromá poznámka: už nikdy nechci v týmu manžele - Nat a Reed se zase hádají.) Jediným nováčkem je Hayes, zdravotník, kterého nám zapůjčil kapitán Hughes. ■

Vesmír je rozlehlý, temný a nepřátelský. Umírající hvězdy vyzařují gama paprsky a neutrinové záblesky, které vás upečou zaživa. Černé díry všechno rozdrtí a okolní prázdnota uvaří krev a zachvátí mozek. Křik nikdo neuslyší, a když zadržíte dech, prasknou vám plíce.

Ale vesmír není tak prázdňový, jak se na první pohled zdá. Hranice prozkoumané oblasti se neustále posouvají a rozšiřují. Zatímco chamtivé korporace soupeří o cenné zdroje, soupeřící vlády vedou studenou agresivní válku. Kolonisti riskují své životy při cestách ke hvězdám - každý nový

osídlený svět jim může přinést blahobyt nebo taky hladomor.

A ve stínech asteroidů se skrývají podivné, neznámé a smrtící bytosti.

Vetřelci.

VETŘELEK je hra na hrdiny. Krvavý body horor plný korporátních šarvátek, kde si syntetičtí lidé hrají na bohy, zatímco vesmírní trakeři a námořníci slouží jako hostitelé nově zrozených příšer.

Vesmír je drsný a nemilosrdný a ty jsi bohužel postradatelný.

Zůstaň naživu, pokud to dokážeš. ■



# O CO JDE, MATKO?

*Hle, veliký drak... jeho ocas vlekl třetinu nebeských hvězd, i svrhl je na zem.*

- ZJEVENÍ, 12:3-4

Titulní příšera vetřelec je tvor z nočních můr. A to ve všech svých podobách. Od neomorfa po xenomorfa obestírá tyto tvory fascinující tajemství. Vetřelec reprezentuje všechno, čemu ve světě přírody nerozumíme. Vzbuzuje strach z násilného zneužití našich těl. Jde o parazitického útočníka, jehož jediným záměrem je využít lidi k rozmnožování a inkubaci svých potomků. Jediná úloha, kterou lidé v životním cyklu vetřelce mají, je jejich smrt.

Samotná sága VETŘELCE je ale o něčem víc než jen o mimozemských bestii. Je o pokoření člověka za jeho vlastní zpučnost. O mateřství a ro-

dině, o ztrátě a oběti. Potýká se s otázkami umělé inteligence a víry.

Příběh VETŘELCE je o tvůrcích a jejich výtvo-  
rech bojujících o nadvládu nad sebou navzájem.

Je o chamtivosti a hrabivosti korporací a o tom, že před neznámými hrůzami tě neochrání ani palebná síla a nejmodernější technologie. Taky je o posouvání hranic a strkání nosu na nevhodná místa, bez ohledu na následky.

Hra na hrdiny VETŘELCE tě zavede na drsné koloniální světy u hranic známého vesmíru. A tam, na pomezí nelítostného prostoru, se tvoje postava musí postavit démonům - svým vnitřním i těm v reálném světě. ■

LODNÍ DENÍK, USCSS MIRANDA, 008:30. ZÁZNAM KAPITÁNKY CHARLIZEOVÉ.  
Opustili jsme Anchorpoint a jsme na cestě na Thedus. A už teď máme samozřejmě problémy - tentokrát rodinného charakteru. Reed přišel na palubu zase opilý a Nat ho praštila do obličeje - asi mu zlomila nos. Zakročila jsem dřív, než se situace vyhrotila. Poděpsala jsem smlouvu jako kapitán, ne jako rodič. ■

# ŽIVOT NA HRANICI

*Na poušti nic není... není nikoho, kdo by potřeboval nic.*

- DAVID B, PROMÉTHEUS

Hranice začíná na předním okraji Vnějšího závoje, protíná Vnější okraj známých území a táhne se dál do hlubokého vesmíru. Vnější závoj, nacházející se mezi Centrálními soustavami a Vnějším okrajem, je rozsáhlá oblast vesmíru bohatě zásobená nerostnými surovinami. Vnější okraj je hojně osídlován a působí zde Koloniální námořnictvo. Co se nachází za ním, je nezodpovězenou otázkou - a právě vzrušení z neznáma sem přitahuje průzkumníky. Osadníci Hranice, kde nikdo neprosazuje právo, přirovnávají k Divokému západu v Severní Americe.

Život je tu drsný a skromný. Na mnoha světech se používají výrobníky atmosféry. Jejich úkolem

je upravit vzduch, aby byl dostatečně dýchatelný. Většinu zdejších osadníků tvoří prospektoři, podnikavci, farmáři a usedlíci. Na těžebních světech se dobývají rudy a palivo, zatímco na zemědělských a vodních světech se sklízí potraviny a řasy. Vesmírné stanice jako Anchorpoint slouží coby neutrální základny pro výpravy do hlubokého vesmíru.

Sousední kolonie spolu ne vždy vycházejí a ozbrojené konflikty o podíly a nároky nejsou nic neobvyklého - často musí zasáhnout Koloniální námořní pěchota a nastolit pořádek. Mapa oblastí Hranice se neustále mění, protože vinou územních sporů kolonie často přecházejí pod nové majitele.

## ÚZEMÍ HRANICE

Hranice je oblast, kterou protíná několik národních států, jímž dominují Spojené Ameriky. Mají mezi sebou uzavřená křehká spojení, ale ani to jim nebrání vést územní spory. Následuje výčet nejdůležitějších vlád, které zde soupeří o zdroje.

**ŘÍŠE TŘÍ SVĚTŮ:** Když se Spojené království, Japonsko a několik rozvojových zemí spojily a vytvořily Říši tří světů (3WE), nastaly vhodné podmínky pro fúzi britské společnosti Weyland Corp s japonským koncernem Yutani. Tím vznikla korporace Weyland-Yutani. Říše tří světů je průkopníkem v osídlování vesmíru. Pod její správou jsou především původní kolonie Centrálních soustav, ale má zastoupení i na Hranici, což je pro Weyland-Yutani příležitost k převzetí vedoucího postavení i na okraji známého vesmíru.

**SPOJENÉ AMERIKY:** Spojené Ameriky (UA) vznikly na počátku roku 2100 jako konkurence expandující Říši tří světů spojením Severní, Střední a Jižní Ameriky do jednoho státu. Spojené Ameriky jsou významnou kolonizační a politickou mocností. Jejich snahou se neustále rozšiřuje oblast Hranice. Provozují Koloniální námořní pěchotu

i Koloniální námořnictvo – nejsilnější mírové složky na Hranici.

**UNIE POKROKOVÉHO LIDU:** UPP je vlivný socialistický blok systémů ovládajících rozsáhlý, ale na zdroje chudý sektor vesmíru. Vznikla z koalice zemí, k níž patří Rusko a Vietnam, a je jedinou vládou, která není ovlivněna korporátními zájmy – což ji částečně staví do opozice vůči společnosti Weyland-Yutani. Ačkoli UPP v závodech ve zbrojení zaostává, stále si udržuje impozantní bojovou sílu. Mezi Spojenými Amerikami a UPP panuje už mnoho desetiletí studená válka, ale po nedávných událostech na Hranici by se situace mohla změnit.

**NEZÁVISLÉ KOLONIE CENTRÁLNÍCH SOUSTAV:** ICSC je konglomerát světů v soukromém vlastnictví. V ICSC má každá kolonie vlastní vládu, ale mnohé jsou zároveň ve vlastnictví korporací. Významný vliv má v ICSC společnost Weyland-Yutani, která zde prosazuje své zájmy podobně jako v koloniích Spojených Amerik a Říši tří světů. Tady ale může operovat dle bez dohledu státních vlád.

LODNÍ DENÍK, USCSS MIRANDA, 010:00.  
ZÁZNAM KAPITÁNKY CHARLIZEOVÉ.  
Vypadá to, že Reed se šel vyspat do podpalubí. Nat zdemolovala kuchyňku a teď se zamkla v jejich kajutě. Kdyby to nebyli nejlepší technici, s jakými jsem kdy pracovala, vyhodila bych je oba přechodovou komorou. ■

## NADVLÁDA NAD HVĚZDAMI

I když kolonie řídí vlády, nejsou jediné, kdo tam má vliv.

**KORPORÁTNÍ NADVLÁDA:** Hvězdné systémy sice ovládají národní státy, ale opravdovou moc třímají korporace rozpínající se napříč systémy. Společnosti jako Weyland-Yutani, BioNational a Seegson hranice neomezují. Naopak, vyrábějí a ovládají technologie nezbytné pro většinu říší. Pokud některé státy (jako UPP) zůstaly ve vesmírném závodě pozadu, je to právě kvůli jejich neochotě spolupracovat se soukromým sektorem.

**BŮH NA KONCI VESMÍRU:** Život v koloniích je drsný. Propaganda lákala osadníky na utopický ráj, ale místo toho našli život v nehostinném pohraničí plný dřiny. Mnozí se, ve snaze překonat každodenní útrapy, obrátili k bohu. V koloniích se většinou vyznávají tradiční náboženství, ale v odlehlých oblastech se objevily i sekty apokalyptických milenaristických fundamentalistů, fanatické kultury a zélóti vedení charismatickými vůdci. V posledních letech se vznikají taky organizace s nejasnými motivy, jako jsou Praktikanti svatého obětování a sektářská Církev neposkvrněné inkubace.

LODNÍ DENÍK, USCSS MÍRANDA, 015:09.  
ZÁZNAM KAPITÁNKY CHARLIZEOVÉ.

V 014:30 hodin jsme zapojili nadsvětelný pohon a připravujeme se na hibernaci. Nikdo ale neví, kam zalezl Reed, a bez něj do mrazáků nemůžeme. Podobné hovadiny nemám zapotřebí. ■

*„Ale jak to můžete vědět? Hmm?“  
„Prostě jsem se tomu rozhodla věřit.“*

- MILLBURN A SHAWOVÁ, PROMETHEUS

## UNIKLÉ ZVĚSTI

Historiky se na Hranici šíří rychleji než světlo. Nemálo průzkumníků vypráví o nálezech vzácných artefaktů a starobylých ruin na vzdálených měsících – ruin o několik tisíciletí starších než lidská historie. Jiní hovoří o opuštěných vesmírných lodích, v nichž cestovala mezi hvězdami rasa obřích bytostí. Další si šeptají o nepřátelských formách života, parazitických tvorech vymykajících se našemu chápání. Děsivých neznámých bytostech, které zcela ovládly několik světů.

Mnozí lidé se domnívají, že Weyland-Yutani a další korporace tajně vyvíjejí nové a nebezpečné biologické zbraně. Cokoli od morových infekcí, přes psychopatické kyborgy ovládané drogami až po geneticky upravené nestvůry. Pokud se tyto zbraně skutečně vyvíjejí, je na místě se ptát, pro koho a jestli se na obzoru rýsuje válka.

V průběhu minulého století na Hranici zmizely lodě, stanice a dokonce i celé kolonie. Někteří lidé tyto ztráty přičítají přírodním katastrofám nebo zásahům boha, jiní se domnívají, že za zmizení můžou piráti nebo konkurenční vlády. Zvěsti, že byly celé kolonie vyhlazeny morem nebo vymazány z povrchu planety bombardováním, vyvolávají u všech obyvatel Hranice obavy. Někteří dokonce zastávají názor, že člověk neměl nikdy opustit Zemi, protože ve vesmíru se může kdokoliv ztratit beze stopy.

Zatáhni protibouřkové rolety a uzavři přechodové komory - venku ve tmě se možná skrývá nějaký vetřelec.

A číhá na tebe.

LODNÍ DENÍK, USSCS MIRANDA, 019:47. ZÁZNAM KAPITÁNKY CHARLIZEOVÉ. Zatraceně. Reed je nezvěstný už skoro dvanáct hodin a Nat začíná panikařit. Kde sakra je? Párkrát se už opil, ale tohle přehnal. Budu ho muset dát do hlášení. Přejde o půlku podílu, jeho chyba. Chci jít spát. ■

## TOTO JSOU FAKTA

Píše se rok 2183. Uběhlo něco málo přes tři roky od zničení kolonie Hadley's Hope na LV-426, zmizení USS Sulaco a uzavření věznice a olověných závodů na Fiorině 161. V důsledku zmizení jednotky koloniální námořní pěchoty lodi Sulaco a ztát základen sponzorovaných společností Weyland-Yutani, a především kvůli nečisté hře společnosti snažící se tyto incidenty zamést pod koberec, panuje mezi společnostmi a Spojenými Amerikami nedůvěra. Mnoho světů na Hranici se ocitlo uprostřed této roztržky a musí se proto potýkat s nedostatkem obrany nebo zásob nutných k přežití.

### POSTRADATELNÍ LIDÉ:

Jediný veřejně publikovaný výklad těchto událostí se zabývá incidentem na Fiorině 161. Jde o knihu s názvem Vesmírná bestie a údajně zachycuje reálný zážitek odsouzeného Roberta Morse. Popisuje mimozemského „draka“, který napadl věznici a brutálním způsobem pozabíjel dozorce a dvě desítky vězňů se syndromem dvojitého Y chromozomu.

Kniha dává za pravdu jak řečem o nestvůrách, tak pověstem o experimentech Weyland-Yutani s biologickými zbraněmi, jež naznačují, že společnosti jde víc o zajištění tvora pro další bádání než o záchranu lidských životů. Podle Morse byl hon na netvora pokračováním incidentu na LV-426 a postradatelný byl každý, kdo se Společnosti připlétl do cesty – vězni, vojáci, zaměstnanci a dokonce i kolonisti.

Přestože byl prodej Vesmírné bestie okamžitě

zakázán, po koloniích se šířily nelegální kopie. Kniha si získala řadu příznivců, ale mnoho dalších ji považuje za báchorku vhodnou leda k rozptýlení od starostí běžného života. Jiní na základě Morseova příběhu založili milenaristický kult a věří, že jde o náboženský text zvěstující přicházející Armagedon.

### TENTOKRÁT JE TO VÁLKA:

V posledních pěti letech se exponenciálně zvýšil počet konfliktů mezi soupeřícími vesmírnými sektory. Ačkoli se to nepotvrdilo, mnozí se domnívají, že Hadley's Hope byla testovacím místem jedné z biologických zbraní Weyland-Yutani, a některý z nepřátelských států vyslal válečnou loď, aby stanici z oběžné dráhy vybombardovala. Jiní zase říkají, že společnost spolupracuje se zločineckým kartelem ve snaze převzít kontrolu nad koloniemi na Hranici.

Vzhledem k tomu, že do operací je povoláváno a nasazováno stále větší množství místních jednotek koloniální námořní pěchoty, začínají mít osadníci na Hranici strach. Bez armády je nemá kdo chránit před piráty, nepřátelskými formami života nebo invazí. Jako reakci si mnoho kolonií zavedlo vlastní právní systém a zvolilo maršály, kteří dohlížejí na každodenní dodržování zákonů. Některé si dokonce k ochraně vlastních zájmů najaly žoldnéřské jednotky.

Osmdesátá léta dvaadvacátého století nepřejí životu v míru. ■

## ČASOVÁ OSA

2039

Spojené království a Japonsko jsou průkopníky v zakládání sídlišť na Marsu a Titanu. Společnost Weyland Industries úspěšně vytvoří dýchatelnou atmosféru na extrasolární planetě GJ667CC, čímž se lidstvu otevře Pandořina skříňka příležitosti k osídlení hvězdných systémů. Je objeven Vnější závoj, oblast vesmíru, o níž se předpokládá, že je bohatá na minerály a další zdroje. Na vzdálenějším okraji Vnějšího závoje začíná Hranice.

2023

Po nechvalně proslulém projevu Petera Weylanda na konferenci Ted Talk v roce 2023 začíná společnost Weyland Industries vyvíjet nové technologie, které lidstvo katapultují do budoucnosti. Mezi vyvíjené projekty patří pokročilá umělá inteligence, nadsvětelné pohony, výrobnyky atmosféry pro teraformaci nehostinných světů a moduly pro hyperspánek. Weyland vyrábí první sérii androidů David.

2066

V teritoriích Vnějšího okraje je založeno několik malých kolonií a Spojené státy začínají pracovat na mírových silách, které mají udržovat pořádek mimo Zemi. To vede k vytvoření Obranné flotily Vnějšího okraje Spojených Amerik a následně Koloniální námořní pěchoty. Androidi koncernu Weyland - David sedmé série - se stávají běžnou pracovní silou.

2000 2010 2020 2030 2040 2050 2060 2070 2080 2090

2031

Na pozemském Měsíci je zahájena teraformace. Cestování rychlostí vyšší než světlo se stává realitou a Weyland Corporation vypouští první nadsvětelnou loď pro výzkum vesmíru, *Heliades*.

2088

V čele technologické revoluce stojí společnosti jako Weyland Corp a Yutani Corporation. Spojené království, Japonsko a další země zakládají Říši tří světů.

2042

Korporace Weyland zakládá první mimozemskou trestaneckou kolonii HD8512 B, kam jsou převezeni vězni z pozemských zařízení. Výhod kosmického věku začíná využívat několik dalších společností. Zakládají těžební kolonie na měsících Saturnu a Jupiteru. Ty se stávají spolehlivým zdrojem surovin potřebných pro nadsvětelné cestování.

2091

Společnost Weyland Corp vysílá nechvalně proslulou loď *USCSS Prometheus* na misi, jejímž cílem je "nalezení původu lidstva". Loď se ztratí se všemi členy posádky a je prohlášena za zničenou. Po smrti zakladatele společnosti Petera Weylanda i generální ředitelky Meredith Vickersové se Weyland Corporation ocitá na pokraji bankrotu. Na přelomu století je společnost odkoupena a sloučena s korporací Yutani, čímž vzniká Weyland-Yutani.

2137

Na stanici Sevastopol je dopraven nalezený letový záznamník lodi *Nostramo*. Následně je stanice poškozena a zřítí se do atmosféry planety KG348. Brzy poté zmizí stanice Mendel na Vnější okraji. O tři roky později se ztratí kontakt se stanicemi Seegson LV 44-40 a Waystation Wright-Aberra. V důsledku těchto událostí je mezi Centrálními soustavami a Vnější okrajem zřízena první stanice Anchorpoint, která má zajistit bezpečnou cestu na Hranici a zpět.

2103

Je ohlášena první kolonizační výprava do velké vzdálenosti od Země, kterou provede loď *USCSS Covenant*. Skupina fanatiků známá jako Zachránci Země opakovaně selhává při pokusech o sabotování mise *Covenant*. Severní, Jižní a Střední Amerika se spojují a zakládají Spojené Ameriky. *Covenant* je konečně úspěšně vyslán z oběžné dráhy Země s více než 2 000 kolonisty a embryi. Loď míří na planetu Origae-6 ve vzdáleném Sektoru 87.

2180 - současnost

Je vybudována nová stanice Anchorpoint. Na Hranici vzrůstá napětí, jednotlivé frakce se navzájem obviňují z nekalých aktivit během incidentu v Hadley's Hope. V mnoha koloniích je vydána kniha Roberta Morse *Vesmírná bestie*. Její prodej je následně zakázán. Hranici se šíří zvěsti o smrtících mimozemských formách života a biologických zbraních společnosti, což prohlubuje nedůvěru mezi obyvateli.

2157

Na LV-426 je založena terraformační kolonie Hadley's Hope.

2100

2110

2120

2130

2140

2150

2160

2170

2180

2190

2106

Na koloniálním světě Torin Prime v oblasti Vnějšího okraje vypukne občanská válka. Po ukončení dvouletého konfliktu je planeta znovu začleněna do kolonií Spojených Amerik. Když je během mírové mise na Thedusu zničena vojenská letadlová loď *UAS Archangel*, přijde o život více než patnáct tisíc lidí. V důsledku těchto konfliktů vzniká Unie pokrokového lidu.

2162

Koloniální námořnictvo zavede v koloniích brannou povinnost. Na hraničním světě 8 Eta Boötis A III proběhne Tientsinská válka mezi Spojenými Amerikami a Uníí pokrokového lidu, která žádné z nesvářených stran nepřinese rozhodující vítězství.

2179

Záchranný tým nalezne raketoplán z dávno ztracené lodi *Nostramo*. Kolonie na LV-426 přestává komunikovat se stanicí Gateway. K prošetření situace je vyslána loď námořní pěchoty *USS Sulaco*. Během průzkumu je Kolonie Hadley's Hope zničena termonukleární explozí. Loď *Sulaco* je pohřešována, ale jeden z jejích modulů EEV havaruje na planetě s maximální ostrahou Fiorina 161. Na tamní zařízení je uvalena karanténa a následně je uzavřeno. Přežije jediný člověk. Na první stanici Anchorpoint dojde ke katastrofickému roztavení reaktoru a je zničena.

2121

Komerční tahač *USCSS Nostramo* odlétá z Thedusu na Zem. Z neznámých důvodů *Nostramo* přistává na planetě LV-426. Loď následně pokračuje ve svém kurzu až do okamžiku, kdy třetí důstojník, opět z neznámých důvodů, záměrně přetíží motory.

# PROFESE NA HRANICI

## KOLONISTI NA HRANICI

Stát se kolonistou většinou znamená přijmout tvrdý život. Odměnou je krom malého zisku především uspokojení z dobře vykonané práce. Všechny kolonisty provází špinavé ruce a bolavá záda. Ale život na okraji civilizace může mít i své výhody. Můžeš dostat příležitost vyniknout a prosadit se v tvoji profesi. Na Hranici žijí průzkumníci a osadníci, farmáři a vědci, horníci a lékaři. Koloniální maršálové udržují pořádek a žurnalisté informují o místních událostech. Kolonisti jsou hnacím motorem lidstva.

## VESMÍRNÍ TRAKEŘI

Přeprava rafinerií a nákladu mezi Zemí a koloniemi sice není tak lukrativní jako před padesáti lety, ale stále představuje velký byznys. Nástup novějších a rychlejších nadsvětelných pohonů výrazně zkrátil dobu cestování mezi světy a zajistil, že posádky hvězdných lodí nemusí trávit tolik času ve stázi. Téměř všechny společnosti odměňují posádky nejen za práci, ale i za čas ztracený v hyperspánku.

Většina vesmírných trakerů pracuje pro tu či onu korporaci, ale existují i nezávislí kapitáni obchodních lodí, pašeráci, záchranáři a soukromníci. Vesmír je obrovský a lidé a zboží se potřebují dostat z jedné strany na druhou, bez ohledu na to, jestli jde o legální způsob nebo ne.

## KOLONIÁLNÍ NÁMOŘNICTVO

Koloniální námořní pěchota Spojených Států je nejlepší bojovou složkou, jaká kdy byla zformována. Námořní pěchota disponuje vyspělou technologií a nejmodernějším vojenským vybavením, z velké části navrženým společnostmi Weyland-Yutani. Je schopná samostatně operovat v jakémkoli prostředí. Bojové týmy jsou dokonale vycvičené a dají se, bez nutnosti dodatečné instruktáže, okamžitě nasadit téměř v jakémkoli světě.

Mezi vojenské profese patří operátoři a piloti vozidel, bojovní technici, specialisté na těžké zbraně, zdravotníci, inženýři a důstojníci z povolání. Profese námořní pěchoty jde najít v podpůrných složkách USCMC válečných lodí a hvězdných stíhacích týmů Obranné flotily Vnějšího okraje Spojených Amerik. Navíc existují ve většině oblastí speciální vojenské výzkumné a vývojové programy, které soustavně nabírají dobrovolníky. Na Hranici jsou neustále planety, které je potřeba zpacifikovat nebo bránit.



LODNÍ DENÍK, USCSS MIRANDA,  
022:30. ZÁZNAM KAPITÁNKY  
CHARLIZEOVÉ. Stále  
nemůžeme najít Reeda.  
Rozdělili jsme se na  
dva týmy a prohledáváme  
palubu po palubě - nic.  
Možná šel z nějakého důvodu  
do nákladového prostoru a je  
v rafinerii. ■

## ZÁSTUPCI SPOLEČNOSTI

Korporace mají na hranicích větší moc než vlády. Jsou vlastníky světů, zakládají obchody, přivázejí kolonisty a vytvářejí domovy a pracovní příležitosti. Každá společnost vysílá své zástupce, od generálních ředitelů až po terénní pracovníky, aby dohlíželi na jejich obchodní aktivity. Je známo, že společnosti jako Weyland-Yutani zaměstnávají taky vlastní bezpečnostní jednotky, lékaře

a vědce.

Velkým byznysem je rovněž znalost budoucích kroků konkurence - proto má mnoho korporací vlastní rozvědku nasazenou v konkurenčních společnostech a vládách. Být zástupcem společnosti znamená uzavírat dohody a zajistit, aby tvoji podřízení odváděli svoji práci. Pak můžeš pomýšlet na kariéerní postup. ■

# H R A N Í H R Y V E T Ť Ě L E C

Až na jednoho se každý hráč v této hře ujme role hráčské postavy. Můžeš být kolonista, vesmírný traker, námořník nebo cokoli jiného. Rozhoduješ o tom, co si tvoje postava myslí, jak se cítí, co říká a dělá. Ale nerozhoduješ o věcech, které se jí stanou.

Úkolem hráče je ztvárnit svou postavu a vžít se do její role. Tvoje postava má pocity a sny stejně jako ty sám. Zkus si představit, jak by reagovala ona. Co by udělala?

Hráčské postavy jsou vždy hlavními hrdiny příběhu. Hra je o vašich rozhodnutích, vašich postavách a jejich příběhu.

LODNÍ DENÍK, USCSS MIRANDA,  
026:50. ZÁZNAM KAPITÁNKY  
CHARLIZEOVÉ. Reed je mrtvý.  
Našli jsme jeho tělo  
v rafinérském bloku. Ať to  
udělal kdokoli, zlomil mu  
žebra a vyrval srdce z hrudi.  
Nikdy jsem neviděla tolik krve.  
Poslala jsem zprávu koloniálním  
maršálům, aby k nám poslali  
bezpečnostní tým. Rozdala bych  
posádce zbraň, ale nevím,  
jestli je vrah někdo z nás, nebo  
máme černého pasažéra. Prozatím  
budu ozbrojená jen já. ■

## MATKA

Posledním hráčem je Matka. Ta vám ostatním popisuje prostředí hry VETŘELEC. Ztvárňuje všechny lidi a bytosti, které během hry potkáte. Postavy ovládané Matkou se nazývají nehráčské postavy.

Hra probíhá formou rozhovoru mezi hráči a Matkou, stále dokola, dokud nenastane krizová situace s nejistým výsledkem. Tehdy je na čase použít kostky - o vyhodnocování situací pomocí kostek se dočteš v kapitole 3.

Úkolem Matky je klást hráčským postavám do cesty překážky a výzvy a tím je přinutit, aby ukázaly, co v nich je. Matka ale nerozhoduje o tom, jak bude hra probíhat, ani o jejím konci. O tom se rozhodne během hraní. Hru hrajete právě proto, abyste zjistili, jak váš příběh dopadne. ■

LODNÍ DENÍK, USCSS MIRANDA, 048:20. ZÁZNAM KAPITÁNKY CHARLIZEOVÉ. Po lodi se pohybuje nějaký psychopat, Torres je taky mrtvý. Tělo s rozdrčenou hlavou jsme našli viset ve výtahové kabině. To úplně mění situaci. Reed byl hajzl, to jsme všichni věděli. Ale teď... Ať už je vrahem kdokoli, myslím, že si přijde pro každého z nás. Nejraději bych všechny zavřela do kajut, ale máme abnormální údaje z motorů. Nat a Ellery to prověřují. ■

## HERNÍ REŽIMY

Hru VETŘELEC jde hrát ve dvou různých režimech: filmové hře a kampani. Každý z režimů je připravený tak, aby poskytoval odlišný zážitek. Dokonce i některá pravidla platí jen pro jeden z nich. Jsou označena symbolem daného herního režimu (viz níže).

### FILMOVÁ HRA



Filmový scénář napodobuje dějový oblouk filmu VETŘELEC. Tento režim je navržen tak, aby ho bylo možné odehrát během jednoho sezení, a klade důraz na smrtelné nebezpečí a rychlou, brutální hru. Je pravděpodobné, že mezi hráčskými postavami dojde ke konfliktu, a neočekává se, že všichni přežijí. Ba naopak, většina hráčských postav se konce scénáře pravděpodobně nedožije.

Jeden filmový scénář s názvem *Kočár bohů* je součástí startovací sady. Obsahuje všechny pomůcky potřebné k rozehrání vaší první hry VETŘELEC. Jde o zábavný a snadný způsob, jak se naučit hrát a vyprávět vlastní příběhy z oblasti Hranice.

Free League Publishing vydalo i další filmové scénáře, k dostání jsou třeba na internetu.

### KAMPAŇ



Kampaň je navržena pro hraní několika na sebe navazujících herních sezení. S pomocí základní knihy pravidel hry

VETŘELEC si vytvoříte vlastní postavy a za ty hrajete soustavně po celou dobu kampaně. To může trvat i desítky sezení.

I kampaň může být drsná a smrtící, ale šance hráčských postav na přežití sezení jsou obecně vyšší než ve filmové hře.

Při hře v kampani mají Matka i samotní hráči mnohem větší vliv na příběh. Na základě toho, kým jsou vaše hráčské postavy, se vy sami rozhodnete, co chtějí, kam půjdou a co udělají. Základní kniha pravidel nabízí tři různé režimy kampaně:

- ▶ Vesmírní trakeři
- ▶ Koloniální námořní pěchota
- ▶ Kolonisti na Hranici

Popis a návod, jak tyto kampaně vést, najdete v základní knize pravidel.

Free League už vydalo materiály pro hraní první připravené kampaně s názvem *Příručka koloniální námořní pěchoty*. ■

LODNÍ DENÍK, USCSS MIRANDA, 060:15. ZÁZNAM KAPITÁNKY CHARLIZEOVÉ. Matka nefunguje správně. Přikázala jsem jí, aby seřídila komunikační soustavu. Chci poslat doplňující zprávu na Anchorpoint. Ona ale tvrdí, že došlo k mechanické závadě. Rozhodli jsme se vyjít mimo loď a nastavit soustavu manuálně, ale matka ani neotevře přechodové komory. Buď ji poškodil přetlak v reaktoru, nebo se někdo vrtal v jejím programu. Tak jako tak, jsme v prdeli.

## KLÍČOVÁ TÉMATA

Bez ohledu na to, jestli hraješ filmovou hru nebo kampaň, VETŘELEC je vždy založený na třech klíčových tématech. Většina scénářů a kampaní je postavena na jejich kombinaci, ale na jedno z témat je obvykle kladen větší důraz.

### VESMÍRNÝ HOROR

Prožitek z VETŘELCE je založený na všudypřítomné temnotě a napětí. Hra dokáže šokovat tím, že se nebojí využít situace, kterých se všichni bojíme. Každý zoufalý nádech z kyslíkového přístroje skafandru může být tvůj poslední.

### SCI-FI AKCE

Ať už se jedná o komorní nebo velkolepý příběh, pořádná vesmírná akce - často s krvavými následky - je nezbytnou součástí většiny sezení VETŘELCE. Hra poskytuje komplexní mechaniky pro rychlé a nelítostné souboje.

### HLEDÁNÍ NEZNÁMÉHO

Díky hře VETŘELEC můžeš objevovat vzdálené světy a prastaré, neznámé artefakty. Nejedna z příběhů VETŘELCE se zabývá otázkami o původu lidstva a jeho osudu a úlohy ve vesmíru. ■

# POMŮCKY PRO HRU

Hra VETŘELEC předpokládá, že při hraní budete improvizovat. Zároveň ale nabízí řadu pomůcek, které ti při tvorbě příběhu pomůžou.

LODNÍ DENÍK, USCSS MIRANDA,  
062:00. ZÁZNAM KAPITÁNKY  
CHARLIZEOVÉ. Maršálové  
nepřilétají a navigace je  
nefunkční. Bůh ví proč, ale  
matka naše zprávy neposlala  
na koloniální velitelství,  
ale do ústředí korporace.  
Jejich jedinou odpovědí bylo  
potvrzení, že zprávy přijali.  
A teď nám matka nastavila kurz  
k hvězdné soustavě HR-2429. ■

## DENÍK POSTAVY





K popisu jednotlivých hráčských postav slouží deníky postavy. Tato sada vám ke hraní scénáře Kočár bohů nabízí pět již hotových. Čisté deníky postav určené k vyplnění a tisku si můžete zdarma stáhnout z webových stránek Free League.

LODNÍ DENÍK, USSS MIRANDA, 065:45. ZÁZNAM KAPITÁNKY CHARLIZEOVÉ.  
Vrah se po lodi pohybuje ventilačními šachtami. Vloupal se do kajuty Jefferiesové, napadl ji a odtáhl s sebou. Krve tam bylo tolik, že není šance, aby byla živá. Nikdo z nás není v bezpečí a já nevím, co s tím. ■

## KOSTKY

Vesmír není bezpečné místo. Bez ohledu na tvé zkušenosti se dříve či později dostaneš do situací s nejistým výsledkem. A to je chvíle, kdy je vhodné použít kostky.

Pro hru VETŘELEC existují dva typy speciálních šestistěnných kostek: základní kostky (černé) a kostky Stresu (žluté). V krabici startovací sady je deset kusů od každého typu. Kostkami házíš, když tvá postava provádí obtížnou akci, jejíž výsledek není předem jistý. Na výsledku této akce mnohdy závisí něčí život.

Základní i Stresové kostky mají místo 6 symbol . Pokud padne symbol , znamená to, že se zamýšlená akce podařila - postava například uspěje při používání dovednosti. Na kostkách Stresu je i druhý symbol a to místo 1: . Hození symbolu  zvýší tvé postavě Stres. Podrobnější vysvětlení nalezneš v kapitole 3.

## KARTY

Krabice startovací sady obsahuje taky dva typy speciálních hracích karet. Karty iniciativy, očíslované do desítky, slouží k určení pořadí v boji (viz 4. kapitola). Karty osobních cílů se používají ve scénáři *Kočár bohů* - pokud jsi hráčem některé z postav, prozatím se na ně nedívej a počkej, až k tomu dostaneš pokyn od Matky.

### HÁZENÍ KOSTKAMI

Pravidla tě občas vyzvou hodit kostkami a používají zkratky k6, k3, 2k6 a k66. k6 znamená hod jednou základní kostkou; číslo, které ti padne, bude výsledkem. k3 znamená hod jednou základní kostkou, ale výsledek vydělíš dvěma (zaokrouhluj nahoru). 2k6 znamená hod dvěma k6 a výsledky je potřeba sečíst. k66 znamená hod dvěma základními kostkami - první kostka značí desítky a druhá jednotky. Tím získáš výsledné číslo mezi 11 a 66.

LODNÍ DENÍK, USSS MIRANDA, 068:13. ZÁZNAM KAPITÁNKY CHARLIZEOVÉ.  
Ježíš. Vrah není někdo z posádky. Není to ani člověk. Bože, nevím,  
kde mám začít. Kruci... PAUZA V NAHRÁVÁNÍ ■

## CO JE HRA NA HRDINY?

Pokud jsi dočetl až sem, aniž bys věděl, co jsou hry na hrdiny, gratulujeme! Právě jsi objevil zábavný koníček rozvíjející představivost. Hry na hrdiny jsou unikátní zábavou, kulturním projevem kombinujícím stolní hry s vyprávěním příběhů. Tobě a tvým kamarádům poskytnou pravidla, díky kterým budete schopni vyprávět vlastní příběhy. A to způsobem, jaký knihy, filmy, televize, a dokonce ani počítačové hry nedokážou.

Předností her na hrdiny je jejich svoboda -

možnost utvářet vlastní příběhy je ohromující zážitek. Matka má díky těmto pravidlům spoustu herních pomůcek a připravených zajímavých situací, lokací a postav, s jejichž pomocí může obohatit váš příběh. Pokud byste potřebovali další rady nebo nápady, najdete na webových stránkách [freeleaguepublishing.com](http://freeleaguepublishing.com) fórum hry VETŘELEK (ale i jiných našich her).

Neváhejte nás navštívit. ■

LODNÍ DENÍK, USSS MIRANDA, 071:08. ZÁZNAM KAPITÁNKY CHARLIZEOVÉ.  
Pokračuji v nahrávání pro případ, že by nás někdo našel. Zůstali jsme jen já a Nat. Zabarikádováli jsme se v místnosti s únikovým modulem, ale matka za námi nezamkla dveře. Nat se snaží obejít systém a nastartovat modul, abychom odsud mohli vypadnout. Musíme... Ježíš, je to tady... KONEC PŘENOSU ■





# T V O J E P O S T A V A

*„Můžete mi prozradit, proč jste mě vyrobili?“*

*„Vyrobili jsme tě, protože jsme mohli.“*

*„Dokážete si představit, jaké by pro vás bylo zklamání, slyšet totéž od vašeho stvořitele?“*

- DAVID 8 A DR. CHARLIE HOLLOWAY

Hráčská postava je pro tebe tím nejdůležitějším, co ve hře máš. Představuje tvého hrdinu ve světě VETŘELCE. Je tvýma očima a ušima v hluboké temnotě vesmíru. Zatímco ty a tví přátelé pojidáte popcorn a jen házíte kostkami, vaše postavy se vrhají do riskantních situací. Máš se svou postavou uzavřenou nepsanou závaznou dohodu. Ty skrze ni prožíváš její příhody a ona je na oplátku závislá na tvých schopnostech udržet ji při životě.

Nepokaz to. Chovej se ke své postavě zodpovědně. Pro tebe by mělo jít o reálnou osobu, jejíž osud máš ve svých rukou. Ať uděláš cokoli, měj na paměti záměry, přání a cíle své postavy. Je možné, že se budou rozcházet s tvým osobním přesvědčením, ale to je v pořádku – hraješ postavu a podobné věci jsou součástí hry. Až se ze tmy vynoří xenomorf, budeš možná v klidu, ale postava by měla být vyděšená. Ve všech situacích se zeptej sám sebe: „Co by asi jednala moje postava?“ A pak udělej to, co sis odpověděl.

Věř nám, že tak si užiješ nejvíc zábavy.

Nesnaž se ale vyvarovat jakémukoli nebezpečí. Každá VETŘELČÍ hra má dva cíle – zažít napínavou jízdu a odehrát zatraceně dobrý příběh. Aby se to podařilo, musíš občas zariskovat a hodit kostkou. Obrazně i doslova.

**DENÍK POSTAVY:** Abyste měli přehled o herních statistikách svých postav, potřebujete deník postavy. Pět už vyplněných a připravených pro použití ve filmovém scénáři *Kočár bohů* najdete v krabici této sady.

## FILMOVÁ HRA



Ve filmových scénářích, podobných tomu, který je součástí startovací sady, jsou postavy pro hráče už připravené. Jediné, co na začátku musíte udělat, je domluvit se, za které postavy chcete hrát. Pokud bude hráčů méně než postav, stanou se z těch přebývajících nehráčské postavy řízené Matkou. V případě, že se nedokážete dohodnout, kdo bude za koho hrát, hodte si kostkami.

## KAMPAŇ



Při hraní kampaně si hráčskou postavu vytvoříte sami. Jak na to, je vysvětlené v plné verzi základní knihy pravidel hry VETŘELEC. ■

# ZÁKLADNÍ POJMY

## PROFESE

Klíčovým prvkem každé postavy je *profese*. Určuje její zázemí a roli ve skupině. Profese jsou detailně popsány v plné verzi pravidel hry VETŘELEC.

## VLASTNOSTI

Každá postava má čtyři vlastnosti vyjadřující její základní tělesné a duševní schopnosti. Jejich hodnota se měří na stupnici od 1 do 5. Vlastnosti se používají, když pomocí hodů kostkou ve hře provádíš akce. Taky určují, kolik postava vydrží zranění, než bude vyřazena. Více podrobností se dočteš v kapitole 4.

- ▶ **SÍLA:** Hrubá síla svalů a výdrž.
- ▶ **OBRATNOST:** Koordinace těla, rychlost a motorika.
- ▶ **BYSTROST:** Smyslové vnímání, inteligence a přičetnost.
- ▶ **OSOBNOST:** Charisma, empatie a schopnost manipulovat ostatními.

## TALENTY

Talenty jsou triky, pohyby a schopnosti, které ti dávají drobnou výhodu. Každá připravená postava ze startovací sady má nějaký talent. Popis dalších talentů nalezneš v plné verzi pravidel hry VETŘELEC.

## DOVEDNOSTI

Dovednosti jsou znalosti a schopnosti, které se postava naučila během života. Jsou důležité, protože spolu s vlastnostmi určují, jak úspěšně ve hře dokážeš provádět různé činnosti. Dovedností je dvanáct a všechny jsou popsány v kapitole 3. Mají hodnotu odpovídající jejich úrovni, která se měří na stupnici od 0 do 5.

**DOVEDNOST NA NULE:** Hodit na dovednost si můžeš i tehdy, když nemá žádnou úroveň. V takovém případě použiješ pouze související vlastnost a případné úpravy za výstroj. Více informací o dovednostech se dočteš v následující kapitole.

## HRANÍ ANDROIDA

Androidi jsou důležitou součástí hry VETŘELEC a jeden z nich může být tvou hráčskou postavou o libovolné profesi. Někteří svoji podstatu skrývají a vydávají se za lidi, jiní otevřeně přiznávají, kým jsou. Z hlediska pravidel fungují androidi trochu jinak než lidé:

- ▶ Obvykle mají vyšší hodnoty **SÍLY** a **OBRATNOSTI**.
- ▶ Při hodech na dovednost nemůžou zkoušet štěstí (viz strana 34).
- ▶ Androidi netrpí stresem, a proto nemají **ÚROVEŇ STRESU** (viz strana 69).
- ▶ Nikdy nehází na paniku.
- ▶ Zranění se u androidů projevuje jiným způsobem než u lidí (viz strana 77).

## STRES

Život ve vesmíru je smrtelně nebezpečný. Pod extrémním tlakem se ocitneš častěji, než je zdravo. Narůstající napětí je ve hře reprezentováno **ÚROVNÍ STRESU**. Obvykle začíná na nule a může se zvyšovat buď při zkoušení štěstí (viz strana 34) nebo při prožití děsivých či stresujících situací. Stres je podrobně vysvětlený v kapitole 4.

## ZDRAVÍ

I kdyby tvá postava měla sebevětší štěstí, je pravděpodobné, že se dříve či později zraní. Zranění se zaznamenává na ukazateli Zdraví. Na začátku hry máš tolik bodů Zdraví, kolik je tvá hodnota **SÍLY**. Maximální hodnotu Zdraví můžou ovlivnit některé talenty.

**OBDRŽENÉ ZRANĚNÍ:** při obdržení zranění se ti sníží hodnota Zdraví. Podrobnější vysvětlení nalezneš v kapitole 4. Pokud klesne Zdraví postavy na nulu, je vyřazená a utrpí kritické zranění (viz strana 65). ■

# OSOBNÍ ZÁLEŽITOSTI

## OSOBNÍ CÍLE & PŘÍBĚHOVÉ BODY

Jste sice tým, ale každá z postav ve vaší skupině má svůj vlastní názor na věc – osobní cíl. Ty fungují jinak v kampani a jinak ve filmové hře.



**CÍLE VE FILMOVÉ HŘE:** Ve filmové hře jsou cíle hráčských postav předem určené scénářem. Je tomu tak i v *Kočáru bohů*, který je součástí startovací sady.

Na začátku každého ze tří aktů scénáře předá Matka všem hráčským postavám kartu s novými cíli pro nadcházející akt. Cíle jsou tajné, neměli byste si je s ostatními hráči ukazovat ani si je zapisovat do deníku postavy.

Matka na konci každého aktu vyhodnotí akce hráčských postav. Pokud se budeš během aktu aktivně snažit prosadit své cíle, a to bez ohledu na osobní riziko nebo strádání, získáš jeden *příběhový bod*. Ty jde později použít k získání bonusových úspěchů při hodech kostkami (viz strana 35). Akty a osobní cíle jsou blíže vysvětleny v úvodním scénáři *Kočár bohů*.



**CÍLE V KAMPANI:** Jak fungují osobní cíle při hraní kampaně je podrobně popsáno v plné verzi základní knihy pravidel hry VETŘELEC.

## PARŤÁCI A RIVALOVÉ

Hra na hrdiny VETŘELEC je o malé skupině lidí, kteří čelí neznámým a děsivým nebezpečím v chladné temnotě vesmíru. Abyste přežili, musíte najít někoho, komu budete věřit, ale taky si dávat pozor, ke komu se otáčíte zády.

Z herního hlediska může mít tvoje postava mezi

ostatními hráčskými postavami jednoho parťáka a jednoho rivala. Ne víc. Pro Matku jsou vaše vztahy důležité, protože díky nim může ve hře vytvářet zajímavé situace. V této filmové startovací sadě mají všechny předchystané postavy své případné parťáky a rivaly už určené. ■



### HRÁČ PROTI HRÁČI

Tvoje postava se může ve hře VETŘELEC dostat do přímé konfrontace s jinou hráčskou postavou. Ve filmové hře je to běžné, v kampani méně.

Při hraní filmového scénáře je na Matce, aby posoudila, kdy se situace mezi dvěma hráčskými postavami vyhrotil tak daleko, že už není návratu. Když Matka „vyhlásí PvP“ – konflikt hráče proti hráči, zúčastněné postavy ho dohrají až do konce. Od té chvíle se ze zrádcovské hráčské postavy (pokud je stále na živu) stane nehráčská postava ovládaná Matkou. Dotyčný hráč dostane k dalšímu hraní novou

postavu (pokud je nějaká k dispozici). Proto si dobře rozmysli, kdy a jestli začneš jednat proti společným zájmům skupiny. I když si myslíš, že je to v souladu s tvými osobními cíli. Může tě to totiž připravit o tvou postavu. Doporučujeme počkat s podobným jednáním až do třetího, závěrečného aktu scénáře.

V kampani jsou konflikty mezi dvěma hráčskými postavami méně časté a nemají pro řešení žádná speciální pravidla. Pokud chcete ve stejném složení skupiny pokračovat, musí si postavy své spory vyříkat a urovnat.

# TVOJE VÝSTROJ

Pokud chceš ve světě VETŘELCE přežít, potřebuješ správnou výbavu. Detektor pohybu M314, skafandr Mk.50 nebo pulzní puška M41A můžou skutečně znamenat rozdíl mezi životem a smrtí. Popis těchto předmětů a další výstroje najdeš v kapitole 5.

Všechny předměty, které u sebe nosíš, si musíš zapsat do deníku postavy. Každou položku napiš na jeden řádek v části výstroj. Co zde není zapsáno, to u sebe nemáš.

Při hraní filmového scénáře mají postavy počítačnou výbavu už určenou.

**OSOBNÍ DROBNOST:** Kromě běžné výbavy máš taky *osobní drobnost* – malý, nepříliš praktický předmět, který má pro tebe sentimentální hodnotu a vypovídá něco o minulosti tvé postavy. Může jít například o nášivku, kšiltovku nebo foto-

grafii milované osoby.

Jednou za akt ve filmové hře a jednou za herní sezení v kampani můžeš se svou osobní drobností nějakým způsobem pracovat a tím si snížit **ÚROVEŇ STRESU** o jedna (viz strana 69).

Osobní drobnosti jsou obvykle *drobné předměty* (viz následující strana), a proto se nepočítají do zátěže.

**VOZIDLA A VESMÍRNÉ LODĚ:** Hráčské postavy mají občas ve filmových scénářích vozidlo nebo dokonce vesmírnou loď. Vozidla a vesmírné lodě obvykle nevlastní jen jedna postava. Posádku spíše tvoří dohromady celá skupina hráčských postav.

I v kampani je možné, aby vaše skupina už od začátku vlastnila vozidlo nebo loď. Za jakých podmínek k tomu může dojít je vysvětleno v plné verzi základní knihy pravidel hry VETŘELEK.

## JAK ČASTO HÁZET NA ZÁSoby?


Četnost hodů na zásoby závisí na konkrétním spotřebním zdroji a okolních vlivech. Intervaly uvedené v následující tabulce jsou pro Matku spíše vodítkem.

SPOTŘEBNÍ ZDROJE	HOD NA ZÁSoby
Vzduch	Jednou za tah (viz strana 49) a po každé namáhavé činnosti; například po boji nebo akci s hodem na Pohyb.
Voda	Jednou denně a po každé namáhavé činnosti; například po boji nebo akci s hodem na Pohyb.
Jídlo	Jednou denně.
Energie	Záleží na použitém vybavení. Viz kapitola 5.

## SPOTŘEBNÍ ZDROJE

Ve světě VETŘELCE se musíte vypořádat i s jinými nebezpečími než jsou xenomorfní tvorové. Život ohrožuje i nedostatek vzduchu, jídla, vody a elektrické energie. Tyto čtyři nezbytnosti nazýváme *spotřební zdroje*.

Spotřební zdroje není potřeba sledovat neustále. V prostorách funkční vesmírné lodě, orbitální stanice nebo kolonie na planetě máš k dispozici pravděpodobně tolik spotřebních zdrojů, kolik potřebuješ. Matka ti dá vědět, až bude zdrojů nedostatek a bude potřeba začít hlídat jejich stav.

**ZÁSoby:** K záznamu spotřebních zdrojů používáme stav zásob na deníku postavy. Čím vyšší hodnota, tím lépe. Hod na zásoby je potřeba provádět v pravidelných intervalech (viz tabulka na předchozí straně). Při hodů na zásoby hodíš tolika kostkami Stresu, kolik máš aktuálně hodnotu stavu zásob, *maximálně však šestí*. Za každý symbol , který padne, se stav zásob sníží o jedna. Jakmile stav zásob klesne na nulu, dojde ti daný spotřební zdroj a nastávají nelehké chvíle plné strádání. Následky nedostatku vzduchu, jídla a vody jsou vysvětleny v kapitole 4.

**SKUPINOVÉ SPOTŘEBNÍ ZDROJE:** Spotřební zdroje si obvykle sleduje každý hráč sám, ale můžou nastat situace, kdy je bude potřeba sledovat i za celou skupinu. V těchto případech má poslední slovo Matka.

**ZÁTĚŽ:** Pokud mají voda a jídlo hodnotu zásob 4 a nižší, počítají se každá do zátěže jako jeden předmět. Pokud jejich hodnota zásob klesne na nulu, už tě nezatěžují (viz tabulka vpravo).

Vzduch a energie se do zátěže obvykle nezapočítávají, protože jsou součástí skafandru nebo jiné výstroje. Nicméně externí vzduchové nádrže nebo baterie se do zátěže započítávat budou. Více se dočteš v kapitole 5.

## ZÁTĚŽ

Bez problémů uneseš tolik předmětů běžné velikosti, kolik je dvojnásobek tvé **SÍLY**. Běžný předmět má obvykle velikost malé tašky a neváží více než několik kilogramů.

**TĚŽKÉ A LEHKÉ PŘEDMĚTY:** Předmět označený jako *těžký* se počítá jako dva běžné předměty a v deníku postavy obvykle zabírá dva řádky. Ale některé těžké předměty se počítají jako tři nebo dokonce čtyři normální předměty – podrobnosti nalezněš v seznamech vybavení v kapitole 5.

Oproti tomu existují předměty označené jako *lehké* – počítají se jako polovina běžného předmětu, na jednom řádku deníku postavy tak můžeš mít dva lehké předměty. Některé lehké předměty se do zátěže počítají pouze jako čtvrtina normálního předmětu – hmotnost takových předmětů se v seznamech vybavení zapisuje jako  $\frac{1}{4}$ .

**DROBNÉ PŘEDMĚTY:** Předměty ještě menší než lehké se nazývají *drobné*. Jsou tak malé, že na tvoji zátěž nemají vůbec žádný vliv. Orientační pravidlo zní, že pokud se předmět vejde do sevřené pěsti, je drobný. I drobné předměty si musíš zapsat do deníku postavy.

**PŘETÍŽENÍ:** Dočasně uneseš až dvojnásobek svého běžného limitu zátěže, tj. **SÍLA** x 4 předmětů. V takovém případě si ale musíš hodit na **POHYB**, pokud chceš během bojového kola hrát akci běh nebo plazení se (viz strana 55). Pokud neuspěješ, musíš buď odhodit, co neseš, nebo zůstat na místě. ■

## JÍDLA A VODA

HODNOTA ZÁSOb POČÍTÁ SE JAKO

1-4 Jeden předmět

5-8 Dva předměty

Každé další 4 Jeden další předmět





# D O V E D N O S T I

*„Ahoj, připadám si jako páté kolo u vozu. Můžu s něčím pomoci?“*

*„To nevím, co byste svedla?“*

*„No, umím řídit tenhle nakladač. Mám osvědčení 2. třídy.“*

*„Tak si poslužte.“*

- PORUČÍK ELLEN RIPLEYOVÁ A SERŽANT AL APONE

Hraní postav ve hře na hrdiny je jako konverzace. Matka představí scénu, vy řeknete, co dělají vaše postavy. Matka vám popíše reakci nehráčských postav, vy na ně reagujete. A tak dále, pořád dokola. Během vaší konverzace se postupně rozrůstá příběh, po jehož konci žijí všichni šťastně až do smrti.

Jasně, s tím posledním si děláme legraci. Na Hranici to většinou dopadne jinak.

Dříve nebo později se to, podobně jako u vězně Murphyho, rozjede na plné obrátky. Situace se vyhrotí, dospěje k bodu, ze kterého už není návratu, a nastane problém, ze kterého se jen tak nevymluvíte.

To je chvíle, kdy je potřeba využít dovednosti. Prostě vytáhnete kostky a ukážete Matce, co všechno dokážete. ■

## 12 DOVEDNOSTÍ

- ▶ Těžké stroje (SÍLA)
- ▶ Zdatnost (SÍLA)
- ▶ Boj zblízka (SÍLA)
- ▶ Pohyb (OBRATNOST)
- ▶ Boj na dálku (OBRATNOST)
- ▶ Pilotování (OBRATNOST)
- ▶ Postřeh (BYSTROST)
- ▶ Technologie (BYSTROST)
- ▶ Přežití (BYSTROST)
- ▶ Velení (OSOBNOST)
- ▶ Manipulace (OSOBNOST)
- ▶ Lékařská pomoc (OSOBNOST)

# H Á Z E N Í K O S T K A M I



Ve hře je celkem dvanáct dovedností a všechny jsou popsány dále v téhle kapitole. Ke každé ze čtyř vlastností se vážou tři dovednosti: **SÍLA**, **OBRATNOST**, **BYSTROST** a **OSOBNOST**. Dovednosti mají hodnotu odpovídající jejich úrovni, která se měří na stupnici od 0 do 5.




Jak už bylo zmíněno v kapitole 1, ve hře se používají dva typy šestistěnných kostek: základní kostky a kostky Stresu. Zakoupit jde speciálních sady pro hru VETŘELEK, ale hrát můžete s jakýmkoliv běžnými šestistěnnými kostkami. Jen je vhodné je mít ve dvou různých barvách, a odlišit tak od sebe základní kostky a kostky Stresu.

**HODY BEZ DOVEDNOSTI:** Pokud se pokoušíš provést akci, pro kterou nemáš potřebnou dovednost, pořád si můžeš hodit – použij počtem základních kostek, odpovídající úrovni požadované vlastnosti a přičti případné kostky Stresu.

## ZNAMENAJÍ ÚSPĚCH

Při použití dovednosti nejprve popiš, co tvoje postava dělá nebo říká. Potom vezmi počet kostek odpovídající úrovni dovednosti plus hodnotě související vlastnosti. Pokud máš kostky Stresu (viz dále), přidej je do banku kostek taky.

Pak hod' najednou všemi kostkami. V akci uspěješ, pokud hodíš aspoň jeden symbol  (šestku) – pokud se tak nestane, akce je neúspěšná. Pokud padne více než jeden symbol , můžeš provést vynikající výkon (uvedené jsou u popisu jednotlivých dovedností).

**SYMBOL **: Na kostce Stresu je 1 nahrazena symbolem . Pokud hodíš jeden nebo více , můžeš propadnout panice. Podrobnosti nalezeš na straně 70.


**VÝSTROJ**

Výstroj ti může přidat k hodů další základní kostky, ale není tomu tak pokaždé. Naopak občas akci bez speciální výstroje ani nejde provést.

**PŘÍKLAD**

Postava navigátorky Lisy Jeffriesové se vrací do kajuty na lodi USSC Miranda. Je si jistá, že ji něco sleduje. Ráda by se schovala, dokud se situace nevyřeší. Bohužel, Matka popíše, jak od stropu spadla část obložení a blokuje průchod do kajuty. K odsunutí spadlého kovu je potřeba hod na ZDATNOST. Jeffriesová má SÍLU 3, ale nemá žádnou úroveň ZDATNOSTI. Hodí si pouze základními kostkami za svou SÍLU. Snad se jí podaří trosky odsunout a dostat do bezpečí. ■

**UMĚNÍ NEÚSPĚCHU**

Když nehodíš ani jeden , něco se pokazí. Z nějakého důvodu se ti nepodařilo dosáhnout svého cíle. Společně s Matkou vymyslete proč. Matka se dokonce může rozhodnout, že neúspěšný hod bude mít další důsledky, aby se příběh posunul dramatickým směrem.

Neúspěch nesmí příběh úplně zastavit. I v případě neúspěchu musí existovat způsob, jak pokračovat - možná za cenu času, rizika nebo dolarů UA, ale stále to musí být cesta vpřed. Poslední slovo ohledně důsledků neúspěchu má Matka.

Jestli chceš opravdu uspět, máš poslední možnost - můžeš *zkusit štěstí*.



**ŠANCE NA ÚSPĚCH**


Při hodů kostkami je těžké předpovědět, jakou máš šance na úspěch. Níže uvedená tabulka ukazuje pravděpodobnost úspěchu při hodů 1 až 10 kostkami. Třetí sloupec ukazuje šanci při zkoušení štěstí (včetně kostky Stresu získané při zkoušení štěstí - viz strana 69).

POČET KOSTEK	ŠANCE NA ÚSPĚCH	ŠANCE PŘI ZKOUŠENÍ ŠTĚSTÍ
1	17%	29%
2	21%	50%
3	42%	64%
4	52%	74%
5	60%	81%
6	67%	87%
7	72%	90%
8	77%	93%
9	81%	95%
10	84%	96%



## ZKOUŠENÍ ŠTĚSTÍ

Pokud při hodu kostkami potřebuješ za každou cenu uspět, můžeš zkusit štěstí. Vezmi všechny kostky, na kterých ti nepadl , a hod' jimi znovu. Získáš tak další šanci hodit .

Zkoušet štěstí má smysl především v případech, kdy neuspěješ, ale nic ti nebrání přehodit i úspěšný hod a snažit se získat více  (třeba při útoku). Zkoušení štěstí je riskantní, protože zvyšuje **ÚROVEŇ STRESU**; podrobnosti nalezněš dále.


**JENOM JEDNOU:** Štěstí můžeš zkusit jenom jednou. Pokud neuspěješ ani na druhý pokus, nezbyvá ti než přijmout následky. Nicméně některé talenty umožňují zkusit štěstí i napodruhé.

## POPIŠ SVOU AKCI

Ve hře **VETŘELEC** společně utváříte příběh. Hod kostkami je dramatický vrchol. Nejdřív popiš, čeho a jak se snažíš dosáhnout, aby všichni věděli, co je v sázce. Pak hod' kostkami. Vyhodnoť výsledek a popiš, co se stalo. Co děláš, co říkáš a nad čím přemýšlíš. Pokud se rozhodneš zkusit štěstí, popiš jak. Udělej to sám, nečekej na Matku – ta by tě měla přerušit pouze v případě, že popis přeženeš a nebude odpovídat výsledku hodu.



## ÚROVEŇ STRESU

Zkoušení štěstí postupně zvyšuje napětí a může přijít chvíle, kdy propadneš panice nebo výbuchu vzteku. Při každém zkoušení štěstí se ti automaticky zvýší **ÚROVEŇ STRESU** o jeden bod. Zznamenej si to do deníku postavy a teprve poté zopakuj hod.


Při hodech na dovednost si do banku kostek přidej kostky Stresu, jejich počet odpovídá tvé aktuální **ÚROVNI STRESU**. A to včetně kostky, kterou jsi získal při zkoušení štěstí. Stres tedy při hodech na dovednost zvyšuje tvé šance na úspěch - jsi díky němu bystřejší a ostražitější. Pokud ale při takovém hodu padne na některé kostce Stresu symbol , můžeš propadnout panice.

## PANIKA

Zkoušet štěstí je jako hrát blackjack - máš větší šanci uspět, ale přílišná snaha může vést k propadnutí panice a ztrátě kontroly nad postavou.

Pokud při hodu na dovednost házíš kostkami Stresu a padne ti jeden nebo více symbolů , nejenomže nesmíš zkusit štěstí, ale navíc je potřeba provést hod na paniku (viz strana 70). Ten může způsobit, že tvůj hod na dovednost nebude úspěšný a to bez ohledu na počet , které ti padly.





Tvou **ÚROVEŇ STRESU** můžou kromě zkoušení štěstí na dovednost zvýšit i jiné vypjaté a nebezpečné situace vedoucí k hodu na paniku.

**MUNICE:** Pokud ti padne  při střelbě ze zbraně s omezeným počtem nábojů, nejenomže musíš provést hod na paniku, ale zároveň vyprázdniš celý zásobník. O munici se dočteš více na straně 62.



## NEHÁZEJTE ZBYTEČNĚ ČASTO

Hody kostkou jsou ve hře **VETŘELEC** dramatickým momentem. Zkoušení štěstí zvyšuje Stres a může vyvolat paniku. Díky přílišnému házení kostkami se může mechanika Stresu (viz strana 69) poměrně snadno vymknout kontrole. Proto doporučujeme neházet kostkami, pokud to není nezbytně nutné. Kostky si šetřete pro dramatické situace nebo náročné výzvy. V jiných situacích by vám měla Matka jednoduše dovolit provést jakoukoliv akci.

## PŘÍKLAD

Dinina postava Nat se snaží opravit motory lodi Miranda. Nat je na pokraji zhroucení. Objevila mrtvolu svého partnera Reeda a její **ÚROVEŇ STRESU** je 2. Matka rozhodne, že k opravě je potřeba hod na **TĚŽKÉ STROJE**. Nat má **SÍLU** 5 a dovednost na úrovni 3, což jí dává 8 základních kostek. Vzhledem ke své aktuální **ÚROVNI STRESU** si přidá ještě 2 kostky Stresu. Přestože hodila 10 kostkami, na žádné nepadl symbol . Ale naštěstí ani jeden  na kostkách Stresu a tak může zkusit štěstí. Tím se zvýší její **ÚROVEŇ STRESU** na 3, takže hodí 8 základními kostkami a 3 kostkami Stresu. Nový pokus jí vynesl dva symboly  a žádný symbol  na kostkách Stresu, což je více než dost, aby akci úspěšně dokončila. Pro tentokrát to zvládla. ■

## PŘÍBĚHOVÉ BODY

Ve filmovém scénáři je možné utratit příběhový bod a tím automaticky získat na jedné kostce . Příběhový bod můžeš utratit až po hodu a to dokonce i po úspěšném, a získat tím další . Příběhových bodů se dá dosáhnout hraním osobních cílů (viz strana 26), ale nikdy jich najednou nemůžeš mít víc jak tři.

## NEHRÁČSKÉ POSTAVY A ZKOUŠENÍ ŠTĚSTÍ

Obecně platí, že nehráčské postavy nemů-  
žou zkoušet štěstí a nemají ÚROVEŇ STRESU.  
O tom, jestli zpanikaří, rozhoduje Matka.

## JENOM JEDNA ŠANCE

Je pravidlem, že o úspěšné zvládnutí akce se  
můžeš pokusit jen jednou. Jakmile hodíš kost-  
kami (a případně zkusíš štěstí) nemůžeš si pro  
dosažení stejného cíle hodit znovu. Je potřeba  
zkusit něco jiného nebo počkat, až se výrazně  
změní okolnosti. Popřípadě to nechat zkusit  
jinou hráčskou postavu.

Toto pravidlo se nevztahuje na boj, kde můžeš  
na stejného protivníka útočit opakovaně, dokud  
neleží mrtvý na zemi.

## SKUPINOVÉ HODY

Pokud čelíte výzvě společně s ostatními hráč-  
skými postavami, neházíte každý zvlášť. Místo  
toho vyberete pro daný úkol nejvhodnější po-  
stavu. Ostatní mu, pokud to dává smysl, můžou  
pomáhat (viz následující strana). Neúspěšný hod  
se počítá jako neúspěch pro všechny – podruhé  
to už nikdo z vás zkusit nemůže.

Toto pravidlo se nevztahuje na boj. V něm  
může každá hráčská postava útočit na libovolné-  
ho protivníka.

## ÚPRAVY

Někdy ti k úspěchu pomůžou různé vnější vlivy.  
Díky nim dostaneš k hodu další základní kostky.  
Naopak jindy tvé šance něco snižuje, a proto  
budeš házet menším počtem základních kostek,  
než je obvyklé. Říká se tomu úpravy. Úprava  
+1 znamená, že hodíš jednou základní kostkou  
navíc. +2, že hodíš dvěma základními kostka-  
mi navíc atd. Modifikace -1 znamená, že bank  
kostek bude o jednu základní kostku menší než  
obvykle. -2, že bude o dvě kostky menší atd.

Kladným úpravám se někdy říká „bonus“,  
záporným „postih“.

Tvůj hod může ovlivňovat více úprav, jedno-  
duše je sečti dohromady. Jedna úprava +2 a jed-  
na -1 dají dohromady +1. Pokud ti pro započítání  
úprav schází základní kostky, odstraň i kostky  
Stresu. V případě, že ti nakonec nezbyla žádná  
kostka, nemáš šanci v akci uspět. Je čas vymys-  
let jiný postup!

Úpravy je možné získat několika různými  
způsoby:

- ▶ výstroj (viz kapitola 5)
- ▶ obtížnost samotné akce
- ▶ pomoc ostatních

## NEHRÁČSKÉ POSTAVY A DOVEDNOSTI

Nehráčské postavy používají dovednosti stejně  
jako hráčské, je zde ale jeden zásadní rozdíl.  
Nehráčské postavy nemůžou zkoušet štěstí.  
Kostkami za nehráčské postavy hází Matka,  
ale pouze při akcích, které mají přímý vliv na  
hráčské postavy – například během boje nebo  
pokusu nehráčské postavy o záchranu hráčskou  
nebo pokusu o záchranu hráčské postavy. V pří-  
padech, kdy akce nemá přímý vliv na hráčskou  
postavu, může o výsledku, aniž by házela kost-  
kami, rozhodnout Matka.

## OBTÍŽNOST

Matka obvykle neposuzuje, nakolik je daná akce obtížná. Kostkami se prostě hází v náročných situacích, jindy ne. Ale Matka občas může chtít zdůraznit, že akci ulehčují nebo naopak ztěžují okolní vlivy. Nápomocná může být tabulka vpravo.

Jsou i případy, kdy úpravy vyplývají přímo z pravidel, například když se snažíš pečlivě mířit zbraní na dálku (viz strana 60), střílíš na dlouhou vzdálenost nebo se pokoušíš **ZMANIPULOVAT** protivníka, ale všechny trumfy hrají proti tobě. Bonusovou úpravu ti někdy můžou poskytnout i talenty.

## POMOC OSTATNÍCH

Při hodu na dovednost ti můžou pomáhat i jiné hráčské anebo nehráčské postavy. Je potřeba to oznámit dopředu, ještě před hodem kostkami. Navíc to musí dávat smysl – pomáhat ti může jen osoba, která je schopná tě v akci podpořit. Poslední slovo má Matka.

Za každou pomáhající osobu dostaneš úpravu +1. S jedním hodem ti můžou pomáhat maximálně tři osoby. Tvá úprava za pomoc tedy může být nejvýše +3.

V boji se pomoc bere za akci stejného typu jako ta, u které je pomáháno (dlouhá nebo krátká, viz strana 53).

Stejným způsobem si můžou pomáhat i nehráčské postavy. Konflikty s většími skupinami nehráčských postav se urychlí a snadněji zvládají právě tím, že je Matka nechá jednat ve skupině, ne samostatně.





## OBTÍŽNOST

OBTÍŽNOST	ÚPRAVA
Triviální	+3
Jednoduchá	+2
Nenáročná	+1
Průměrná	0
Namáhavá	-1
Obtížná	-2
Odstrašující	-3

### PŘÍKLAD



Gina hraje Charlizeovou, kapitánku lodi USCSS Miranda. Napřed se ztratil Reed. Našli ho s rozpáraným hrudníkem, jako by v něm něco vybuchlo. Nguyen se podělal strachy a vypustil se přechodovou komorou do vesmíru. A teď zmizel nakladač Torres. Kapitánka pošle zbylé členy posádky, aby prohledali paluby a našli ho. Charlizeová vezme zdravotníka Hayese a společně se pokusí najít nezvěstného nakladače. Používají detektor pohybu, ten ale ukazuje zmatené údaje. Matka rozhodne, že Hayes to s detektorem umí a tak může pomáhat při hodu na **POSTŘEH**. Charlizeová má **BYSTROST 4** a **POSTŘEH 2**, dohromady tedy 6 základních kostek. Detektor jí přidává 1 bonusovou kostku. Za pomoc od Hayese dostane další úpravu +1. Celkem má na hod 8 základních kostek. ■

## VZDOROVANÉ HODY

Při hodech na dovednost někdy k úspěchu nestačí hodit jeden symbol . Někdy je nutné porazit protivníka ve vzdorovaném hodu. V takovém případě je potřeba hodit více  než protivník. Každý protivník  vyruší jeden tvůj . Zkusit štěstí může jenom aktivní postava, která akci provádí.

Někdy házíte ty i protivník na stejné dovednosti, jindy na odlišné. Vzdorované hody jsou běžné při MANIPULACI nebo plížení (používá se hod na POHYB). Matka může vzdorované hody použít kdykoliv, kdy jí to přijde vhodné, například při soupeření v páce, kdy nařídí hod ZDATNOSTÍ proti ZDATNOSTI. ■

### PŘÍKLAD

Kapitánka Charlizeová se pokouší získat přístup k hlavnímu protokolu centrálního počítače zvaného matka a obejít její nepochopitelně nebezpečná opatření. Půjde o vzdorovaný hod proti 8 základním kostkám, které má matka k dispozici (reprezentují zde protokoly umělé inteligence). Charlizeová nemá žádnou úroveň v dovednosti TECHNOLOGIE a tak hází jenom 4 kostkami za svou BYSTRŮST. Padnou jí sice dva , ale Matce bohužel taky dva a tím Charlizeové zruší její . To je pro kapitánku velká komplikace. ■


# DOVEDNOSTI

## TĚŽKÉ STROJE (SÍLA)

Těžká práce je každodenním chlebem fachmanů na Hranici. K dispozici našťěstí máte výkonné stroje, bez jejichž pomoci by to nešlo. Na tuto dovednost si hod, když se pokoušíš použít, opravit, zkonstruovat nebo rozbít jakýkoli těžký stroj.

**NEÚSPĚCH:** Ta zatracená mašina prostě nepracuje, jak bys potřeboval. Navíc jsi způsobil spoustu hluku – nerad bys přilákal nechtěnou společnost.

**ÚSPĚCH:** Stroj sice skřípe, ale pracuje přesně dle tvých pokynů.

**SKVĚLÝ VÝKON:** Krom prvního si za každý další hozený  vyber jeden skvělý výkon, který se k dané situaci hodí:

- ▶ Získáš úpravu +1 k pozdějšímu hodu na dovednost, souvisejícímu s tímto právě hozeným.
- ▶ Tohle je brnkačka. Na úspěšné splnění stejné akce nebudeš příště muset házet.
- ▶ Zvládneš to rychle – za polovinu času, který by to normálně zabralo.
- ▶ Dokážeš jsi to natrvalo.
- ▶ Zvládneš to potichu.
- ▶ Před ostatními se vytáhneš.





## ZDATNOST (SÍLA)

Vždy když je zkoušena tvoje fyzická odolnost nebo síla, je potřeba si hodit na **ZDATNOST**. Tato dovednost se používá například k přežití ve chladném vzduchoprázdnu vesmíru nebo k odolání smrtící nákaze.

**NEÚSPĚCH:** Nejde to vydržet. Podlehneš bolesti a odneseš si následky.

**ÚSPĚCH:** Zatím se ti daří bolest potlačit a ignorovat.

**SKVĚLÝ VÝKON:** Za každý další hosený  navíc vyber jeden skvělý výkon použitelný pro danou situaci:


- ▶ Můžeš přidat jeden  jiné hráčské postavě ve stejné situaci.
- ▶ Získáš úpravu +1 k pozdějšímu hodu na dovednost, souvisejícímu s tímto právě hoseným.
- ▶ Tento zážitek tě zocelí, a pokud budeš ve stejné situaci někdy příště, uspěješ i bez hodu.
- ▶ Tvůj výkon udělá na někoho dojem.


## BOJ ZBLÍZKA (SÍLA)

Svět VETŘELCE je kruté místo. Někdy nemáš jinou možnost, než bojovat s protivníkem o holý život. Při útoku v boji nablízko si hod' na dovednost **BOJ ZBLÍZKA**. Více se o boji zblízka a zranění dočteš v kapitole 4.

**NEÚSPĚCH:** klopýtneš a mineš. Teď je na řadě soupeř...

**ÚSPĚCH:** Zasáhneš a způsobíš protivníkovi zranění, jaké je uvedeno u použité zbraně (viz strana 82).

**SKVĚLÝ VÝKON:** Za každý další hozený  navíc vyber jeden skvělý výkon:

- ▶ Způsobíš jeden bod zranění navíc. Pokud hodíš víc nadpočetných , můžeš tento skvělý výkon použít vícekrát.
- ▶ Přelstíš protivníka a můžeš si s ním od následujícího kola vyměnit hodnotu iniciativy (viz strana 53). K původní iniciativě se už nepůjde

vrátit.

- ▶ Vyrázíš nebo vytrhneš protivníkovi zbraň nebo jiný předmět, dle tvého výběru. Během boje se zvednutí upuštěného předmětu počítá jako krátká akce (viz strana 53).
- ▶ Srazíš protivníka k zemi. Tento skvělý výkon je možné použít jen proti humanoidům.
- ▶ Chytíš protivníka do sevření. Aby se vysmekl, musí proti tobě vyhrát v akci BOJ ZBLÍZKA. Dokud se nevysmekne nebo ho nepustíš nebo nejsi vyřazený, nemůže provést žádnou jinou akci než vysmeknutí. Chycení jde použít jen proti lidem a syntetikům.

**ZBRANĚ:** V boji zblízka můžeš používat zbraně, jako jsou hole, nože nebo vrtačky. Více se dočteš na straně 90.


**BLOKOVÁNÍ:** Když na tebe v boji zblízka někdo zaútočí, můžeš se jeho útok pokusit zablokovat. Více se dočteš na straně 58.


## POHYB (OBRATNOST)

Když ti hoří půda pod nohama a snažíš se zachránit před smrtícími čelistmi, je potřeba zachovat chladnou hlavu a pohybovat se rychle a tiše. Pokud se chceš dostat z nebezpečné situace - ať už riskantním šplhem, nebezpečným skokem nebo plížením kolem číhajícího nepřítel - hod' si na **POHYB**. Pokud se snažíš při **POHYBU** plížit, je nutný vzdorovaný hod proti soupeřovi **POSTŘEHU**. Tato dovednost se taky používá při *režimu plížení* a v boji, viz kapitola 4.

**NEÚSPĚCH:** Přes veškerou snahu to nezvládneš a poneseš si následky.

**ÚSPĚCH:** Svízelnou situaci se podaří překonat.

**SKVĚLÝ VÝKON:** Za každý další hozený  navíc vyber jeden skvělý výkon použitelný pro danou situaci:


- ▶ Můžeš přidat jeden  jedné další hráčské postavě ve stejné situaci.
- ▶ Získáš úpravu +1 k pozdějšímu hodu na dovednost, souvisejícímu s tímto právě hozeným.
- ▶ Tvůj výkon udělá na někoho dojem.

## PILOTOVÁNÍ (OBRATNOST)

Ať už letíte ve výsadkovém člunu, hvězdné nákladní lodi nebo v bitevní fregatě, jsi to ty, kdo ji řídí. Při pokusu o náročný a nebezpečný manévr v jakémkoliv typu vesmírné lodi si hod' na **PILOTOVÁNÍ**. Tato dovednost se používá taky k řízení pozemních vozidel.

**NEÚSPĚCH:** Máš příliš velkou rychlost. Nabouráš a poškodíš lod.

**ÚSPĚCH:** Je to o fous, ale manévr zvládneš.

**SKVĚLÝ VÝKON:** Za každý další hosený  navíc vyber jeden skvělý výkon použitelný pro danou situaci:

- ▶ Získáš úpravu +1 k pozdějšímu hodu na dovednost, souvisejícímu s tímto právě hoseným.
- ▶ Před ostatními se vytáhneš.

## SKUPINOVÉ PLÍŽENÍ

Když se snažíte plížit ve skupině, na **POHYB** si neházíte každý zvlášť. Místo toho hází pouze postava s nejnižší úrovní dovednosti a výsledek platí pro celou skupinu.


## BOJ NA DÁLKU


(OBRATNOST)

Pokud máš střelnou zbraň, můžeš protivníka zneškodnit z bezpečné vzdálenosti a neušpiniš si ruce. Pomocí **BOJE NA DÁLKU** můžeš používat jakékoliv zbraně na dálku. Více se dočteš v kapitole 5.

**NEÚSPĚCH:** Střela mine cíl. Nebo zasáhne něco jiného. Navíc by hluk střelby mohl přilákat nežádoucí pozornost...

**ÚSPĚCH:** Zasáhneš a způsobíš protivníkovi zranění, jaké je uvedeno u použité zbraně (viz strana 82).

**SKVĚLÝ VÝKON:** Za každý další hosený  navíc vyber jeden skvělý výkon použitelný pro danou situaci:

- ▶ Způsobíš jeden bod zranění navíc. Pokud hodíš víc nadpočetných , můžeš tento skvělý výkon použít vícekrát.
- ▶ Donutíš protivníka zalehnout k zemi. Hráčské postavy musí okamžitě provést hod na paniku. Nehráčské postavy místo toho vynechají příští dlouhou akci.
- ▶ Zaujmeš pozici a vyměníš si s protivníkem od následujícího kola hodnotu iniciativy (viz strana 53). K původní iniciativě se už nepůjde vrátit.
- ▶ Tvůj cíl upustí z ruky zbraň nebo jiný předmět. Výběr je na tobě.
- ▶ Protivník spadne na zem nebo je odmrštěn dozadu, například ven z přechodové komory.


**ÚKRYT:** Jakmile začnou lézat kulky, je dobré se schovat za něčím pevným. Více informací najdeš na straně 62.

## POSTŘEH (BYSTROST)

Ve světě VETŘELCE se musíš mít neustále na pozoru, jinak dlouho nepřežiješ. Pomocí dovednosti **POSTŘEH** si všimneš, když se někdo plíží (vzdorovaný hod, viz **POHYB**). Kromě toho se dovednost využívá, když spatříš neznámou hrozbu a chceš se o ní dozvědět víc.

**NEÚSPĚCH:** Neznámou věc nedokážeš rozpoznat nebo si ji s něčím spleteš (Matka ti sdělí nesprávné informace).

**ÚSPĚCH:** Zjistíš, o co jde a jestli to není nebezpečné. Jak moc podrobné informace získáš, záleží na Matce.

**SKVĚLÝ VÝKON:** Krom prvního se za každý další hosený  dozvíš odpověď na jednu z následujících otázek:

- ▶ Jde si to pro mě?
- ▶ Je jich poblíž víc?
- ▶ Jak se dostanu dovnitř/skrz/ven?

## SKUPINOVÝ POSTŘEH

Když dáváte pozor a pátráte ve skupině, neházíte si každý zvlášť. Místo toho hází jenom jedna hráčská postava a výsledek platí pro celou skupinu. Domluvte se, kdo to bude.






## TECHNOLOGIE (BYSTROST)

Programování androidů a práce s centrálními počítači a mnoha dalšími vyspělými technologiemi vyžaduje odborné znalosti. Při náročných pokusech o programování, opravu, dešifrování nebo jinou práci s různými typy počítačové nebo komunikační infrastruktury proved' hod na **TECHNOLOGIE**.

**NEÚSPĚCH:** Tentokrát to nepůjde, i kdybys vyzkoušel sebevíc algoritmů. Navíc si nejsi jistý, jestli se nespustil alarm.

**ÚSPĚCH:** Ten program je jak symfonie, a ty vnímáš každý tón.

**SKVĚLÝ VÝKON:** Za každý další hozený  navíc vyber jeden skvělý výkon použitelný pro danou situaci:


- ▶ Získáš úpravu +1 k pozdějšímu hodu na dovednost, souvisejícímu s tímto právě hozeným.
- ▶ Na úspěšné splnění stejné akce nebudeš příště muset házet.
- ▶ Zvládneš to rychle - za polovinu času, který by to normálně zabralo.
- ▶ Získáš novou nebo nečekanou informaci (Matka rozhodne jakou).
- ▶ Zahladíš za sebou stopy.
- ▶ Před ostatními se vytáhneš.


## PŘEŽITÍ (BYSTROST)

Teraformace sice vytvoří na cizích světech dýchatelnou atmosféru (alespoň trochu), ale málokdy se díky ní stanou podobné Zemi. Na těchto světech přežiješ bez skafandru, ale musíš počítat s extrémním horkem anebo mrazem, písečnými bouřemi, kyselým deštěm a dalšími nepříznivými povětrnostními podmínkami. Když se ocitneš v nebezpečném prostředí cizí planety a potřebuješ vyřešit, jak zůstat naživu, hod si na **PŘEŽITÍ**.

**NEÚSPĚCH:** Nedaří se ti najít bezpečné útočiště. Pokud ti někdo nepřijde na pomoc, dlouho nevydržíš.

**ÚSPĚCH:** Podařilo se ti najít úkryt, ve kterém bouří bezpečně přečkáš.

**SKVĚLÝ VÝKON:** Za každý další hosený  navíc vyber jeden skvělý výkon použitelný pro danou situaci:

- ▶ Můžeš přidat jeden  jedné další hráčské postavě ve stejné situaci.
- ▶ Získáš úpravu +1 k pozdějšímu hodu na dovednost, souvisejícímu s tímto právě hoseným.
- ▶ Tvůj výkon udělá na někoho dojem.

## SKUPINOVÁ MANIPULACE

Když chceš manipulovat celou skupinu, obvykle oslovíš jejich vůdce nebo mluvčího. Pamatuji, že pokud jsou protivníci v početní převaze, dostaneš k hodu úpravu -1. Jestli se dohodneš s vůdcem, zbytek skupiny ho obvykle následuje. Pokud skupina nemá vůdce, je to těžší – každý z protivníků jedná samostatně.


## MANIPULACE (OSOBNOST)

Mimozemské formy života tě sice dokážou bezlítostně vykuchat během chvilky, ale nejnebezpečnějšími bytostmi ve světě VETŘELCE jsou stejně agenti korporací a další intrikáni, kteří se neštítí lži, výhrůžek a nenápadného přesvědčování, aby dosáhli toho, co chtějí.

Pokud chceš někoho přimět, aby věci viděl stejně jako ty, proveď proti němu vzdorovaný hod. Oba si hodte na **MANIPULACI** (Iháře totiž odhalí nejsnáze jiný lhář). Šanci uspět ovlivňuje tvá vyjednávací pozice (viz text v rámečku na další straně).

**NEÚSPĚCH:** Protivník tě neposlechne a neudělá, co po něm chceš. Mohl by se na tebe naštvat, a pokud ho budeš provokovat, dokonce tě i napadnout.

**ÚSPĚCH:** Když uspěješ, musí protivník buď udělat to, co po něm chceš, nebo na tebe okamžitě fyzicky zaútočit. I když se protivník rozhodne, že ti vyhoví, pořád po tobě může něco chtít na oplátku. O podrobnostech rozhodne Matka, ale mělo by jít o rozumné požadavky, co dokážeš splnit. Pak už je jen na tobě, jestli dohodu přijmeš, nebo ne.

**SKVĚLÝ VÝKON:** Za každý  , který ti padl navíc oproti počtu potřebnému k vítězství, si můžeš vybrat jeden z následujících skvělých výkonů:

- ▶ Tvůj protivník udělá, co chceš a nebude za to požadovat žádnou laskavost.
- ▶ Tvůj protivník udělá víc, než po něm chceš. Například ti sdělí nějakou užitečnou informaci. O detailech rozhoduje Matka.
- ▶ Tvůj protivník je z tebe nadšený a později se ti pokusí nějakým způsobem pomoci. O detailech rozhoduje Matka.

**KDYŽ JSI CÍLEM MANIPULACE:** nehráčské i jiné hráčské postavy mohou **MANIPULOVAT** tebou. Pokud uspějí v hodu, musíš na ně zaútočit nebo jim nabídnout nějakou dohodu. Pak už je na Matce (nebo na druhém hráči), jestli ji přijme.

## VYJEDNÁVACÍ POZICE

Šance, že někoho ZMANIPULUJEŠ, ovlivňuje tvá vyjednávací pozice. Tu určuje Matka. Každý z následujících faktorů ti přidá k hodů úpravu +1:

- ▶ Máš na své straně více lidí.
- ▶ Požaduješ něco, co protivníka nebude nic stát.
- ▶ Protivník je zraněný.
- ▶ Svému protivníkovi jsi v minulosti pomohl.
- ▶ Argumentuješ velmi přesvědčivě (posoudí Matka).


Každý z následujících faktorů ti upraví hod postihem -1:

- ▶ Protivník má na své straně více lidí.
- ▶ Žádáš něco cenného nebo nebezpečného.
- ▶ Neexistuje nic, co by protivník mohl získat za to, že ti vyhoví.
- ▶ Navzájem si špatně rozumíte.
- ▶ Hovoříte prostřednictvím vysílačky nebo křičíte na dálku.

## LÉKAŘSKÁ POMOC

### (OSOBNOST)

Ve světě VETŘELCE existuje značné riziko, že dříve či později ty nebo jiné postavy utrpíte zranění. V takové chvíli se vám bude hodit dovednost **LÉKAŘSKÁ POMOC**. Má dva způsoby použití.


**PRVNÍ POMOC:** Pokud někomu kleslo Zdraví na nulu, je vyřazený. Můžeš na něj použít dovednost **LÉKAŘSKÁ POMOC**. Úspěšný hod jej postaví zpátky na nohy a okamžitě mu obnoví tolik bodů Zdraví, kolik padlo . O zranění se dočteš více v kapitole 4.

**ZÁCHRANA ŽIVOTA:** Nejdůležitějším využitím **LÉKAŘSKÉ POMOCI** je záchrana života postavy, která utrpěla kritické zranění. Buď opatrný, protože neúspěšný hod může v tomto případě pro pacienta znamenat konec! Více se o kritických zraněních dozvíš na straně 65.

## VELENÍ (OSOBNOST)

Přežít nástrahy vesmíru je bez dobrého vůdce těžké. Pokud žádného nemáte, budeš se jím muset stát ty sám. Dovednost **VELENÍ** můžeš využít dvěma způsoby.

**ZASTAVENÍ PANIKY:** Pokud nad sebou jiná postava ztratí kontrolu po neúspěšném hodů na paniku, můžeš provést hod na **VELENÍ**, abys ji uklidnil. Viz strana 70.

**UDÍLENÍ ROZKAZŮ:** V boji můžeš jako dlouhou akci vykřiknout rozkaz jiné postavě. Je nutné, aby tě slyšela (stačí přes vysílačku). Hod si na **VELENÍ**. Při plnění tvého rozkazu získá postava ke svému hodů úpravu +1 za každý , který ti padl.

**DŮSTOJNÍCI:** hráčské postavy s profesí důstojník a talentem Vyšší hodnost můžou používat **VELENÍ**, aby ostatním postavám (hráčským i nehráčským) nařídili, co mají udělat. ■

## ŽÁDNÉ OVLÁDÁNÍ MYSLI

Tím, že někoho ZMANIPULUJEŠ, nepřebíráš kontrolu nad jeho myslí. Protivníka se můžeš snažit přesvědčit k alespoň trochu rozumným věcem, jinak to Matka nedovolí.





# B O J A P A N I K A

*„Všichni jednou zemřeme. Otázkou je, jak?  
Bude to ve stoje nebo na kolenou s prosíkem?“*

- DILLON

Boj nebo útek? To je zásadní otázka, že?

Možná se s hromadou kostek v ruce cítíš nepo-razitelně, ale tvoje postava je venku na bojišti – a je zatraceně smrtelná. Vzpomínáš, jak jsme ti v kapi- tole 2 radili, že je potřeba svou postavu nenechat zabít? Tohle je druhé varování.

Někdy je lepší utéct a souboje nechat na jiný den – tedy za předpokladu, že rychle běháš a nebezpečí za zády dokážeš uniknout. Nezřídká je nejlepší splynout se stíny a být potichu. Než odjistíš pulzní pušku, vždy si polož otázku – nedělám chybu?

Někdy ale nemáš na výběr. Někdy na tebe vetře-

lec, o kterém si myslíš, že je hned za tebou, čeká v temném koutě, kam míříš, že se tam schováš.

Už jen setkání s mimozemskou obludou tváří v tvář tě může přivést na pokraj šílenství. Často máš jen zlomek vteřiny, než ti přišera rozpáře tělo a rozdrťí lebku.

A nebezpeční nejsou jenom vetřelci.

Na Hranici dokáží být svině i lidé. Občas na tebe někdo vytasí zbraň. Když tě zaženou do kouta, je potřeba bojovat jako lev. Pokud si pro tebe někdo nebo něco přijde, musíš se umět bránit.

Tady se dozvíš, jak na to. ■

## ČAS A PROSTŘEDÍ

### MAPY A ZÓNY

Ve hře VETŘELEC se konflikty obvykle odehrá- vají na mapě hvězdné lodi, kolonie nebo jiné lokace, kde vaše postavy zápasí o život.

Mapa je rozdělena na zóny. Zóna je obvykle místnost, chodba nebo menší oblast. Velikost zóny je pokaždé trochu jiná – od několika kroků až po přibližně 25 metrů. Ve stísněných prosto- rách bývají zóny menší než v otevřeném terénu. V oficiálních scénářích a materiálech jsou zóny na mapě lokace obvykle vyznačeny. Při náhod- ných setkáních vytvářených za chodu může Matka oblast rychle načrtnout nebo ji prostě jen popsat.

### HRANÍ BEZ MAP

Mapy jsou sice užitečné, ale klidně se můžete rozhodnout je nepoužívat a konflikty a prostředí si jen představovat „v hlavě“. Je to vhodný způ- sob především v boji nablízko s několika málo účastníky.

## HRANICE & VÝHLED

Hranice mezi dvěma sousedními zónami může být otevřená nebo zablokovaná (stěnou nebo přepážkou). Zablokovaná hranice může mít dveře nebo poklop (jak je vyznačeno na mapě), které umožňují pohyb mezi oběma zónami.

Otevřená hranice nebrání výhledu ani pohybu. Zablokovaná hranice výhledu zpravidla brání. Vidět přes ni jde, pokud se někdo snaží aktivně dívat přes dveře nebo poklop, v jejichž blízkosti stojí. Popřípadě pokud je z průhledného materiálu.

## MĚŘENÍ ČASU

Čas je v prostředí hry VETŘELEC důležitý. Ať už čekáte na záchranu na cizím světě, kde vás pronásledují xenomorfové, nebo je spuštěn odpočet do výbuchu vaší lodi, vždy je potřeba mít přehled o čase. Ke sledování herního času se používají tři časové jednotky, každá pro jinou situaci. Viz tabulka níže.

Délka kola, tahu a směny není přesně daná, může se lišit v závislosti na konkrétní situaci. Čas sleduje Matka. Ona rozhoduje, kdy kolo, tah nebo směna skončí. Den je obvykle rozdělen na čtyři směny: ranní, denní, večerní a noční.

### MĚŘENÍ ČASU

JEDNOTKA	TRVÁNÍ	PŘÍKLAD POUŽITÍ
Kolo	5-10 sekund	Boj
Tah	5-10 minut	Skrývání
Směna	5-10 hodin	Zotavení

## KATEGORIE VZDÁLENOSTI

Vzdálenost mezi tebou a protivníkem se dělí do pěti kategorií.

### VZDÁLENOST POPIŠ

Na dosah	Hned vedle tebe
Krátká	Ve stejné zóně jako ty, několik metrů od tebe
Střední	V sousední zóně, až 25 metrů od tebe
Dlouhá	Až čtyři zóny daleko, do vzdálenosti 100 metrů
Extrémní	Do vzdálenosti jednoho kilometru

## VLASTNOSTI ZÓN

Zóny mohou mít různé vlastnosti. Ty ovlivňují akce, které se v nich odehrávají. Zde je několik příkladů:

**PŘEPLNĚNÁ:** Zóna je plná suti nebo strojů. Při vstupu do zóny si musíš hodit na **POHYB** (viz strana 55). Při neúspěchu se ti sice podaří do zóny dostat, ale spadneš.

**TMAVÁ:** Zóna je slabě osvětlená. Hody na **POSTŘEH** zde mají úpravu -2. Úpravu -2 mají taky útoky na dálku mířící do této zóny. Přes zónu se nedá střílet dál.

**STÍSNĚNÁ:** Úzký tunel nebo šachta. Ve stísněném prostoru se dá jenom plazit nebo plížit příkrčený, nejde běhat (viz strana 55). Rovněž se nemůžeš protáhnout kolem jiné postavy ani přes ni střílet na protivníka za ní. ■



# REŽIM PLÍŽENÍ

Ve hře VETŘELEC se většina napínavých situací odehrává dřív, než se objeví protivník a začnou létat kulky. Klíčovou součástí prožitku je prozkoumávání neznámých temných lokací, kde číhají nepřátelé. Ve hře jde o *režim plížení*.

Režim plížení se odehrává v tazích. Během jednoho tahu se můžeš na mapě přesunout až o dvě

zóny a prozkoumat je. Matka ti obě zóny zběžně popíše a objevíš případné nepřátele. Prozkoumávat můžete ve skupině ale taky každý samostatně.

Pokud bys rád něco prozkoumal podrobněji, například se přihlásil k datovému terminálu, musíš v zóně zůstat celý tah (nebo i déle). Konečné slovo má Matka.

## POHYB PROTIVNÍKŮ

Režim plížení můžou využít i vaši nepřátelé. V takovém případě s nimi Matka pohybuje tajně, jednou za tah až poté, co se pohnou hráčské postavy. Pro nehráčské postavy platí stejná pravidla jako pro hráčské – lidé se pohybují o dvě zóny za tah. Nelidské postavy se můžou pohybovat i rychleji, popřípadě pro ně platí jiná speciální pravidla.

Pro hlídání pohybu nehráčských postav je vhodné, aby měla Matka druhou kopii mapy, schovanou před pohledy hráčů třeba za zástěnou (jde dokoupit samostatně). Zde může značit pohyb protivníků pomocí žetonů.

V případě, že Matka zástěnu nepoužívá, může si zaznamenávat pohyn nehráčských postav jednoduše na kusu papíru.

**AKTIVNÍ A PASIVNÍ PROTIVNÍCI:** Protivníci můžou být **AKTIVNÍ** nebo **PASIVNÍ**. Rozdělení je určeno scénářem nebo Matkou. **AKTIVNÍ** protivníci o tobě vědí a snaží se tě pronásledovat. **PASIVNÍ** protivníci o tobě nevědí a můžeš je přepadnout.

## ODHALENÍ

V režimu plížení automaticky odhalíš **PASIVNÍ** protivníky ve stejné zóně nebo ve výhledu (viz výše a str. 49). Pokud se nepokusíš pohybovat nenápadně, **PASIVNÍ** protivníci naopak automaticky odhalí tebe – vytáhněte si *iniciativu* (viz strana 53).

Pokud se chceš kolem **PASIVNÍHO** protivníka nepozorovaně proplížit nebo provést *útok ze zálohy*, hod' si na **POHYB** proti jeho **POSTŘEHU**. K hodů dostaneš úpravu podle tvé vzdálenosti od něj – viz tabulka na následující straně.

**AKTIVNÍ** protivníci se k tobě taky můžou pokusit připlížit a provést útok ze zálohy. V takovém případě tě Matka upozorní, že se k tobě cosi blíží, a pak hodí jeho **POHYBEM** proti tvému **POSTŘEHU**. Pokud selžeš, protivník na tebe může jednou volně zaútočit. Více se o *útoku ze zálohy* dočteš na straně 56.

**AKTIVNÍHO** protivníka, který se rozhodne zůstat schovaný a nezaútočí na tebe, nemůžeš objevit. Výjimkou jsou situace, kdy jsi ho dopředu odhalil pomocí detektoru pohybu, nebo Matka rozhodne, že jsi ho zahlédl (například pokud prohledáš místo, kde je schovaný).

## DETEKTORY POHYBU

Detektor pohybu, například jednotka M314 (viz strana 98), je při plížení užitečnou výbavou. Můžete ho použít jednou za tah a po každé detekci je potřeba provést hod na *zásoby energie* (viz strana 29).

Detektor automaticky zjistí přítomnost všech velkých pohybujících se těles a ukáže ti, v které zóně k pohybu dochází. V interiéru detekuje až na **DLOUHOU** vzdálenost (čtyři zóny), ve venkovním prostředí dokonce do **EXTRÉMNI** vzdálenosti. Doporučujeme vám označit si na mapě místo „pípnutí“ pohybu nějakým žetonem.

Uvědomte si, že detektor pohybu zaznamená pouze pohybující se objekty – pokud se Matka rozhodne, že nepřítel zůstane na místě, zařízení ho neodhalí.

Zachycení protivníka pomocí detektoru pohybu neznamená, že ho vidíš a můžeš s ním začít bojovat – na to bys s ním musel být ve stejné zóně nebo na něj mít výhled. Matka ti může dovolit provést detekci i v případě, že je protivník malý nebo dobře ukrytý. V takovém případě je nutný hod na **POSTŘEH**. ■

## PLÍŽENÍ

VZDÁLENOST	HOD NA POHYB
Krátká (stejná zóna)	-1
Střední (sousední zóna)	0
Za otevřenými dveřmi/poklopem	+2
Dlouhá	+1
Extrémní	+3

## ŽETONY NA MAPĚ

Pokud budeš chtít, můžeš pohyby postav a „pípnutí“ detektoru na mapě znázorňovat žetony, které jsou součástí balíčku Mapy a značky pro hru VETŘELEC. Koupit se dá samostatně.

# AKCE A INICIATIVA

Jakmile je protivník odhalen, končí režim plížení a začíná boj. Místo tahů je potřeba začít počítat kola. Prvním krokem je určit, kdo má iniciativu.

Udělejte to ještě předtím, než začnete házet kostkami na akce (výjimkou jsou útoky ze zálohy, viz str. 56).

## TAHÁNÍ INICIATIVY

Vezměte si deset karet očíslovaných od 1 do 10. Pro hru VETŘELEC existuje balíček karet obsahující speciální karty pro iniciativu. Pokud ho nemáte, postačí vám běžné hrací karty, eso počítejte jako jedničku.

Všichni hráči účastníci se konfliktu (ať už dobrovolně, nebo ne) si vytáhnou po jedné kartě. Matka si vytáhne jednu kartu za každou nehráčskou postavu. Tomuto postupu se říká tahání iniciativy. Číslo na kartě určuje, v jakém pořadí budeš v konfliktu jednat.

Jako první hraje číslo 1, jako druhé číslo 2 a tak dále, dokud nehrají všichni. Kartu iniciativy polož k deníku postavy tak, aby všichni viděli, v jakém hraješ pořadí. Na viditelné místo polož své karty iniciativy i Matka.

Jakmile všichni účastníci boje odehrají své akce, kolo končí a začíná nové. Pořadí v kole zůstává po celou dobu konfliktu stejné – iniciativa se tahá jenom jednou, na začátku prvního kola.

## ZMĚNA INICIATIVY

Nová karta iniciativy se během boje nikdy ne-tahá, ale můžeš si ji vyměnit – a tím i své pořadí pro dané kolo – s jinou hráčskou postavou. Můžeš to udělat na začátku boje nebo na začátku kola, ale nikdy ne v průběhu kola. Abyste si s jinou hráčskou postavou mohli vyměnit iniciativu, musíte být schopni na sebe mluvit.

## NEHRÁČSKÉ POSTAVY

V běžných konfliktech si Matka vytáhne jednu kartu iniciativy pro každou nehráčskou postavu. Ale pokud je bojujících víc než deset, může Matka rozdělit nehráčské postavy do skupin. Všechny postavy se shodnými statistikami vytvoří jednu skupinu a Matka pro ně vytáhne společnou kartu iniciativy. Postavy v takové skupině jednají ve stejném pořadí v kole. Jejich individuální pořadí v rámci skupiny je na rozhodnutí Matky.

## DLOUHÉ A KRÁTKÉ AKCE

Když na tebe v kole přijde řada, můžeš provést *jednu dlouhou akci a jednu krátkou akci*, nebo *dvě krátké akce*. Dlouhá akce obvykle spočívá v hodů na nějakou dovednost. Krátká akce je rychlejší a zpravidla nevyžaduje hod kostkami, i když někdy ano. Seznam typických dlouhých a krátkých akcí najdeš na straně 54. Jejich fungování je podrobně vysvětleno v částech Boj na dálku a Boj zblízka.

**POPIŠ SVÉ AKCE:** Když přijdeš na řadu, jednoduše řekni, jaké dvě akce chceš udělat. Popiš, jak je provedeš, a hoď kostkami, abys zjistil, jestli uspěješ. Některé akce dávají protivníkovi možnost provést reakci. Více se dočteš v částech Boj na dálku (viz strana 60) a Boj zblízka (strana 57).

## DLOUHÉ AKCE

DLOUHÉ AKCE	PŘEDPOKLAD	DOVEDNOST
Plazení	ležíš na zemi	-
Útok zblízka	-	Boj zblízka
Výstřel	střelná zbraň	Boj na dálku
Automatická střelba	střelná zbraň	Boj na dálku
Vrh zbraní	vrhací zbraň	Boj na dálku
Přebití zásobníku	střelná zbraň	-
První pomoc	vyřazená nebo umírající oběť	Lékařská pomoc
Zastavení paniky	panikařící postava	Velení
Udílání rozkazu	postava na doslech Velení	
Přesvědčování	protivník na doslech	Manipulace
Použití osobní drobnosti	osobní drobnost	-
Oblečení skafandru	skafandr	Pohyb
Nastartovat motor	vozidlo	-

## KRÁTKÉ AKCE

KRÁTKÁ AKCE	PŘEDPOKLADY	DOVEDNOST
Běh	žádný nepřítel na dosah	-
Přesun dveřmi/poklopem	-	Boj zblízka
Vstání	jsi na zemi	-
Tasení zbraně	-	-
Blokování útoku	útok v boji zblízka	Boj zblízka
Zvednutí předmětu	-	-
Odstrčení	protivník na dosah	Boji zblízka
Útok na chyceného	dříš protivníka	Boj zblízka
Ústup	nepřítel na dosah	Pohyb
Míření	zbraň na dálku	-
Skrytí v úkrytu	úkryt ve stejné zóně	-
Zaujmout střeleckou hlídku	střelná zbraň	-
Připravit se k řízení	vozidlo/lod'	-
Řízení	vozidlo/lod'	Pilotování
Nasednutí/vysednutí	vozidlo/lod'	-
Použití předmětu	různé	různé



### POČÍTEJ SI AKCE

Vzhledem k tomu, že reakce, jako například blokování a střelba z hlídky, porušují pořadí iniciativy, může být obtížné sledovat, kdo už odehrál své akce v kole. Doporučujeme pomáhat si tím, že po každé provedené akci otočíš kartu iniciativy o 90 stupňů. Při krátké akci ji otoč doleva, při dlouhé akci doprava. Jakmile vyčerpáš obě akce v kole, otoč ji o 180 stupňů.

### POMÁHÁNÍ OSTATNÍM

Když pomáháš jiné postavě (ať už hráčské nebo nehráčské) provést akci, stojí tě to jednu akci stejného typu (dlouhou nebo krátkou). Pomáhání musíš ohlásit předtím, než se hodí kostkami. Pomáhání ostatním porušuje pořadí iniciativy v kole. Více se o pomáhání dočteš na straně 37.

### POHYB

**BĚH:** V boji se pohybuješ pomocí krátké akce běh. Tím se přesuneš z jedné zóny do zóny sousedící. Případně pokud jste s protivníkem nebo jinou postavou už ve stejné zóně, můžeš se přesunout z **KRÁTKÉ** vzdálenosti **NA DOSAH**. Pokud se nepřesunuješ do přeplněné zóny (viz strana 49), na běh není potřeba házet.

**PLAZENÍ:** Pokud jsi na zemi, nemůžeš běhat, jen se plazit. Plazení funguje stejně jako běh, ale jde o dlouhou akci. Proto se můžeš plazit pouze jednou za kolo. Ve stísněných zónách se jinak než plazením pohybovat nedá.

**BOJ ZBLÍZKA:** Pokud jsi od protivníka **NA DOSAH**, nemůžeš od něj jen tak odejít. Místo toho musíš ustoupit (viz strana 59).

**DVEŘE A POKLOPY:** Zamčené dveře nebo poklopy je možné vyrazit. Než povolí běžné kovové, vydrží 10 bodů poškození. Masivnější odolají většímu náporu a mají taky určitou hodnotu pancíře (viz strana 64). Dveře a poklopy s elektronickým zámkem jde někdy otevřít úspěšným hodem na **TECHNOLOGIE**.

## PŘEPADENÍ A ÚTOK ZE ZÁLOHY

Nejsnadnější cestou k vítězství je útok ve chvíli, kdy to protivník nejméně očekává. Toho se dá dosáhnout několika různými způsoby.

**ÚTOK ZE ZÁLOHY:** Když se za někým nepozorovaně připlížíš a překvapíš ho nečekaným útokem, říkáme tomu útok ze zálohy. Nejdřív proved' vzdorovaný hod **POHYBEM** proti protivníkovi **POSTŘEHU**. Přičti nebo odečti úpravu podle toho, na jakou vzdálenost se chceš přiblížit (viz tabulka níže).

Jestli chceš zaútočit nablízko, musíš se zpravidla dostat **NA DOSAH** od nepřítele. Pokud ve vzdorovaném hodu neuspěješ, protivník si tě všimne už na tvé výchozí vzdálenosti; vytáhneš si iniciativu.

Ale když uspěješ, dostaneš jednu volnou akci (krátkou nebo dlouhou, ne obojí) ještě před tím, než si vytáhneš iniciativu. Proti útoku ze zálohy

cíl nemůže použít blokování. Útoky ze zálohy se provádějí vždy jednotlivě, jedním útočníkem proti jednomu cíli.

**PŘEPADENÍ:** Zvláštním typem útoku ze zálohy je přepadení, kdy na nepřítele číháš a zaútočíš, až když je poblíž. I při přepadení musíš provést vzdorovaný hod **POHYBEM** proti **POSTŘEHU** protivníka, ale s úpravou +2, protože se nehýbeš ty, ale protivník.

Přepadení může provádět i celá skupina útočníků proti jiné skupině. Taková situace se řídí obvyklými pravidly pro plížení – za útočníky hází postava s nejnižší úrovní dovednosti **POHYB**, naopak za přepadené hází postava s nejvyšší úrovní dovednosti **POSTŘEH**. ■

### ÚTOKY ZE ZÁLOHY

NA VZDÁLENOST	ÚPRAVA
Na dosah	-2
Krátkou	-1
Střední	0
Dlouhou	+1
Extrémní	+3


# BOJ ZBLÍZKA


Pokud na někoho zaútočíš pěstmi nebo zbraní na blízko, používáš dovednost **BOJ ZBLÍZKA**. Boj zblízka se obvykle odehrává ve vzdálenosti **NA DOSAH**. Bojovat můžeš beze zbraně nebo se zbraní, jejíž vytažení z pochvy nebo zpoza opasku zabere krátkou akci.

Jestli chceš na protivníka zaútočit nablízko, je potřeba, abys stál na nohou. Pokud ležíš na zemi, musíš nejprve vstát, což ti zabere krátkou akci. Teprve pak můžeš zaútočit. Dokud ležíš na zemi, mají proti tobě nepřátelé úpravu +2 ke všem útokům zblízka.

## VYHODNOCENÍ


Pokud v hodu na **BOJ ZBLÍZKA** uspěješ, útok protivníka zasáhne a ten obdrží tak velké zranění, jaké způsobuje tvá zbraň (viz strana 82). Zranění může být sníženo pancířem. O zranění, pancíři a kritických zraněních se dočteš víc na straně 64.




**SKVĚLÝ VÝKON:** Za každý , který padl navíc, si vyber jeden z následujících skvělých výkonů:

- ▶ Způsobíš jeden bod zranění navíc. Pokud hodíš víc nadpočetných , můžeš tento skvělý výkon použít vícekrát.
- ▶ Přelstíš protivníka a můžeš si s ním od následujícího kola vyměnit hodnotu iniciativy (viz strana 53). K původní iniciativě se už nepůjde vrátit.

- ▶ Vyrázíš nebo vytrhneš protivníkovi zbraň nebo jiný předmět, dle tvého výběru. Během boje se zvednutí spadlého předmětu počítá jako krátká akce (viz strana 53).
- ▶ Tvůj protivník spadne na zem. Tento skvělý výkon je možné použít jen proti humanoidům.
- ▶ Chytíš protivníka do sevření – viz chycení na str. 59. Tento skvělý výkon jde použít jen proti lidem a syntetikům.

## BLOKOVÁNÍ

Když na tebe někdo zaútočí v boji zblízka, můžeš se rozhodnout útok blokovat a vyhnout se tak zá-sahu. Blokování je krátká akce, při které si házíš na **BOJ ZBLÍZKA**. Že se pokusíš blokovat musíš ohlásit dřív, než útočník hodí na útok. Za každý , který ti padne si vyber jeden z následujících účinků:

- ▶ **SNÍŽENÍ ZRANĚNÍ:** Zruš protivníkovi jeden . Pokud mu žádný  nezůstane, útok mine. Tento účinek jde použít vícekrát.
- ▶ **PROTIÚTOK:** Provedeš protiútok a způsobíš útočníkovi zranění odpovídající tvé zbraně. Zranění způsobené protiútkem nejde navyšovat utracením nadbytečných .
- ▶ **ODZBROJENÍ:** Odzbrojíš protivníka.

**REAKCE:** Blokování je reakce, která porušuje běžné pořadí iniciativy v kole. Nicméně se počítá do tvých dvou akcí v kole (jedna krátká a jedna dlouhá). Při každém blokování ztratíš jednu z akcí, které by tvá postava později v kole mohla zahrát. A pokud v tomto kole už obě akce zahrála, blokovat nemůže. Proto je, když jsi na řadě, občas rozumné si jednu krátkou akci pošetřit. Zejména tehdy, když tvoji postavu později v kole ještě někdo může napadnout.

**BLOKOVÁNÍ BEZ ZBRANĚ:** Pokud jsi neozbrojený, můžeš blokovat jen útoky vedené lidmi beze zbraně. Pokud bys rád blokoval útok zblízka vedený zbraní nebo útok xenomorfního tvora, potřebuješ k tomu nějakou pevnou zbraň nebo nástroj.

## BLOKOVÁNÍ NEHRÁČSKÝMI POSTAVAMI

Nehráčské postavy útoky většinou neblokují. Matka ale nemusí toto pravidlo dodržet, pokud to bude dobré pro příběh.

## CHYCENÍ

Pokud v boji zblízka využiješ *skvělý výkon* k chycení protivníka (viz výše), spadnete spolu oba na zem. Protivník pustí všechny držené zbraně a nemůže se hýbat. Jako jedinou možnou akci se může pokusit *vysmeknout* - jedná se o dlouhou akci, v které uspěje, když proti tobě vyhraje vzdorovaný hod na **BOJ ZBLÍZKA**. Dokud protivníka držíš, můžeš (krom jeho puštění) provádět jedinou akci: *útok na chyceného*. Funguje stejně jako útok beze zbraně, ale je to krátká akce a nedá se blokovat.

**XENOMORFOVÉ:** Vetřelci tě můžou taky chytit nebo se k tobě pevně přisát. Tyto případy se ale řídí zvláštními pravidly, které jsou popsány v části o xenomorfech (viz strana 78).

## ÚSTUP

Pokud se chceš od aktivního protivníka dostat ze vzdálenosti **NA DOSAH** na **KRÁTKOU** vzdálenost, musíš hodit na **POHYB**. Pokud neuspěješ, pohneš se, ale protivník proti tobě dostane volný útok. Ten se nepočítá do jeho akcí v kole a nejde blokovat.

## ODSTRČENÍ

Jako krátkou akci se pokusíš odstrčit protivníka **NA DOSAH**. Hod' si na **BOJ ZBLÍZKA**. Za některé protivníky ti Matka může dát k hodů úpravu. Když uspěješ, odstrčíš od sebe protivníka na **KRÁTKOU** vzdálenost. Odstrčení může být užitečné, pokud nechceš bojovat nablízko, ale raději na dálku. Odstrčení jde blokovat (viz výše). ■

## PŘÍKLAD

Kapitánka Charlizeová našla Nguyena, jednoho z nakladačů společnosti. Ten se chová jako by se zbláznil. Utekł k jedné z přechodových komor, otevřel ji a vyhrožuje, že ji spustí a zničí celou loď. Mává kolem sebe nožem a sprostě nadává. Když se ho Charlizeová snaží uklidnit, Nguyen skočí vpřed s úmyslem kapitánku bodnout. Tím se spustí souboj. Jak Matka, tak Gina hrající za Charlizeovou, si vytáhnou kartu iniciativy. Gina si vytáhne 6, Matka 1. Nguyen bude jednat první.

Matka za Nguyena hodí jeho dovedností **BOJ ZBLÍZKA**. Ta je na úrovni 0, takže použije pouze jeho **SÍLU 3**. Ještě než hodí, ohlásí Gina, že se Charlizeová pokusí blokovat. Jenže nemá v ruce žádnou zbraň, takže Matka připomene, že ozbrojeného protivníka blokovat nemůže. Matka hodí za Nguyena třemi základními kostkami a padne jí jeden 4! Charlizeová dostane 2 body zranění do Zdraví. ■

# BOJ NA DÁLKU

Když na někoho zaútočíš na dálku, hod' si na dovednost **BOJ NA DÁLKU**. Podmínkou je, že vidíš na svůj cíl. Potřebuješ taky zbraň na dálku, i kdyby to mělo být jen něco, čím se dá házet. Tabulky v kapitole 5 popisují různé střelné a jiné zbraně na dálku. Vytažení zbraně zpoza opasku, z pouzdra nebo popadnutí pušky zavěšené přes rameno je krátká akce. Střelba ze zbraně je dlouhá akce.

**MÍŘENÍ:** Pokud před stisknutím spouště pečlivě míříš, získáš +2 k hodu na útok. Míření je krátká akce. Pokud po míření uděláš cokoli jiného než výstřel, nebo jestli obdržíš zranění, účinek míření ztratíš. Pro nové míření budeš muset použít další krátkou akci.


**VZDÁLENOST:** V tabulkách zbraní v kapitole 5 je u každé zbraně uvedena vzdálenost, to znamená její maximální dostřel. Čím dál je od tebe cíl, tím těžší je ho zasáhnout. Na **STŘEDNÍ** vzdálenost máš úpravu -1, na **DLOUHOU** vzdálenost -2. **NA DOSAH** máš úpravu dokonce -3, protože na protivníka, který je tak blízko, se špatně míří. Tento postih ale neplatí, pokud střílíš po někom, kdo je bezbranný nebo o tobě neví. V takovém případě dostaneš naopak úpravu +3.


**VELIKOST CÍLE:** Při střelbě na velký cíl, například vozidlo, získáš k útoku úpravu +2. Při střelbě na malý objekt jako je malý poklop, předmět v ruce nebo malého vetřelce (např. *hrudní párač*), máš k útoku úpravu -2.

## ÚPRAVY PŘI STŘELBĚ

PODMÍNKY	ÚPRAVA
Mířená střela	+2
Vzdálenost na dosah	-3/+3
Krátká vzdálenost	-
Střední vzdálenost	-1
Dlouhá vzdálenost	-2
Extrémní vzdálenost	-3
Velký cíl	+2
Malý cíl	-2
Tlumené světlo	-1
Tma	-2

## VYHODNOCENÍ




Pokud protivníka útokem zasáhneš, způsobíš mu zranění odpovídající tvé zbrani. Za každý , který padl navíc, si vyber jeden z následujících skvělých výkonů:

- ▶ Způsobíš jeden bod zranění navíc. Pokud hodíš víc nadpočetných , můžeš tento skvělý výkon použít vícekrát.
- ▶ Donutíš protivníka zalehnout k zemi. Hráčské postavy musí okamžitě provést hod na paniku. Nehráčské postavy místo toho vynechají příští dlouhou akci.
- ▶ Zaujmeš pozici a vyměníš si s protivníkem od následujícího kola hodnotu iniciativy (viz strana 53). K původní iniciativě se už nepůjde vrátit.
- ▶ Tvůj cíl upustí z ruky zbraň nebo jiný předmět. Výběr je na tobě.
- ▶ Protivník spadne na zem nebo je odmrštěn dozadu, například ven z přechodové komory.




## STŘELBA DÁVKOU

Ze zbraní označených jako automat jde střílet dlouhými dávkami. Jde o běžný útok na dálku, s několika odlišnostmi:

- ▶ Získáš úpravu +2 k hodů.
- ▶ Tvoje **ÚROVEŇ STRESU** se okamžitě zvýší o jedna. Nová kostka Stresu se projeví už při střelbě dávkou.
- ▶ Každý další  hozený navíc můžeš přidělit jednomu dodatečnému cíli v **KRÁTKÉ** vzdálenosti od tvého hlavního cíle. První  způsobí dodatečnému cíli zranění podle použité zbraně. Za každý další  můžeš na dodatečný cíl použít některý ze skvělých výkonů.

## ÚKRYT


Jakmile začnou lézat kulky, je dobré se schovat za něco pevného. Narozdíl od blokování v boji zblízka si úkryt musíš najít *dřív*, než na tebe někdo vystřelí. Skrýt se za věcí nacházející se ve stejné zóně, je krátká akce. Úkryt funguje stejně jako pancíř a má svou hodnotu (viz tabulka vpravo). Když tě trefí útokem na dálku, hod' tolika základními kostkami, kolik je hodnota pancíře úkrytu. Každý hozený  snižuje zranění o jeden bod. Úkryt a osobní pancíř jde kombinovat, stačí sečíst jejich hodnoty pancíře.

## BĚŽNÉ ÚKRYTY

ÚKRYT	HODNOTA PANCÍŘE
Křoví	2
Nábytek	3
Dveře	4
Vnitřní příčka	5
Vnější plášť lodi	6
Pancéřová přepážka	7+

## MUNICE

Ve světě VETŘELCE má většina střelných zbraní dostatečně velké zásobníky, takže se nemusíš zabývat počítáním jednotlivých nábojů. Ale v napínavých okamžicích hrozí, že začneš náboji plýtvat a zásobník vyprázdniš v tu nejhorší možnou chvíli. Takové situace simuluje následující herní mechanika:

Kdykoli ti při střelbě ze zbraně padne na kostkách Stresu aspoň jeden  (viz strana 69), znamená to, že jsi při útoku vystřelil celý zásobník a potřebuješ znovu nabít (kromě toho, že musíš hodit na paniku). Nabíjení je krátká akce. Je nutné hlídat, kolik máš u sebe plných zásobníků pro konkrétní zbraň.

## ÚKRYT A NEHRÁČSKÉ POSTAVY

Nehráčské postavy se v boji většinou nekryjí. Matka ale nemusí toto pravidlo dodržet, pokud to bude dobré pro příběh.


## ANDROIDI A MUNICE


Upozorňujeme, že androidi nemají **ÚROVEŇ STRESU**, a proto nehrozí, že by jim došla munice. Je to záměrně, protože androidi nepodléhají emocím. Pokud je android nehráčskou postavou, munice mu dojde tehdy, když se to Matce bude hodit pro napínavější situaci.



**PŘÍKLAD**

Charlizeová se snaží vypořádat s nakladačem Nguyenem, který na ni v záchvatu paniky zaútočil nožem. Podařilo se mu Charlizeovou pořezat, ta ho pak odstrčila a vylezla po žebříku na visutý ohoz. Gina, hrající za Charlizeovou, má pistoli, ale nechce ji použít, aby situaci ještě nezhoršila. Místo toho prohlásí, že se rozhlédne okolo, jestli tu není věc, co by šla použít jako vrhací zbraň.

V dalším kole Gina popíše, jak Charlizeová zvedne poblíž ležící vrtačku (jako krátkou akci), a hodí ji po Nguyenovi. Protože jde o **BOJ NA DÁLKU**, vezme si Gina tři základní kostky za kapiťánčinu **OB RATNOST** a jednu základní kostku za dovednost **BOJ NA DÁLKU**. Padnou jí dva .

Vrtačka Nguyena zasáhne a způsobí mu jeden bod zranění. Druhý  použije Gina k tomu, aby Nguyena odmrštila zpátky do přechodové komory. Matka popíše, jak se Nguyen po ráně potácí pozpátku od žebříku, zakopne o práh a přepadne do komory za dveřmi... ■

**STŘELECKÁ HLÍDKA**

Pokud máš zbraň na dálku a **V DOSAHU** není žádný nepřítel, můžeš jako krátkou akci zaujmout pozici střelecké hlídky, ve které budeš mířit zvoleným směrem, připravený vystřelit. Od okamžiku, kdy zaujmeš pozici střelecké hlídky, můžeš až do svého tahu v dalším kole vystřelit proti cíli, který je v hlídaném směru.

Střílet můžeš kdykoli bez ohledu na pořadí v tahu. Tvůj výstřel se bude řešit přednostně před všemi zbývajícími akcemi - i když jsou už ohlášeny. Například pokud protivník, stojící v místě, kam míříš, ohlásí, že chce vystřelit ze své zbraně, ty na něj můžeš reagovat a vystřelit ještě před ním. A protivník už nemůže svou akci změnit, bez ohledu na to, jak dopadne tvá střelba z hlídky.

Střelba z hlídky se považuje za běžný útok (dlouhá akce). Pokud chceš na hlídce střílet, musíš si napřed ušetřit dlouhou akci pro každý útok ze střelecké hlídky, který budeš chtít provést. Může se stát, že střeleckou hlídku zaujmeš ty i nepřítel a pokusíte se po sobě vystřelit navzájem. V takovém případě bude jednat první ten, kdo zvítězí ve vzdorovaném hodu na dovednost **BOJ NA DÁLKU**. Tento hod se ani pro jednoho z vás nepovažuje za akci.

**PŘERUŠENÍ STŘELECKÉ HLÍDKY:** střeleckou hlídku můžeš držet do doby, než uděláš něco jiného než střelbu ve zvoleném směru. Pokud provedeš jakoukoli jinou akci, pozici střelecké hlídky ztratíš. Přijdeš o ni taky v okamžiku, kdy dojde k některé z následujících situací:


- ▶ Jsi napadený v boji zblízka.
- ▶ Utrzíš zranění. ■

# Z R A N Ě N Í

V každém boji hrozí, že utrpíš zranění. Zraněním označujeme všechno od vyčerpání až po krvácející rány a zlomeniny kostí. Kolik zranění tvoje postava vydrží, určuje hodnota Zdraví.

**POČÁTEČNÍ ZDRAVÍ:** Když nejsi zraněný, máš hodnotu Zdraví odpovídající tvójí **SÍLE**. Celkovou výši Zdraví můžou upravit i některé talenty.

## P A N C Í Ř


Pancíř tě může ochránit před zraněním (viz kapitola 5). Jeho účinnost je vyjádřena tzv. hodnotou pancíře. V jednu chvíli na sobě můžeš mít jen jeden pancíř. Když ti útok způsobí zranění, hod' si tolika základními kostkami, kolik máš hodnotu pancíře. Každý hozený  sníží utrpěné zranění o 1 bod. Hod na pancíř se nepovažuje za akci.

## V Y Ř A Z E N Í

Pokud ti Zdraví klesne na nulu, jsi vyřazený - neschopný cokoli dělat. Okamžitě si hod' na kritické zranění. Pokud nezemřeš, můžeš se jen plazit a bolestivě šeptat. Házet na dovednost nebo provádět cokoli jiného je nad tvé síly. Každý následující útok, který tě při vyřazení zraní, ti nesnižuje Zdraví (níž než na nulu to nejde), ale způsobí ti další kritické zranění.

## V Z P A M A T O V Á N Í S E

Samotné vyřazení smrtelné není, ale na následky kritických zranění se umřít dá. Pokud tvá postava nezemřela, jsou dva způsoby, jak se po vyřazení můžeš vzpamatovat a postavit na nohy.

**PRVNÍ POMOC:** Na nohy tě dostane někdo jiný poskytnutím první pomoci. Jde o dlouhou akci na dovednost **LÉKAŘSKÁ POMOC**. Pokud použije lékařské pomůcky, může k hodu dostat bonus (viz kapitola 5). Po úspěšném hodu se vzpamatuješ a obnoví se ti tolik bodů Zdraví, kolik padlo . Poskytnutí první pomoci někomu, kdo není vyřazený, nemá žádný účinek.

**PROBEREŠ SE SÁM:** Pokud jsi vyřazený a nablízku není nikdo, kdo by ti pomohl, po jednom tahu (5-10 minut) se ti automaticky obnoví jeden bod Zdraví. Tím se vzpamatuješ sám od sebe.

## Z O T A V E N Í

Jakmile se dostaneš z vyřazení, obnoví se ti za každý tah (5-10 minut) odpočinku jeden bod Zdraví. Nicméně následky kritických zranění tím nezmizí a budou pokračovat i tehdy, když se ti obnoví všechny body Zdraví.

## RÁNA Z MILOSTI

Vyřazená postava je bezbranná. Pokud jde o člověka a ty ho chceš dorazit, musíš napřed *neuspět* v hodu na **OSOBNOST** (hází se jen na vlastnost, nepoužívej ani kostky Stresu). Chladnokrevné zabíjení ale není nic jednoduchého – ať už se ti doražení oběti podaří, nebo ne, zvýší se ti o jedna **ÚROVEŇ STRESU**. Pokud máš talent Nemilosrdný, můžeš bezbranné protivníky zabíjet bez tohoto negativního následku.

## KRITICKÁ ZRANĚNÍ

Dokud máš aspoň 1 bod Zdraví, představují všechny způsobené zranění jen únavu, pohmožděny, drobné krvácející rány a podobně. Jsou sice bolestivé, ale jde je vydržet. Ale když ti Zdraví klesne na 0, utržíš kritické zranění – hod k66 a v tabulce kritických zranění na str. 66 zjistíš, co se ti stalo. Kritická zranění jsou nebezpečná. Nejedno tě může zmrzačit nebo i zabít.

## VYŘAZENÉ NEHRÁČSKÉ POSTAVY

Nehráčské postavy jde vyřadit stejně jako ty hráčské. Nehráčská postava může hráčské poskytnout první pomoc a naopak. A konečně, nehráčská postava může poskytnout první pomoc jiné nehráčské postavě, ale v takové případě se obvykle nehází kostkami; o výsledku prostě rozhodne Matka. Ta se může dokonce rozhodnout, že vyřazená nehráčská postava jednoduše zemře.

## SMRT

Jestli je kritické zranění smrtelné, musíš si po uplynutí časového limitu hodit na smrt. Na smrt se hází **ZDATNOSTÍ**, ale v tomto případě nejde zkoušet štěstí, ani používat kostky Stresu. Pokud při hodu na smrt neuspěješ, tvoje postava zemře. V případě úspěchu vydrží naživu, ale až opět uplyne časový limit, musíš hod na smrt zopakovat.

**ZÁCHRANA ŽIVOTA:** Abys přežil poté, co utrpíš smrtelné kritické zranění, musí ti někdo zachránit život dřív, než neuspěješ v hodu na smrt. Poskytnutí záchrany života je dlouhá akce a vyžaduje hod na **LÉKAŘSKOU POMOC**. Pamatuj, že některá kritická zranění jsou velmi vážná a při hodu na **LÉKAŘSKOU POMOC** se projeví zápornou úpravou.

Pokud se ti – ještě před hodem na smrt – obnovil bod Zdraví při zotavení (po jednom tahu, viz výše), můžeš se pokusit zachránit si život sám. Ale dostaneš úpravu -2 k hodu. Každá postava se ti může pokusit zachránit život jenom jednou. Aby se o to mohla pokusit znovu, bude potřebovat lepší lékařské vybavení.

**VYŘAZENÍ:** Pokud utrpíš při vyřazení smrtelné kritické zranění (jedno nebo více), potřebuješ oba hody na **LÉKAŘSKOU POMOC**. Jak ten na vzpamatování se, tak i na záchranu života. Na jejich pořadí nezáleží.

**OKAMŽITÁ SMRT:** Všimni si, že existují čtyři kritická zranění (výsledky č. 63-66), která rovnou zabijí. Pokud ti některé z nich padne, tvoje postava přijde o život. V tomto případě si ani neházíš na smrt.

## KRITICKÁ ZRANĚNÍ

k66	ZRANĚNÍ	SMRTELNÉ	ČASOVÝ LIMIT	ÚČINKY	DOBA LÉČENÍ
11	Vyražený dech	Ne	-	Žádné.	-
12	Omráčení	Ne	-	Žádné.	-
13	Ochromující bolest	Ne	-	ÚROVEŇ STRESU se zvýší o jedna.	-
14	Podvrtnutý kotník	Ne	-	-2 na POHYB a dokud někdo neuspěje v hodů na LÉKAŘSKOU POMOC, nemůžeš běhat.	-
15	Krev v očích	Ne	-	Dokud někdo neuspěje v hodů na LÉKAŘSKOU POMOC, máš -2 na POSTŘEH a BOJ NA DÁLKU.	-
16	Otřes mozku	Ne	-	-2 na POHYB.	k6 dní
21	Useknuté ucho	Ne	-	-2 na POSTŘEH.	k6 dní
22	Zlomené prsty na nohou	Ne	-	Běh je pro tebe dlouhá akce.	k6 dní
23	Zlomená ruka	Ne	-	Nemůžeš používat ruku.	k6 dní
24	Vyražené zuby	Ne	-	-2 na MANIPULACI.	k6 dní
25	Probodnuté stehno	Ne	-	Běh je pro tebe dlouhá akce.	2k6 dní
26	Pořezané rameno	Ne	-	Nemůžeš používat paži.	k6 dní
31	Zlomený nos	Ne	-	-1 na MANIPULACI a POSTŘEH.	k6 dní
32	Rána do rozkroku	Ne	-	Utrpíš 1 bod zranění při každém hodů na POHYB a BOJ ZBLÍZKA.	k6 dní
33	Zlomená žebra	Ne	-	-2 NA POHYB a BOJ ZBLÍZKA.	2k6 dní
34	Rána do oka	Ne	-	-2 na BOJ NA DÁLKU a POSTŘEH.	2k6 dní
35	Rozbité koleno	Ne	-	Nemůžeš běhat, jen se plazit.	2k6 dní
36	Zlomená paže	Ne	-	Nemůžeš používat paži.	2k6 dní
41	Zlomená noha	Ne	-	Nemůžeš běhat, jen se plazit.	2k6 dní
42	Rozdrcené chodidlo	Ne	-	Nemůžeš běhat, jen se plazit.	3k6 dní
43	Rozdrcený loket	Ne	-	Nemůžeš používat paži.	3k6 dní
44	Propíchnutá plíce	Ano	Jeden den	-2 na ZDATNOST a POHYB.	k6 dní
45	Krvácející břicho	Ano	Jedna směna	Utrpíš 1 bod zranění při každém hodů na POHYB a BOJ ZBLÍZKA.	k6 dní
46	Protržená střeva	Ano	Jedna směna	Nemoc s nakažlivostí 6.	2k6 dní
51	Protržená ledvina	Ano	Jeden den	Nemůžeš běhat, jen se plazit, -2 na POHYB.	2k6 dní
52	Protržená tepna na paži	Ano, -1	Jedna tah	Nemůžeš používat paži.	k6 dní
53	Protržená tepna na noze	Ano, -1	Jeden tah	Běh je pro tebe dlouhá akce.	k6 dní
54	Useknutá paže	Ano, -1	Jedna směna	Nemůžeš používat paži.	Trvalé
55	Useknutá noha	Ano, -1	Jedna směna	Nemůžeš běhat, jen se plazit.	Trvalé
56	Přeražený vaz	Ne	-	Ochrnul jsi od krku dolů. Pokud ti někdo včas neposkytne LÉKAŘSKOU POMOC, bude následek trvalý.	3k6 dní
61	Protržená krční tepna	Ano, -1	Jedno kolo	-1 na ZDATNOST.	2k6 dní
62	Prasklá aorta	Ano, -2	Jedno kolo	-2 na ZDATNOST.	3k6 dní
63	Rozpárání	Ano	-	Okamžitá smrt.	-
64	Rozdrcená lebka	Ano	-	Tady tvůj příběh končí.	-
65	Probodnutá hlava	Ano	-	Okamžitě umíráš.	-
66	Probodnuté srdce	Ano	-	Tvé srdce udeřilo naposled.	-

## TRVALÁ PSYCHYCKÁ PORUCHA

### k6 ÚČINEK

- 1 **FÓBIE:** Děsíš se věcí souvisejících s tím, co v tobě vyvolalo paniku. O jakou věc jde, rozhodne Matka. Kdykoli se dostaneš na KRÁTKOU vzdálenost od objektu své fobie, zvýší se o jedna tvoje ÚROVEŇ STRESU. Zůstaneš-li v jeho blízkosti déle než jeden tah, budeš muset hodit na paniku
- 2 **ALKOHOLISMUS:** Každou směnu se musíš napít alkoholu, jinak se ti zvýší ÚROVEŇ STRESU o jedna. Stresu se nezbavíš, dokud se nenapiješ alkoholu (viz strana 70).
- 3 **NOCNÍ MŮRY:** Během spánku si hod' na OSOBNOST. Pokud neuspěješ, máš strašlivou noční můru. ÚROVEŇ STRESU se ti zvýší o jedna. Po prožité noční můře se celý den nezbavíš Stresu.
- 4 **DEPRESE:** Dostáváš záchvaty deprese a náladovosti. Každý den si hod' na OSOBNOST - pokud neuspěješ, čeká tě špatný den. Tvoje ÚROVEŇ STRESU se zvýší o jedna a zbavit se Stresu můžeš až příští den.
- 5 **UŽÍVÁNÍ DROG:** Každou směnu si musíš dát nějakou rekreační drogu (viz strana 101), jinak se ti zvýší ÚROVEŇ STRESU o jedna. Stresu se nezbavíš, dokud si nedáš dávku (viz strana 70).
- 6 **AMNESIE:** Tvoje vzpomínky jsou tytam. Nedokážeš si vybavit, kdo jsi a nevzpomínáš si ani na ostatní postavy. Tento jev by se měl projevit při hraní charakteru postavy.

## JAK SE VYPOŘÁDAT SE SMRTÍ POSTAVY

Nikdy není příjemné, když hráči zemře postava. Hlavně to nepovažuj za své selhání. Ber to jako dramatické vyvrcholení příběhu - okamžik, na který budou tví společníci vzpomínat a připíjet na mrtvého partáka. Ty se vrať co nejdřív do akce. Ve filmových scénářích, jako například v tom, který je součástí této startovní sady, bude mít Matka obvykle připravenou jinou postavu, za kterou budeš moci hrát.

## LÉČENÍ

Každé kritické zranění má specifický účinek, který se na tebe bude vztahovat po uvedené době (měřené ve dnech).

**PÉČE:** Pokud se o tebe během léčení kritického zranění (jednoho nebo více) někdo denně stará a uspěje v hodu na **LÉKAŘSKOU POMOC**, zkrátí se ti zbývající doba léčení na polovinu. Předchozí hody na záchranu života se pro tento účel nepočítají, na zkrácení doby léčení je třeba provést nový hod.

**BODY ZDRAVÍ:** Připomínáme, že účinkem kritického zranění můžeš trpět i přesto, že se ti obnovily všechny body Zdraví. ■




# STRES A PANIKA

## ÚROVEŇ STRESU

Rostoucí nervozita tvojí postavy se měří pomocí její **ÚROVNĚ STRESU**. Většinou začíná na nule a zvyšuje se až v průběhu hry. **ÚROVEŇ STRESU** se zvýší o jedna, kdykoli se stane jedna z následujících událostí.


- ▶ Zkusíš štěstí při hodu na dovednost.
- ▶ Vystřelíš dávkou (viz strana 62).
- ▶ Dostaneš jeden nebo více bodů zranění.
- ▶ Máš nedostatek spánku, jídla nebo vody.
- ▶ Dorazíš někoho ranou z milosti (viz strana 65).
- ▶ Vědec vašeho týmu neuspěje při použití talentu *Analýza* (viz *Kočár bohů*).
- ▶ Napadne vás člen vaší posádky.

- ▶ Ukáže se, že někdo poblíž je android.
- ▶ Když narazíš na tvory nebo místa, u kterých to určil scénář nebo Matka.


**ZÍSKÁVÁNÍ KOSTEK STRESU:** Kdykoli házíš na dovednost (viz strana 32), musíš k hodu přičíst tolik kostek Stresu, kolik máš aktuální **ÚROVEŇ STRESU** - díky stresu jsi totiž koncentrovanější, a proto máš větší šanci uspět. Ale má to i nevýhodu - pokud ti na kostkách Stresu padne jeden nebo víc , musíš si hodit na paniku.

## HOD NA PANIKU

Stres jde využít ve tvůj prospěch, ale jen pokud ho máš pod kontrolou. Hrozí ale, že až bude napětí příliš, nevydržíš to a propadneš panice. Hod na paniku je potřeba provést, když se stane některá z následujících situací:

- ▶ Při hodu na dovednost padne na kostkách Stresu jeden nebo více . Pokud se to stane, nemůžeš u hodu na dovednost zkusit štěstí - místo toho si hodiš na paniku.
- ▶ Uvidíš, jak spřátelenou postavu postihne některý ze záchvatů paniky (viz tabulka).
- ▶ Nepřátelská střelba tě přinutila zalehnout k zemi.
- ▶ Utrpíš kritické zranění.
- ▶ Napadne tě tobě neznámý vetřelec.
- ▶ Když se stane děsivá událost, u které to určí scénář nebo Matka.

**VYHODNOCENÍ:** Hod' k6 a přičti svou aktuální **ÚROVEŇ STRESU**. Výsledek porovnej s tabulkou vpravo.

**AKCE V PANICE:** Když ti při hodu na paniku vyjde výsledek 10 nebo více, budeš muset provést nějakou konkrétní akci. Pokud je hod na paniku následkem akce dovednosti, pak tato akce vůbec neproběhne (a to i když ti na ni padl ). Místo ní musíš okamžitě provést vynucenou akci v panice.

**DALŠÍ ZÁCHVAT PANIKY:** Když poté, co propadneš záchvatu paniky (výsledek 7 a víc při hodu na paniku), musíš provést další hod na paniku, předchozí záchvat pomine a je nahrazen novým. Pokud je ale nový výsledek nižší než u starého záchvatu, bude nový záchvat automaticky o jeden stupeň závažnější než předchozí.

**DIVOKÉ NÁSILÍ:** Jestli ti při hodu na paniku vyjde výsledek 11 nebo vyšší, můžeš díky talentu *Divoké násilí* nahradit záchvat paniky za efekt talentu. Ale musíš mít v dohledu nějaké protivníky. Jakmile se Divoké násilí spustí, musíš na protivníky okamžitě zaútočit a nepřestaneš bojovat, dokud nebudeš ty nebo všichni nepřátelé v dohledu vyřazení. Navíc musí všechny ostatní hráčské postavy do krátké vzdálenosti od tebe ihned hodit na paniku.

## POTLAČENÍ PANIKY

Některé záchvaty popsané v tabulce Hod na paniku se projeví okamžitě, jiné trvají buď jedno kolo, nebo dokud nenastane jedna z následujících situací:

- ▶ Někdo ti pomůže provedením úspěšného hodu na **VELENÍ** (viz strana 45). V boji se to považuje za dlouhou akci.
- ▶ Jsi vyřazený.
- ▶ Uplyne jeden tah.

## ZBAVENÍ SE STRESU

Za každý celý tah (5-10 minut) strávený odpočinkem na chráněném místě zabezpečeném před protivníky (alespoň co víš), se tvoje **ÚROVEŇ STRESU** sníží o jeden bod. Během odpočinku nesmíš provádět žádné hody na dovednosti, a pokud ho cokoli přeruší, nebude se počítat. Stres můžou snížit taky hody na paniku a některé drogy.

Ke snížení **ÚROVNĚ STRESU** o jeden stupeň může pomoci i nějaká interakce s osobní drobností. Ve filmovém scénáři to můžeš využít jednou za akt, v kampani jednou za herní sezení a obvykle jde o dlouhou akci.

Některé stavy, jako například hlad nebo podchlazení (viz strana 72), můžou znemožnit zbavit se Stresu.

## TRVALÁ PSYCHICKÁ PORUCHA

V případě, že budeš mít během herního sezení výsledek hodu na paniku 13 nebo vyšší, musíš po skončení sezení provést hod na **OSOBNOST**. Hází se jenom vlastností, nepoužívá se žádná dovednost. Když *uspěješ*, vytvoříš si trvalou psychickou poruchu. Hod' k6 a výsledek najdi v tabulce na straně 67. ■



**HOD NA PANIKU**

VÝSLEDEK ZÁCHVAT PANIKY

1-6	DRŽÍŠ SE. Podařilo se ti udržet nervy na uzdě. Ale jen tak tak.
7	ZÁŠKUBY. ÚROVEŇ tvého STRESU a STRESU všech spřátelených hráčských postav do KRÁTKÉ vzdálenosti od tebe se zvýší o jedna.
8	TŘAS. Začneš se nekontrolovatelně třást. Dokud se záchvatu paniky nezbavíš, dostaneš úpravu -2 ke všem hodům na OBRATNOST.
9	UPUSTÍŠ PŘEDMĚT. Ať už kvůli stresu, zmatku nebo strachu o holý život, upustíš zbraň nebo jiný důležitý předmět - Matka rozhodne, co to bude. ÚROVEŇ STRESU se ti zvedne o jedna.
10	STRNUTÍ. Kvůli strachu nebo stresu na jedno kolo úplně znehybníš a přijdeš o svoji příští dlouhou akci. ÚROVEŇ tvého STRESU a STRESU všech spřátelených hráčských postav do KRÁTKÉ vzdálenosti od tebe se zvýší o jedna.
11	SCHOVÁŠ SE DO ÚKRYTU. Během své příští akce se vzdálíš od nebezpečí, a pokud to bude možné, zkusíš si najít bezpečný úkryt. Jestli jsi NA DOSAH od protivníka, můžeš se pokusit uspět v hodů na ústup (viz strana 59). ÚROVEŇ STRESU se ti sníží o jedna, ale ÚROVEŇ STRESU všech spřátelených hráčských postav do KRÁTKÉ vzdálenosti od tebe se o jedna zvýší. Po uplynutí jednoho kola už můžeš jednat normálně.
12	KŘIK. Na jedno kolo se z plných plic rozkřičíš a přijdeš o svoji příští dlouhou akci. ÚROVEŇ STRESU se ti sníží o jedna, ale všechny spřátelené postavy, které slyší tvůj křik, musí okamžitě provést hod na paniku.
13	ÚTĚK. Dál už to nejde vydržet. Utečeš na bezpečné místo a odmítneš ho opustit. Na nikoho nezaútočíš a nepokusíš se o nic riskantního. Jestli jsi NA DOSAH od protivníka, utečeš a ani se nepokusíš uspět v hodů na ústup (viz strana 59). ÚROVEŇ STRESU se ti sníží o jedna, ale všechny spřátelené postavy, které tě vidí utíkat, musí okamžitě provést hod na paniku.
14	BERSERK. Musíš okamžitě zaútočit na nejbližší osobu nebo tvora, ať už jde o přítele nebo naopak. Bojovat nepřestaneš, dokud nebudeš ty nebo cíl vyřazen. Každá spřátelená postava, která je svědkem tvého běsnění, musí okamžitě provést hod na paniku.
15+	KATATONICKÝ STAV. Zhroutíš se na podlahu, nemůžeš mluvit, nemůžeš se pohnout, jen nepřítomně zíráš do dálky.

**NEHRÁČSKÉ POSTAVY A PANIKA**

ÚROVEŇ STRESU se sleduje jen u hráčských postav, u nehráčských nikdy. Proto nehráčské postavy nehází na paniku - místo toho zpanikaří tehdy, když to Matka uzná za vhodné. I ne-

hráčské postavy mohou svou panikou zvyšovat ÚROVEŇ STRESU hráčským postavám stojícím poblíž. Konečné rozhodnutí je na Matce.

# JINÁ NEBEZPEČÍ

## STAVY

Svět VETŘELCE je nelítostný. Tvoje postava může strádat a zemřít mnoha rozličnými způsoby. Ve hře existují čtyři takzvané *stavy*: hlad, dehydratace, únava a podchlazení. Můžou způsobit zranění nebo bránit zotavení. Stavy si zaznamenávej do příslušných políček v deníku postavy.

## HLAD

Po jednom dni bez dostatečného množství jídla začneš trpět hladem. Projevuje se to několika způsoby:

- ▶ Nemůžeš si obnovit Zdraví ani se zbavit Stresu.
- ▶ Každý den si musíš hodit na **ZDATNOST**. Když neuspěješ, utrpíš jeden bod zranění a zvýší se ti o jeden stupeň **ÚROVEŇ STRESU**. Navíc pokud bude tvoje postava během hladu vyřazená, musíš za ni každý den provést hod na smrt (viz strana 65). **LÉKAŘSKÁ POMOC** ti proti těmto hodům na smrt nijak nepomůže, zachránit tě může jedině požití nějaké formy výživy.
- ▶ Jakmile se najíš, výše uvedené účinky během jedné směny pomínou.

## DEHYDRATACE

Po jednom dni bez dostatečného množství vody začneš být dehydrovaný. Projevuje se to několika způsoby:

- ▶ Nemůžeš si obnovit Zdraví ani se zbavit Stresu.
- ▶ Každou směnu utrpíš jeden bod zranění a zvýší se ti o jeden stupeň **ÚROVEŇ STRESU**. Navíc pokud bude tvoje postava během Dehydratace vyřazená, musíš za ni po každé směně bez přísunu tekutin hodit na smrt. **LÉKAŘSKÁ POMOC** ti proti těmto hodům na smrt nijak nepomůže, k záchraně potřebuješ tekutiny.
- ▶ Jakmile se napiješ, výše uvedené účinky během jedné směny pomínou.

## ÚNAVA

Každý den potřebuješ aspoň jednu směnu spát. Po dni bez dostatku spánku začneš být unavený. Projevuje se to několika způsoby:

- ▶ Nemůžeš se zbavit Stresu.
- ▶ Každý den musíš provést hod na **ZDATNOST** (kdy to bude, rozhodne Matka) s postihem rovnajícím se počtu dní bez dostatečného spánku. Pokud v hodu neuspěješ, zkolabuješ a prospíš jednu směnu.
- ▶ Únava tě přejde hned, jak prospíš alespoň jednu směnu.

## PODCHLAZENÍ

V mrazivém prostředí je potřeba mít teplé útočiště nebo vhodné oblečení, jinak ti hrozí podchlazení. Podchlazení se projevuje několika způsoby:

- ▶ Nemůžeš si obnovit Zdraví ani se zbavit Stresu.
- ▶ Musíš si v pravidelných intervalech házet na **ZDATNOST**. Čím větší je zima, tím častěji to bude. Při teplotě nad bodem mrazu, stačí jednou denně. Při teplotě pod bodem mrazu házej jednou za směnu. A v hlubokém chladu vesmíru se hází každý tah. V případě neúspěchu utrpíš jeden bod zranění a **ÚROVEŇ STRESU** se ti zvýší o jedna. Pokud budeš podchlazený a zároveň vyřazený, neházíš si příští hod kvůli chladu na **ZDATNOST**, ale rovnou na smrt.
- ▶ Jakmile se zahřeješ, přestaneš házet na **ZDATNOST** a můžeš si běžným způsobem obnovit Zdraví a zbavit se Stresu.

## PŘÍKLAD

Hayes, zdravotník na USSS Miranda, je po úprku před Xenomorfem uvězněný v chladicí komoře a hrozí mu podchlazení. Zatímco čeká, než ho jiný člen posádky zachrání, Matka poprosí Hayesova hráče Jona, aby provedl hod na **ZDATNOST**. V případě úspěchu se vyhne zranění a zvýšené úrovni Stresu. Protože je jeho **ZDATNOST** 0, musí Jon hodit jen dvěma základními kostkami za Hayesovu **SÍLU**. Bohužel ani na jedné z nich nepadne 4, takže dostane bod zranění do Zdraví a taky se mu o 1 zvedne **ÚROVEŇ STRESU**. Díky tomu alespoň získá kostku Stresu, kterou při příštím hodu přidá k základním kostkám. ■

## VAKUUM

Vesmír je chladné a nelítostné místo. V černé prázdnotě bez ochrany skafandru nebo trupu lodi dlouho nevydržíš. Jestliže dojde na vaši loď k explozivní dekompresi (viz dále) nebo budeš vyhozený z přechodové komory, půjde o extrémní ohrožení života. Nedostatek tlaku ti v krvi vytvoří plynové bubliny, kvůli kterým se ti nafoukne celé tělo. Zatímco budeš trpět ochromující bolestí, sežehne ti surové UV záření z nejbližší hvězdy kůži. Nedokážeš zadržet dech, a pokud se ti to přece jen podaří, zkolabují ti plíce. Od smrti tě bude dělit jen pár okamžiků.

Pokud se ocitneš bez ochrany ve vakuu, musíš každé kolo hodit na **ZDATNOST**. Tento hod není akce a musíš ho provést dřív, než v daném kole uděláš cokoli jiného. V prvním kole je hod bez úpravy, ale ve druhém kole dostaneš postih -1. Ve třetím kole -2 a tak dále. Neúspěch znamená, že ti Zdraví klesne na nulu a každé další kolo musíš provést hod na smrt. Tak dlouho, dokud nezemřeš nebo se nedostaneš do místa se vzduchem a tlakem. Kritické zranění v tomto případě neutrpíš.


Než upadneš do bezvědomí, mělo by být tvou jedinou snahou najít nějaký skafandr. Rychle se do něj nasoukat je dlouhá akce a vyžaduje úspěšný hod na **POHYB**.

**EXPLOZIVNÍ DEKOMPRESIE:** Střílet uvnitř vesmírné lodi je velmi nebezpečné. Pokud výstřel mine cíl nacházející se vedle vnějšího pláště lodi, zbraň způsobí na plášti poškození rovnající se jejímu základnímu zranění. Hodte na pancíř pláště (u typické civilní lodě má hodnotu 6).


Pokud hod na pancíř střelu nezastaví, plášť lodi se protrhne a to nevěstí nic dobrého. Vzduch z místnosti začne ještě toto kolo unikat do vesmíru. V silném průvanu, který vznikne, bude potřeba před každou akcí uspět v hodu na **ZDATNOST**. Tento hod je považován za krátkou akci.

Prostor s proraženým pláštěm většina lodí sama automaticky uzavře. Jakmile vzduch uteče pryč, budou všichni, kdo se v tomto prostoru nacházejí, vystaveni účinkům vakua.


## PŘÍKLAD

Nguyen v záchvatu šílenství skončil v otevřené přechodové komoře a rozhodne se stisknout ovládání vnějších dveří a tím je otevřít. K hrůze Giny hrající za Charlizeovou to v přípravné místnosti způsobí explozivní dekompresi. Matka Ginu upozorní, že lodní systém brzy uzavře dveře. Jestli chce Charlizeová včas uniknout, bude muset uspět v hodu na POHYB. Napřed ale musí překonat proudící vzduch hodem na ZDATNOST. Gina na to má jen dvě základní kostky, ale jeden  jí naštěstí padne. Kapitánc se podaří pohnout a vyrazí k zavírajícím se dveřím... ■

## PÁD


Pád na tvrdý povrch automaticky způsobuje zranění rovnající se výšce pádu (v metrech) děleno 2. Zlomky se zaokrouhlují dolů. Když se snažíš seskočit, hod' na POHYB a za každý hosený  si sníží způsobené zranění o 1. Proti zranění způsobenému pádem tě může ochránit i pancíř.

## VÝBUCH

Energie výbuchu je vyjádřena *silou výbuchu*. Za každou osobu, která je v okamžiku detonace od místa výbuchu do KRÁTKÉ vzdálenosti, hod' tolika základními kostkami, kolik je síla výbuchu. Za každý  oběť utrpí jeden bod zranění. U tohoto hodu nejde zkoušet štěstí. Oběti nacházející se od místa výbuchu **NA DOSAH** utrpí jeden bod zranění navíc.

**OBLAST VÝBUCHU:** Silné nálože se silou výbuchu 7 nebo více dokáží zraňovat i na STŘEDNÍ vzdálenost. V této vzdálenosti klesne síla výbuchu na 6. Pokud se v oblasti výbuchu do STŘEDNÍ vzdálenosti nachází hodně lidí, může Matka proces zjednodušit tím, že hodí jenom jednou a výsledek použije na všechny oběti.

## OHEŇ

Síla ohně se vyjadřuje jeho *intenzitou*. Běžný oheň má intenzitu 8. Pokud tě pálí oheň, hod' tolika základními kostkami, kolik je jeho intenzita. Za každý hosený  utrpíš jedno zranění. Pancíř tě může ochránit.

Když utrpíš zranění, vzplaneš, a na začátku každého nového kola čelíš dalšímu útoku ohněm. Jeho intenzita se každé kolo zvyšuje o jedna. Jakmile útok ohněm nezpůsobí žádné zranění, sám uhasne. Uhasit se můžeš i sám nebo ti může pomoci někdo **NA DOSAH** od tebe. Je k tomu potřeba úspěšný hod na POHYB (dlouhá akce).

Jestliže dojde kvůli zranění od ohně k vyřazení, popřípadě utrpíš zranění od ohně při vyřazení, musíš si každé kolo házet na smrt. A to dokud nezemřeš nebo tě někdo nezachrání úspěšným hodem na **LÉKAŘSKOU POMOC**.

## NEMOC

Při vystavení nebezpečné nákaze nebo infekci si musíš hodit vzdorovaný hod na **ZDATNOST** proti *nakažlivosti* choroby. Říká se tomu *hod na nemoc*. Běžná choroba má nakažlivost 3, ale existují i mnohem nebezpečnější. Když v hodu neuspěješ, onemocníš, což má několik následků:

- ▶ Choroba propukne jednu směnu od nakažení. Zároveň s tím utrpíš jeden bod zranění.
- ▶ Dokud jsi nemocný, nemůžeš si obnovovat zdraví.
- ▶ Hod na nemoc opakuj vždy na začátku nové směny. Každý neúspěch znamená, že utrpíš další bod zranění.
- ▶ Pokud budeš kvůli zraněním z choroby vyřaze-

ný, musíš po každé směně provést další hod na nemoc - neúspěch znamená smrt.

- ▶ Jakmile v hodu na nemoc uspěješ, z choroby se uzdravíš. Přestaň házet na nemoc a můžeš si běžným způsobem obnovit Zdraví.

**LÉKAŘSKÁ POMOC:** Když se o tebe během choroby stará nějaká postava, může hodit na nemoc místo tebe. Jde o vzdorovaný hod jeho **LÉKAŘSKÉ POMOCI** proti nakažlivosti nemoci.

**JINÉ NEMOCI:** Výše popsané účinky popisují běžné, ale zároveň smrtící nemoci. Existuje i mnoho dalších chorob a ty mohou mít odlišné účinky.




## RADIACE

Ve světě VETŘELCE je mnoho míst, kde budeš vystaven silnému záření – například během pohybu ve vesmíru poblíž umírající hvězdy nebo při pokusu opravit netěsnící jádro reaktoru lodi.


**ÚROVEŇ RADIACE:** Když jsi vystavený radiaci, získáváš tzv. *body Radiace* (neboli *Rady*), vyjadřující hromadění záření v těle. K jejich záznamu slouží políčka Radiace na deníku postavy. Úroveň radiace dané oblasti určuje, jak často budeš získávat Rady:

- ▶ **SLABÁ RADIACE:** 1 Rad za směnu.
- ▶ **SILNÁ RADIACE:** 1 Rad za tah.
- ▶ **EXTRÉMŇÍ RADIACE:** 1 Rad za kolo.

**ÚČINKY:** Pokaždé, když získáš bod Radiace, musíš hodit tolika kostkami, kolik máš aktuálně Radů. Za každý hozený  obdržíš jeden bod zranění.

Pokud dojde kvůli zranění z radiace k vyřazení, musíš si za každý další získaný Rad hodit na smrt. To trvá, dokud tě někdo nedostane z místa radiačního záření. Zároveň nejde v místě radiačního záření žádným způsobem obnovovat Zdraví.

**ZOTAVENÍ:** Po opuštění oblasti s radiačním zářením se ti vyléčí jeden Rad za směnu.

**TRVALÁ RADIACE:** Existuje riziko, že ti Radiace zůstane v těle natrvalo. Pokaždé, když se ti má vyléčit Rad, hod' kostkou stresu. Jestliže padne , Rad se nevyléčí, ale stane se trvalým. Označ ho úplným vybarvením políčka Radiace na deníku postavy. Trvalou Radiaci nejde nijak vyléčit.

## UTONUTÍ

Předpokládá se, že všechny hráčské postavy umí plavat. Pohyb se při plavání řeší stejně jako při plazení.

Když jsi pod vodou (ať už z vlastní vůle nebo ne) musíš každé kolo házet **ZDATNOSTÍ** na zadržení dechu. Tento hod není akcí a provádí se během tvého tahu předtím, než začneš akce vykonávat. Jestli neuspěješ, začneš se topit a utrpíš jeden bod zranění. Pokud dojde při topení k vyřazení, musíš si v každém tahu házet na smrt. Tak dlouho, dokud nezemřeš nebo tě někdo nezachrání úspěšným hodem na **LÉKAŘSKOU POMOC**.

## UDUŠENÍ

Jestli ti ve skafandru dojde zásoba vzduch (viz strana 29), dlouho naživu nezůstaneš. Budeš dýchat dokola ten samý vzduch a tím se v něm nahromadí nebezpečné množství oxidu uhličitého, které tě nakonec zabije.

Když ti dojde zásoba vzduchu, musíš každý tah nebo po každé namáhavé činnosti (jako třeba hod na **BOJ ZBLÍZKA** nebo **POHYB**) provést hod na **ZDATNOST**. První hod je bez úpravy, druhý s postihem -1, třetí -2 atd. Pokud v hodů neuspěješ, klesne ti Zdraví na nulu a pak musíš každé kolo provádět hod na smrt. Tak dlouho, dokud nezemřeš nebo se nedostaneš do přetlakové komory.

## SYNTETICI

V Centrálních soustavách jsou stále běžnější syntetické osoby. Objevují se dokonce i na Hranici. Někteří svůj umělý původ neskrývají, jiní se vydávají za lidi. V boji androidi jednají jako lidé a hází si normálně na dovednosti. Existuje však několik odlišností:

**VLASTNOSTI:** Syntetici mají obecně vyšší hodnoty vlastností než lidé.

**DOVEDNOSTI A STRES:** Androidi při neúspěšném hodě na dovednost nemůžou zkoušet štěstí. Navíc netrpí stresem, proto nemají **ÚROVEŇ STRESU** a nikdy neprovádějí hody na paniku.

**ZRANĚNÍ A POŠKOZENÍ:** Pokud je syntetik vyřazený, hodí si na tabulku kritických poškození, která je na této stránce. I když android utrpí následky kritických poškození, dokud nedojde k vypnutí systému, může stále pokračovat ve své činnosti. Proto je androida velmi obtížné zastavit. Vyřazenému androidovi způsobuje každé další zranění automaticky kritické poškození. Pokud vám padne

to samé kritické poškození podruhé, vyberte z tabulky jiné, o jedno číslo vyšší (například ze 4 na 5).

**OPRAVA:** Androidi se neléčí. Pokud u nich nedojde k vypnutí systému, jdou opravit. Ke znovuzískání všech ztracených bodů Zdraví a odstranění následků všech kritických poškození je zapotřebí směna práce a úspěšný hod na **TECHNOLOGIE**. Dokážou se opravovat sami.

**SMRT:** Androidi „neumírají“ a proto ani neprovádějí hod na smrt. Místo toho u nich dochází k vypnutí systému. I přesto je jde znovu aktivovat a komunikovat s nimi. Je k tomu zapotřebí zdroj energie, práce po dobu jednoho tahu a úspěšný hod na **TECHNOLOGIE**. Takto „oživeného“ androida jde opravit do funkčního stavu (viz výše), ale utrpí trvalou psychickou poruchu.

**SPOTŘEBNÍ ZDROJE A JINÁ NEBEZPEČÍ:** Syntetici nepotřebují vzduch, jídlo, vodu ani spánek. Jsou imunní vůči vakuu, chladu a nemocem. A obvykle je nijak neovlivňují vetřelčí patogeny.

### KRITICKÁ POŠKOZENÍ SYNTETIKŮ

k6	POŠKOZENÍ	ÚČINKY
1	Prasklé čerpadlo kapaliny	Android ztratí svou příští dlouhou akci.
2	Zničené servořízení nohou	Obě nohy jsou nefunkční. Android musí zůstat ležet a může se pouze plazit.
3	Zničené servořízení ruky	Jedna ruka je nefunkční. Android může používat pouze jednoruční vybavení.
4	Vykloubená hlava	Umělý krk androida se zlomí a hlava je v nepřírozané poloze. Ze všech krátkých akcí jsou dlouhé akce.
5	Vážné poškození trupu	Vysypou se vnitřní orgány a android je zcela nepohyblivý.
6	Vypnutí systému	Android je roztrhaný na kusy nebo rozdrcený. Základní systémy jsou vážně poškozené a ke komunikaci s androidem je zapotřebí hod na <b>TECHNOLOGIE</b> .

### ELEKTRICKÉ OVCE

Je nezákonné naprogramovat androida tak, aby byl schopný jednat vůči lidem násilně. Moderní syntetici jsou řízeni inhibitory chování, které jim nedovolují ostatní zranit. Ale starší modely inhibitory nemají, a jsou proto nebezpečné. Pokud se tyto zákony někdo pokouší obejít, na černém trhu jsou k sehnání drahé bypassové balíčky. Navíc může u androida, který nebyl dlouho na pravidelné údržbě, dojít k psychické degradaci a vzniku psychózy, čímž se stanou inhibitory nefunkčními.

## XENOMORFOVÉ

O příšerách tam venku jsi už slyšel. Doufej, že na ně osobně nenarazíš. Bojovat s xenomorfem je úplně jiné a mnohem nebezpečnější než čelit lidem nebo androidům. Přežil to málokdo.

Xenomorfové se v boji řídí zvláštními pravidly. Více informací najde Matka ve scénáři *Kočár bohů*.

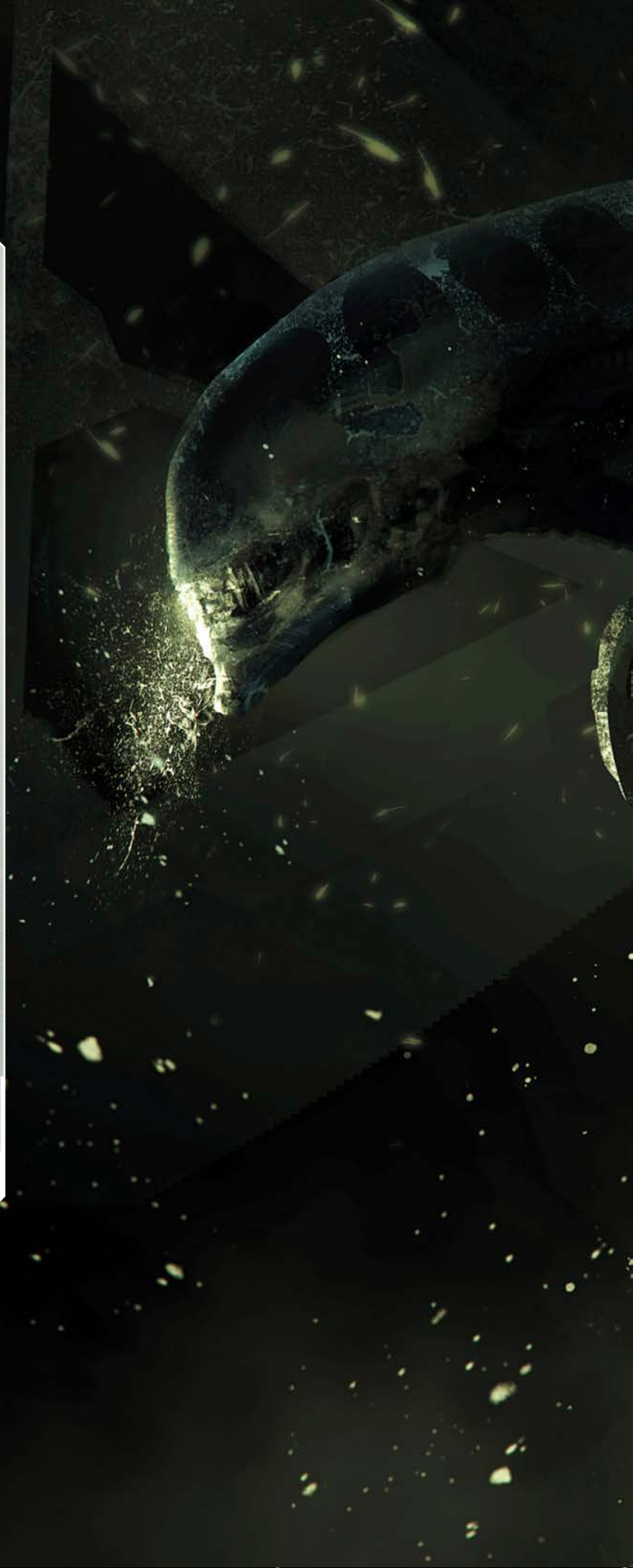
**VÍCE AKCÍ:** Někteří Xenomorfové jednájí dvakrát nebo dokonce třikrát za kolo. Těmto nestvůrák Matka vytáhne tolik karet iniciativy, kolik mají hodnotu rychlosti. Pokaždé, když je xenomorf podle iniciativy na řadě, může provést jednu krátkou a jednu dlouhou akci.

**TYPICKÉ ÚTOKY:** Většina Xenomorfů útočí v boji zblízka na vzdálenost **NA DOSAH**. Když xenomorf zaútočí, Matka hodí k6 a v tabulce typických útoků najde odpovídající útok. Pak vyřeší jeho účinky. Některé jsou extrémně nebezpečné.

**ZDRAVÍ:** Když klesne xenomorfovi Zdraví na nulu, na rozdíl od člověka není vyřazený. Matka místo toho hodí k6 a podívá se do speciální tabulky kritických zranění, co se stalo.

**HODNOTA PANCÍŘE:** Xenomorfové mají většinou tak silnou kůži, že dokáže odolávat útokům. To jim dává přirozenou hodnotu pancíře.

**ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOSTI:** Někteří Xenomorfové mají kromě typických útoků ještě další speciální akce. Ty jsou uvedené u popisu jednotlivých druhů. ■









# V Ý S T R O J

*„Chci vás seznámit se svou důvěrnou přítelkyní. Tohle je desetimilimetrová pulzní puška M41A s třicetimilimetrový pumpovacím granátometem. Potěžkejte si ji.“  
„Dobře, co s ní mám dělat?“*

- DESÁTNÍK HICKS A PORUČÍK RIPLEYOVÁ

Už víš, že život na Hranici stojí za prd. Jediný způsob, jak to tu přečkat, je sehnat pořádnou výbavu a zachovat si chladnou hlavu. Tato kapitola ti sice neporadí, jak si udržet přičetnost, zato ti poskytne

vybavení potřebné k dýchání v hlubokém vesmíru a likvidaci havěti. A protože všichni víme, že likvidace je důležitější než dýchání, začneme s tím, ne? ■

## ZBRANĚ A PANCÍŘE


Protože si nemůžeš být jistý, kde všude číhá nebezpečí, je dobré mít neustále po ruce zbraň. Ale nečekej, že budeš mít k dispozici nepřeborné množství střelných zbraní. Pochop, že když

na tebe cosi syčí ze tmy, nemůžeš si moc vybírat. Abys přežil, použiješ cokoli, co ti přijde pod ruku. Na následujících stránkách jsou uvedené tabulky a obrázky různých druhů nejběžnějších zbraní.

### VLASTNOSTI ZBRANÍ

Do různých situací se hodí různé zbraně. Tabulky a popisy na následujících stránkách vysvětlují vlastnosti nejběžnějších z nich.

**BONUS** udává výši úpravy, kterou dostaneš k hodů na **BOJ ZBLÍZKA** nebo **BOJ NA DÁLKU**, když danou zbraň použiješ.

**ZRANĚNÍ** udává, kolik tvůj cíl utrpí základních bodů zranění (nebo poškození), když při útoku uspěješ. Za každý , hozený navíc, můžeš způsobit dodatečné zranění. Zbraně s vlastností **výbuch** (plus číslo) neudělují zranění přímo. Místo toho způsobí výbuch a číslo udává sílu výbuchu.

**VZDÁLENOST** udává maximální vzdálenost, na jakou jde zbraň efektivně použít.

**VÁHA** udává, za kolik normálních předmětů se zbraň v inventáři zapisuje (viz strana 29). Pokud není váha uvedena, zbraň je na běžné nošení příliš těžká.

**CENA** je typická hodnota zbraně v amerických (UA) dolarech. Díky rozdílné nabídce a poptávce na různých místech se může skutečná cena hodně lišit.

**VLASTNOSTI** jsou speciální účinky zbraně. **Průbojná** znamená, že pancíř má proti této zbraně poloviční hodnotu (zaokrouhuje se nahoru). **Zdvojený pancíř** znamená, že pancíř má proti této zbraně dvojnásobnou hodnotu.

## PISTOLE

ZBRAŇ	BONUS	ZRANĚNÍ	VZDÁLENOST	VÁHA	CENA	VLASTNOSTI
Služební pistole M4A3	+2	1	Střední	1/2	200\$	
Revolver .357 Magnum	+1	2	Střední	1	300\$	
Pistole Rexim RXF-M5 EVA	+1	1	Střední	1/2	400\$	průbojná
Nýtovačka Watatsumi DV-303	-	3	Krátká	1	400\$	průbojná, jednoraná

## PISTOLE

**SLUŽEBNÍ PISTOLE M4A3:** Tato cenově dostupná pistole ráže 9 mm je standardní doplňkovou zbraní USCMC. Mít v záloze druhou zbraň není nikdy na škodu a tato pistole je k tomu jako stvořená.

**REVOLVER .357 MAGNUM:** Klasický revolver velké ráže, na Hranici oblíbený mezi maršály i zločinci.

**PISTOLE REXIM RXF-M5 EVA:** Zmenšená a pro boj uzpůsobená verze laserové svářečky Weyland-Yutani používaná v letech 2100-2120. Původně tento nástroj používali jako improvizovanou zbraň rebelové z J'Har během povstání na Torin Prime v roce 2106. Společnost Weyland-Yutani po válce tyto úpravy prostudovala, shledala je výdělečnými a zavedla je do standardní výzbroje posádek své obchodní flotily.

**NÝTOVAČKA WATATSUMI DV-303:** DV-303 je stavební opravářský nástroj, používající rozevírací nýty k nouzovým opravám trupu lodi. DV-303 je možné používat jako improvizovanou zbraň. Nýty střílí podobně jako jednoranná brokovnice. Coby zbraň byla na Hranici poprvé použita rebely na počátku roku 2100. Po každém výstřelu se musí znovu nabít (dlouhá akce).

Služební pistole M4A3



BONUS: +2

VZDÁLENOST: střední

ZRANĚNÍ: 1

VÁHA: 1/2

CENA: 200\$

Revolver .357 Magnum



BONUS: +1

VZDÁLENOST: střední

ZRANĚNÍ: 2

VÁHA: 1

CENA: 300\$

Pistole Rexim RXF-M5-EVA



BONUS: +1

VÁHA: 1/2

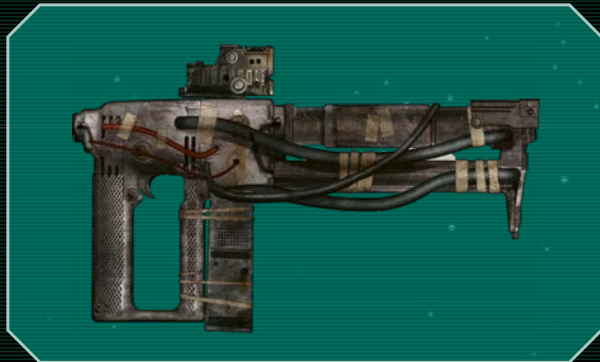
ZRANĚNÍ: 1

CENA: 400\$

VZDÁLENOST: střední

VLASTNOSTI: průbojná

Nýtevačka Watatsumi DV-303



BONUS: -

VÁHA: 1

ZRANĚNÍ: 3

CENA: 400\$

VZDÁLENOST: krátká

VLASTNOSTI: průbojná, jednoranná

## PUŠKY

ZBRAŇ	BONUS	ZRANĚNÍ	VZDÁLENOST	VÁHA	CENA	VLASTNOSTI
Pulsní puška Armat M41A	+1	2	Dlouhá	1	1.200\$	průbojná, plně automatická, granátomet
Pulsní útočná puška AK-4047	-	2	Dlouhá	1	500\$	plně automatická
Puška M42A s optickým zaměřovačem	+2	2	Extrémní	1	1.000\$	průbojná
Pumpovací brokovnice Armat Model 37A2 12n	+2	3	Krátká	1	500\$	zdvojený pancíř
Záchytná harpuna SpaceSub ASSO-400	-	1	Střední	1	300\$	zdvojený pancíř, jednoranná
Fázová plazmová pulzní puška Armat XM99A	-	4	Extrémní	2	20.000\$	průbojná, zásoba energie 5

## PUŠKY

**PULSNÍ PUŠKA ARMAT M41A:** M41A je běžný model pulzní pušky zařazený do standardní výbavy USCMC. Jde o útočný automat ráže 10 mm s integrovaným 30 mm pumpovacím granátometem v podvěsném rámu. Má zatahovací pažbu a nastavitelný zaměřovač. M41A střílí standardní lehké průbojné střely M309 s tříštivou špičkou urychlené elektronickým pulsem. Na LED displeji se dá sledovat aktuální počet nábojů. Pušku jde použít ve dvou režimech střelby - jednoranném a automatickém. Granátomet U1 bude podrobněji popsán v části těžké zbraně. Jinak spolehlivá zbraň se může při plném nabití zaseknout, proto se doporučuje používat částečně nabité zásobníky. (Námořníci si na misích během prostojů vyndávají ze zásobníků několik nábojů.) I přes zmíněný nedostatek je M41A zbraň, kterou si přeješ mít zavěšenou přes rameno. Ale pokud jsi civilista, hodně štěstí se získáním povolení k jejímu držení.

**PULZNÍ ÚTOČNÁ PUŠKA AK-4047:** AK-4047 je levnou a spolehlivou alternativou k pulzní pušce M41A. AK-4047 sice není tak přesná jako zbraň jednotek USCMC, ale je daleko odolnější. AK-4047 funguje i po pádu ze skály nebo když ji vytáhneš po měsíci z vody.

**PUŠKA M42A S OPTICKÝM ZAMĚŘOVAČEM:** M42A je poloautomatická elektronická pulzní odstřelovací puška USCMC vybavená sklopnou dvojnožkou, tlumičem záblesku a plně nastavitelnou pažbou. Pokud věc číhající ve stínu zahlédneš dřív, než ona tebe, neváhej a vystřel.

**PUMPOVACÍ BROKOVNICE ARMAT MODEL 37A2 12:** Klasická bojová pumpovací brokovnice

M37A2 je doplňkovou zbraní používanou jednotkami USCMC. Při střetech na kontaktní vzdálenost jde o spolehlivou a snadno ovladatelnou zbraň.

**FÁZOVÁ PLAZMOVÁ PULZNÍ PUŠKA ARMAT XM99A:** Další prototyp testovaný USCMC je extrémně účinná XM99A. Člověka a většinu tvorů dokáže zabít jedinou ranou. Při výstřelu má zbraň zpoždění nárůstu plazmové nálože - při míření na cíl si proto dávej pozor a ujisti se, že ji držíš pevně. Pokud bys po stisknutí spouště kontroloval, proč stále nevypálila, mohl by termín „střelba do vlastních řad“ získat nový rozměr. Před výstřelem je potřeba pečlivě zamířit (krátká akce). Zbraň má velkou spotřebu elektrické energie, a proto musíš po každém výstřelu provést hod na zásoby energie (viz strana 29). Baterie zbraně má při plném nabití stav zásob energie na hodnotě 5.

**ZÁCHYTNÁ HARPUNA SPACESUB ASSO-400:** ASSO-400 se nejčastěji používá při nouzových dokovacích manévrech. Vystřeluje harpunu s hákem na dlouhém laně. ASSO-400 se taky používá k překonání vzdálenosti mezi volně plovoucími objekty a personálem pohybujícím se ve vesmíru. Při zásahu touto zbraní se závěsný hák přichytí k cíli. Pokud je cíl těžší než ty, můžeš se k němu pomocí lana přitáhnout (jde o dlouhou akci, během které se pohneš ze **STŘEDNÍ** vzdálenosti na vzdálenost **NA DOSAH**). Pokud jsi těžší ty, budeš přitahovat cíl k sobě. Cíl se může přitažení bránit, v takovém případě je potřeba uspět ve vzdorovaném hodu **SÍLY** proti **SÍLE**.

Pulsní puška Armat M41A



**BONUS: +1**

**ZRANĚNÍ: 2**

**VZDÁLENOST: dlouhá**

**VÁHA: 1**

**CENA: 1.200\$**

**VLASTNOSTI: průbojná, plně automatická, granátomet**

Puška M42A s optickým zaměřovačem



**BONUS: +2**

**ZRANĚNÍ: 2**

**VZDÁLENOST: extrémní**

**VÁHA: 1**

**CENA: 1.000\$**

**VLASTNOSTI: průbojná**

Pumpovací brokovnice Armat Model 37A2 12



**BONUS: +2**

**ZRANĚNÍ: 3**

**VZDÁLENOST: krátká**

**VÁHA: 1**

**CENA: 500\$**

**VLASTNOSTI: zdvojený pancíř**



## Záchytná harpuna SpaceSub ASS0-400



BONUS: -

ZRANĚNÍ: 1

VZDÁLENOST: střední

VÁHA: 1

CENA: 300\$

VLASTNOSTI: zdvojený pancíř,  
jednoranná

## Fázová plazmová pulzní puška Armat XM99A



BONUS: -

ZRANĚNÍ: 4

VZDÁLENOST: extrémní

VÁHA: 2

CENA: 20.000\$

VLASTNOSTI: průbojná, zásoba  
energie 5

## ŠPINAVÁ MUNICE

Tady to začíná být obzvlášť hnusné. Po zásahu těmito radioaktivními střelami cíl utrpí průbojně zranění a navíc jsou způsobené rány ozářené. Radionuklidy je možné opatřit jakoukoliv municí, ale bude ta tě stát čtyřnásobek běžné ceny. Při jejím používání se ujisti, že dodržíš všechny bezpečnostní opatření. Jinak špinavá munice způsobí, že ti ve tmě bude zářit zbraň, a navíc ti ruku, kterou střílíš, a pouzdro na zbraň zasáhne

rakovinotvorné záření.

Střely s tvrzenou uranovou špičkou U-238 snižují cíli hodnotu pancíře o dva. Toto jde využít i po uplatnění *průbojnosti* nebo *zdvojeného pancíře*. Každý, kdo je zasažený střelou U-238, utrpí kromě běžného zranění taky 1 Rad. Jestli máš u sebe zbraň nabitou uranovými střelami U-238, získáš za každou směnu 1 Rad.

## TĚŽKÉ ZBRANĚ

ZBRAŇ	BONUS	ZRANĚNÍ	VZDÁLENOST	VÁHA	CENA	VLASTNOSTI
Granátomet Armat U1	+1	výbuch 9	dlouhá	½	600\$	Dokáže střílet i jiné typy granátů
Těžká pulzní puška Armat M41AE2	+1	3	extrémní	2	1.500\$	průbojná, plně automatická
Smartgun M56A2	+3	3	dlouhá	3	6.000\$	průbojná, plně automatická
Spalovací jednotka M240	-	2	střední	1	500\$	intenzita ohně 9
Automatický strážní systém UA 571-C	+2	4	extrémní	-	12.000\$	průbojná, plně automatická, BOJ NA DÁLKU 8
Elektrošokový granát G2	-	omráčení	střední*	½	400\$	omráčení (-2)

\*Pokud je použitý jako ruční granát.

Těžká pulzní puška Armat M41AE2



BONUS: +1

ZRANĚNÍ: 3

VZDÁLENOST: extrémní

VÁHA: 2

CENA: 1.500\$

VLASTNOSTI: průbojná, plně automatická

## MUNICE

Jedno kompletní dobití munice do střelné zbraně stojí přibližně 5 % ceny samotné zbraně.

## TĚŽKÉ ZBRANĚ

**GRANÁTOMET ARMAT U1:** 30mm pumpovací granátomet U1 je obvykle integrovaný k pulzní pušce M41A, ale je vyráběn i samostatně. Standardní municí pro U1 jsou vysoce explozivní tříštivé granáty M40, ale granátomet střílí i řadu jiných typů – od kouřových a zábleskových granátů až po elektrošokové granáty G2 (viz dále). V případě, že čelíš početní převaze, je U1 nedocenitelným pomocníkem – jít bez něj do vetřelčího hnízda je šílený nápad. S ním vlastně taky. Od hnízda se raději drž dál. Jasně?

Cíl přímo zasažený tříštivým granátem utrpí zranění výbuchem (síla výbuchu 9) plus 1 bod zranění navíc. Všechny ostatní cíle nacházející se ve stejné zóně utrpí zranění výbuchem. Kouřový granát zranění nezpůsobuje, ale brání ve výhledu uvnitř, do a z cílové zóny. Zábleskový granát přinutí všechny cíle v zóně okamžitě provést hod na **ZDATNOST** (nejde o akci), v případě neúspěchu ztratí příští dlouhou akci. Mine-li granát, dopadne do náhodně vybrané sousední zóny.

### TĚŽKÁ PULZNÍ PUŠKA ARMAT M41AE2:

Tato elektrická pulzní podpurná zbraň je upravenou verzí automatické pušky M41A. Místo granátometu U1 má dlouhou hlaveň. Až bude vaše skupina potřebovat chránit při ústupu zadek krycí palbou, tohle je kulomet, který chceš mít po ruce.

**SMARTGUN M56A2:** Zbraň M56 je tzv. chytrou zbraní a zároveň těžkou palebnou silou každého oddílu USCMC. Obsluha ji nosí přimontovanou na pohyblivém rameni a kardanu připevněném k pancéřovému postroji. Chytrou zbraň dělá z M56A2 její schopnost vybírat cíle za tebe. Je vybavena sledovacím systémem infračerveného záření, který vyhledává potenciální hrozby a přes datový vysílač přenáší informace do zaměřovače umístěného na tvém obličej. Palba samotná je pod tvou kontrolou, proto si můžeš, když dochází munice, vybírat, po čem chceš střílet. M56A2 používá plně automatickou střelbu nebo dávky. Dej si ale pozor na palbu do vlastních řad, vojáku. Tato zbraň dokáže letmým výstřelem useknout končetinu a plnou dávkou rozpúlit člověka.

**SPALOVACÍ JEDNOTKA M240:** Tento plame-

nomet typu karabina s nádrží na benzinové palivo vystřeluje silný, stálý proud plamene. Patří do běžné výzbroje čet a přepadových oddílů USCMC. Existují i modely pro civilní použití. Vojáci v poli dali zbrani M240 nelichotivou přezdívku „Škvarkovač“. Jde o užitečnou záložní zbraň a je dobré ji mít v nouzi po ruce. Zejména když čelíš nepřátelským organismům. Víš přece, že zvířata většinou před ohněm prchají, nebo ne? Cíl zasažený plamenometem začne hořet; intenzita ohně je 9 (viz strana 74).

### AUTOMATICKÝ STRÁŽNÍ SYSTÉM UA 571-C:

Automatický strážní systém se skládá z robotických hlídacích zbraní umístěných na stativěch. Automaticky spustí střelbu na jakýkoli cíl pohybující se v hlídané oblasti. Řada UA 571 je vybavena termovizí a umělou inteligencí ovládaným zaměřováním. Model UA 571-C používá automatický kulomet M30. Než se před něj postavíš, bylo by dobré nastavit, kdo je přítel a kdo protivník. Modely vybavené ARS – Automatickým rozpoznávacím softwarem – jdou naprogramovat, aby identifikovaly přátelské subjekty. Systém ale není spolehlivý. Pokud jsou nastavené, aby reagovaly na pohyb a teplo, rozstřílí všechno, co je horké a pohybuje se. Po aktivaci je strážní systém v pozici střelecké hlídky. Při střelbě se bere, jako by měl dovednost **BOJ NA DÁLKU** na úrovni 8 (nepoužívá **OBRATNOST**). Při použití zaměřovače umístěného na obličej, můžeš strážní systém ovládat i na dálku.

**ELECTROŠOKOVÉ GRANÁTY G2:** Těmto granátům se pro nic za nic neříká „elektrické kulové blesky“. Při použití se odpálí asi 3 metry nad zem a pak uvolní elektrický puls o vysokém napětí. Tento šok pro člověka obvykle není smrtelný, ale je dostatečně silný na to, aby mu ochromil centrální nervový systém. Jde o zbraň vhodnou ke zvládnání davových nepokojů. Až budeš utíkat z rozpadající se stanice uvízlé na oběžné dráze plynného obra a k dispozici bude poslední jednomístný člun, nahaž do davu za sebou několik těchto štěňátek. Pak můžeš v klidu zavřít přechodovou komoru, připoutat se a vyrazit domů. Všichni lidé v cílové zóně musí hodit na **ZDATNOST** (s úpravou -2, nebere se jako akce). Kdo neuspěje, bude na jedno kolo omráčený.

Smartgun M56A2



BONUS: +1

VZDÁLENOST: dlouhá

CENA: 6.000\$

ZRANĚNÍ: 1

VÁHA: 3

VLASTNOSTI: průbojná, plně automatická

Spalovací jednotka M240



BONUS: -

ZRANĚNÍ: 2

VZDÁLENOST: střední

VÁHA: 1

CENA: 500\$

VLASTNOSTI: intenzita ohně 9

ZBRANĚ NABLÍZKO

ZBRAŇ	BONUS	ZRANĚNÍ	VZDÁLENOST	VÁHA	CENA	VLASTNOSTI
Útok beze zbraně	-	1	na dosah	-	-	zdvojený pancíř
Tupý nástroj	+1	1	na dosah	1	-	
Nůž	-	2	na dosah	1/2	50\$	
Elektrický obušek	+1	1	na dosah	1/2	80\$	omráčení, zásoba energie 5
Autogen	-	3	na dosah	1	300\$	průbojná, zásoba energie 5

## ZBRANĚ NABLÍZKO

**ELEKTRICKÝ OBUŠEK:** V podstatě jde o elektrošokové nářadí k pohánění dobytka a zahánění škůdců žijících na Hranici. Náboj není tak silný, aby zabil člověka, ale může ho omráčit. Až se ti bude cosi plazit pod nohama, přetáhni to tímto obuškem. Jestli ten malý parchant nemá kůži tenčí než my, nemělo by ho to zabít...

Každý, kdo je zasažený elektrickým obuškem a utrpí jedno nebo více zranění, musí uspět v hodu na **ZDATNOST** (nepovažuje se za akci), jinak bude na jedno kolo omráčený. Po každém útoku je potřeba hodit na zásoby energie. Když je baterie plně nabitá, je stav zásob energie na hodnotě 5.

**PŘÍRUČNÍ AUTOGEN:** Jde o utilitární hořák používaný jak ke svařování, tak k řezání kovu. V nouzi jde použít jako zbraň. I pistole Rexim EVA byla původně jenom laserový autogen. Chceš zůstat naživu? Tak improvizuj. Po každém použití je potřeba hodit na zásoby energie. Když je baterie plně nabitá, je stav zásob energie na hodnotě 5.

## ZÁKAZ ZBRANÍ VŠEHO DRUHU

Ve vesmíru by sis měl dávat pozor, kam míříš. Přestřelky na palubách vesmírných lodí, orbitálních stanic a uvnitř vzduchových kupolí mohou mít katastrofální následky. Zbloudivlá střela dokáže protrhnout trup, následkem čehož vyletí celá obytná část do vesmíru (viz explozivní dekomprese na straně 73). Lidé mohou vyletět do vesmíru i malými trhlinami v trupu – strašný konec, tím si buď jistý. Z tohoto důvodu jsou počty zbraní na vesmírných lodích omezené. Chytré armádní zbraně většinou nevystřelí, když jsou otočené proti cíli stojícímu poblíž vnějšího pláště lodi vybaveného bezpečnostními senzory. Civilní zbraně tak chytré nejsou. Nejlepší uděláš, když je necháš v pouzdře. Minimálně dokud nevyčerpáš všechny ostatní možnosti. Pak se raději něčeho pevně chyt a snaž se být poblíž přechodové komory.

## SKAFANDRY A OSOBNÍ PANCÍŘE

SKAFANDR	HODNOTA PANCÍŘE	VZDUCH	VÁHA	CENA	VLASTNOSTI
M3 pancíř pro osobní ochranu	6	-	1	1.200\$	vestavěný komunikátor
Kompresní skafandr IRC Mk.50	2	5	1	15.000\$	zásoba vzduchu 5
Tlakový skafandr IRC Mk.35	5	4	2	2.000\$	Obratnost -1, zásoba vzduchu 4
Záchranný skafandr Eco All-World	4	6	2	30.000\$	
OPO Weyland-Yutani	3	4	1	5.000\$	Přežití +3
Pracovní nakladač P-5000	3	-	-	50.000\$	TĚŽKÉ STROJE a BOJ ZBLÍZKA +3

## SKAFANDRY A OSOBNÍ PANCÍŘE

Vhodný skafandr nebo osobní pancíř tě dokážou ochránit před zraněním a vakuem studeného vesmíru. Hodnota pancíře je vysvětlená na straně 64 a zásoby vzduchu na straně 29.

**M3 PANCÍŘ PRO OSOBNÍ OCHRANU:** Standardní vybavení USCMC, M3 se skládá z neprůstředné vesty, měkkého balistického polstrování přes břicho, a chráničů dolních končetin. Pancíř chrání před ostrými zbraněmi a zásahy silnou municí. Má vestavěný komunikátor, vysílač osobních dat, popruhy k připoutání rozličné výstroje a dotykové čidla monitorující životní funkce nositele – ty jsou odesílány do taktické monitorovací základny. Hodnota pancíře je 6.

**KOMPRESNÍ SKAFANDR IRC MK.50:** Mk.50 je spolehlivý kompresní skafandr. Na trh byl uveden před šesti desetiletími a na Hranici se pořád běžně používá. Robustní přilba má vestavěný komunikátor, vnitřní displej, venkovní čelní světlo a bezdrátovou kameru, schopnou propojení s jakýmkoli mobilním nebo staničním monitorovacím systémem. Oblek má dostatečné zásobníky kyslíku a pro svého nositele udržuje vnitřní tlak i ve vakuu. Pokud máš vystoupit do vesmíru, chceš mít skafandr Mk.50. Hodnota pancíře je 2, maximální zásoba vzduchu je 5.

**TLAKOVÝ SKAFANDR IRC MK.35:** Mk.35 je objemný tlakový skafandr do boje s těžkopádnou recyklační jednotkou. Bohužel pro jednotky USCMC jde o jejich standardní výbavu. Při jeho použití v boji je potřeba být obezřetný, protože tvrdé klouby mají tendenci se při prudkých pohybech zadírat. Tento levný skafandr sice nabízí ochranu před vakuem, ale pokud ho použiješ ve vesmíru, budeš muset strávit nějaký čas v dekompresní komoře. Mk.35 je vlastně na kočku, ale pokud si máš vybrat mezi ním a chladem vesmíru, sklapni a obleč si ho. Hodnota pancíře je 5, maximální zásoba vzduchu je 4. Těžký předmět.

**ZÁCHRANNÝ SKAFANDR ECO ALL-WORLD SYSTEMS:** Těžký skafandr pro EVA má neome-

zeně ohebné rotační klouby a oddělené prsty. Proto poskytuje dobrou pohyblivost a zároveň maximální ochranu před nebezpečím vesmíru. Přilba má zabudovaný sofistikovaný vnitřní displej a oblek disponuje tryskami pro pohyb ve stavu beztlíže. Standardně jsou skafandry pro EVA vybavené nechráněným komunikátorem, a proto často dochází ke spojení s neautorizovaným vysíláním. Hodnota pancíře je 4, maximální zásoba vzduchu je 6. Těžký předmět.

**OPO WEYLAND-YUTANI:** Ochranný planetární oblek do jakéhokoliv prostředí, přezdívaný „opičák“, je speciální pancéřovaný kompresní skafandr určený pro boj a likvidaci zvířat v nepříznivých prostředích. OPO sice nechrání před vesmírným vakuem, ale poskytuje filtrovaný přívod vzduchu, omezené pancéřování a ochranu proti extrémním teplotám a žíravým látkám. Součástí přilby je celobličejeová maska s brýlemi. Oblek nejčastěji nosí bezpečnostní komanda a jednotky „Odchytávačů“ společnosti Weyland-Yutani, určené pro odchyt nepřátelských organismů. Takže až uvidíš partu chlápků navlečených v OPO, rychle odtamtud zmiz. Protože to, co hledají, by si mohlo najít tebe. Hodnota pancíře je 3, zásoba vzduchu 4. Dává bonus +3 k hodům na **PŘEŽITÍ**.

**PRACOVNÍ NAKLADAČ P-5000I:** Tomuto mechanickému exoskeletovému jeřábu se nejčastěji říká nakladač a používá se k přemístování nákladu, svařování a dalším opravám. Díky exojeřábu, vybavenému hydraulickými klepety pro zdvihání nákladu, uzvedneš desetinásobně větší váhu. Při obsluze jsi připásán postrojem, abys nevypadl a obličej ti kryje ochranná klec. P-5000 se neřídí snadno, ale pro profíky je jeho ovládání stejně jednoduché jako chůze. Existuje jich mnoho typů, včetně ozbrojené verze nebo kolového pracovního nakladače pro manipulaci s větším nákladem. Přidává úpravu +3 k dovednostem **TĚŽKÉ STROJE** a **BOJ ZBLÍZKA**, v boji způsobuje 3 zranění. Abys jej mohl používat, potřebuješ mít dovednost **TĚŽKÉ STROJE** na úrovni 2 nebo vyšší. ■



# OSTATNÍ VÝSTROJ

## CENTRÁLNÍ POČÍTAČE

V kolonizovaných teritoriích se sice využívá mnoho typů počítačů, ale na Hranici se používají především dva systémy:

**MU/TH/UR:** Většina hvězdných lodí, vesmírných stanic a vojenských zařízení je ovládána pomocí sofistikovaného počítačového systému zvaného MU/TH/UR. Systém MU/TH/UR byl vyvinutý společností Weyland Corporation na konci 21. století a brzy se stal standardem pro provoz složitých automatizovaných zařízení. Posádky používající tyto počítače jim s oblibou říkají „Matka“. V průběhu desetiletí byly vyvinuty rozličné typy vybavené rozdílnou úrovní umělé inteligence. Zatímco řady MU/TH/UR 1000 a 9000 jsou sofistikované interaktivní modely, které si časem dokázaly vytvořit základní osobnost, většina dnešních vojenských, nákladních i civilních plavidel je vybavena jednoduššími řadami 5000 až 8000.

Tyto zařízení by sice dokázaly komunikovat prostřednictvím lodního interkomu, ale většina z nich je přístupná pouze prostřednictvím počítačové centrály. Vstup do této zabezpečené a elektrostaticky odizolované místnosti je umožněn pouze velícímu důstojníkovi lodi. Díky centrálnímu počítači může velící důstojník měnit automatický rutinní chod pod „Matčinou“ správou a vydávat alternativní rozkazy.

**A.P.O.L.L.O.:** Systém A.P.O.L.L.O. je odpověď firmy Seegson na MU/TH/UR. Byl navržený, aby koordinoval syntetické pracovníky Joe společnosti Seegson při řízení hvězdné lodi. Jinak se ale modelům MU/TH/UR v ničem nevyrovná.

*„Matko? Znova jsem zapnula chladicí jednotky. MATKO!?“*

*„K autodestrukci lodi dojde za T -mínus 5 minut.“*

*„Ty děvko!“*

—PORUČÍK ELLEN RIPLEYOVÁ A MATKA 6000

## STANDARDNÍ PŘÍSTUP

Se systémy MU/TH/UR i A.P.O.L.L.O. můžou prostřednictvím běžných počítačových terminálů pracovat i ostatní členové posádky. Dostávají zprávy a aktualizace a na vyžádání obdrží analýzu jakékoli situace. Ale velící důstojník a hlavní vědecký nebo lékařský pracovník mají větší oprávnění a můžou získat více informací a přístup k důležitým zařízením na lodi. Systémy MU/TH/UR i A.P.O.L.L.O. mají oba dostatečný výkon k tomu, aby ti pomohly vyřešit většinu problémů, co tě na misi potkají.

## CENTRÁLNÍ POČÍTAČE

SYSTÉM	DOVEDNOSTI	CENA
A.P.O.L.L.O.	Technologie 5, Pilotování 4, Postřeh 5	2.000.000\$
MU/TH/UR 6000	Technologie 5, Pilotování 5, Postřeh 5	2.500.000\$
MU/TH/UR 6500	Technologie 6, Pilotování 5, Postřeh 6	3.500.000\$
MU/TH/UR 7000	Technologie 7, Pilotování 6, Postřeh 7	5.000.000\$
MU/TH/UR 9000	Technologie 10, Pilotování 8, Postřeh 10, Boj na dálku 9	50.000.000\$



## DATOVÉ ÚLOŽIŠTĚ

ZAŘÍZENÍ	VÁHA	CENA	VLASTNOSTI
Velkokapacitní datový disk	0	30\$	Uchová až 10 zettabajtů (ZB) dat.
Magnetická páska	0	5\$	Pojme až 120 terabajtů (TB) dat.

## DATOVÉ ÚLOŽIŠTĚ

Spolu s balením žvýkaček a několika ušmudlanými kapesníky v kapse potřebují mít lidé po ruce neustálý přístup k informacím. Ve 22. století to obvykle řeší následujícími způsoby:

**LONGDATOVÉ DISKY:** Po několika ztrátách dat v první polovině 21. století v důsledku elektromagnetických impulzů se opětovně přistoupilo k používání a rozvoji fyzických datových úložišť. Vědci ze společnosti Weyland Corp vyšli ze starých optických diskových médií a posunuli je na vyšší úroveň. Výsledkem je nanooptický longdatový disk. Tyto disky, nazývané LD, pojmu až 10 zettabajtů (ZB) dat. Všechny koloniální a korporátní zálohy jsou kvůli nebezpečí elektromagnetických výbojů preventivně ukládány na těchto discích.

**MAGNETICKÉ PÁSKY:** Magnetofonové kazety, dvě stě let stará technologie, se staly na Hranici populární jednoduše proto, že jsou levné pro jednorázové použití. Využívají technologii magnetického naprašování a každá z nich pojme 60, 90 nebo 120 terabajtů (TB) informací. Záznamy na páskách se sice snadno poškodí silným magnetickým impulzem, ale jejich výhodou je, že běží na archaické technologii a díky tomu nevytváří žádné snadno detekovatelné vlnové signály. Drtivá většina bezpečnostních sensorových sítí vyhledává stopy modernějšího elektronického hardwaru. Díky těmto výhodám jsou magnetické pásky v oblibě už padesát let.

## DIAGNOSTIKA A ZOBRAZENÍ

ZAŘÍZENÍ	VÁHA	CENA	VLASTNOSTI
Počítačový terminál	-	různá	Přístup k datům a jejich zpracování (hod na TECHNOLOGIE)
Terminál řízení letu PR-PUT	1	9.000\$	Dálkové ovládání vesmírné lodi (hod na TECHNOLOGIE)
Magnetický záznamník Seegson řady C	1/2	50-100\$	Nahrávání a přehrávání hudby. (MANIPULACE +1)
Hodinky Samani série-E	0	50\$	Sledují čas, stav kyslíku a úroveň tlaku. (PŘEŽITÍ +1)
Vysílač osobních dat	0	100\$	Monitoruje polohu a životní funkce.
Transpondér IFF	0	250\$	Brání strážním systémům v náhodné střelbě.
Datové přenosové karty	0	50\$	Přenos audiovizuálních dat.
Seegson O-DAT	1/2	500\$	Koordinované údaje pro týmy v terénu.
Diagnostické zařízení systému Seegson	1	300\$	Odstraňování poruch počítačových systémů. (TECHNOLOGIE +2)
HoloTab	-	100.000\$	Strategická a analytická platforma. (VELENÍ a POSTŘEH +2)
Modulární výpočetní zařízení	-	8.000\$	Komplexní audiovizuální holografický projektor.

## DIAGNOSTIKA A ZOBRAZENÍ

**POČÍTAČOVÝ TERMINÁL:** Počítačovým terminálem je myšlen jakýkoli elektronický hardware na kolonii, hvězdné lodi nebo stanici vybavený monitorem nebo holoprojekcí, s jehož pomocí se dokáže přes klávesnici nebo hlasové příkazy dostat k datovým informacím a následně s nimi pracovat. Díky terminálu můžeš po použití správných přístupových kódů a úspěšném hodu na **TECHNOLOGIE** získat přístup k čemukoli, co je v paměti MU/TH/UR nebo A.P.O.L.L.O.

**PŘENOSNÝ TERMINÁL PRO DÁLKOVÉ ŘÍZENÍ LETU PR-PUT:** Přenosný terminál je obrněný, voděodolný, kvalitní vojenský notebook s vestavěným pilotním joystickem. Se správnými dovednostmi (hod na **TECHNOLOGIE**) a přístupovými kódy se můžeš pomocí PR-PUTu připojit na vysílač kolonie a řídit na dálku loď na oběžné dráze.

**MAGNETICKÝ ZÁZNAMNÍK SEEGSON ŘADY C:** Přenosný audio záznamník „staré technologie“ používaný k nahrávání a přehrávání hudby a zvuků. Mezi oblíbené modely patří klasický pártý reproduktor ka-boombox C-24 a právě vydaný přenosný C-60 „spacewalk-man“. Takže během EVA (pohyby ve vesmíru mimo loď) si s sebou můžeš vzít své country blues (**MANIPULACE** +1).

**HODINKY SAMANI SÉRIE-E:** Samani série-E jsou přesné dvouciferníkové náramkové hodinky, schopné ukazovat synchronně čas a datum na dvou koloniích. Díky tomu můžou cestovatelé sledovat čas doma i v hlubokém vesmíru. Nejnovější přírůstek, model E-550, obsahuje senzory kyslíku a tlaku, které majitele varují při poškození trupu (**PŘEŽITÍ** +1).

**VYSÍLAČ OSOBNÍCH DAT:** „VOD“ vysílá polohu nositele. Některé modely navíc monitorují životní funkce. Většina společností sponzorujících světy na Hranici vybavuje své kolonisty VODY. Díky tomu je můžou sledovat v nehostinném prostředí. VOD jde implantovat chirurgicky do těla, zabudovat do skafandru nebo nosit jako předmět.

**TRANSPONDÉR IFF:** Osobní odpovídač po-

máhá automatickým strážním systémům rozpoznat spřátelené subjekty a nerozstřílet je na kusy. Většinou se implantuje chirurgicky ještě před akcí. Jedinými nedostatky jsou případy, kdy se jeho signál poškodí, a když se transpondéru zmocní nepřítel za účelem infiltrace. Jak by k tomu mohlo dojít, když je IFF implantovaný chirurgicky? Divil by ses, co dokáže ostrý nůž.

**DATOVÉ PŘENOSOVÉ KARTY:** DPK jsou malé průhledné plastové karty. Po připojení k záznamovým zařízením, například kameře a mikrofonu na přilbě skafandru, přenášejí bezdrátově data do terminálu, se kterým jsou synchronizované. Získané informace je možné analyzovat systémy MU/TH/UR nebo A.P.O.L.L.O. případně je zobrazit na HoloTabu.

**SEEGSON O-DAT:** Osobní datové tablety O-DAT je možné systémově propojit se spektrografovým mapovacím zařízením, VOD a kamerami na přilbách. Díky tomu jde koordinovat tým v terénu.

**DIAGNOSTICKÉ ZAŘÍZENÍ SYSTÉMU SEEGSON:** DZSS se používá k odstraňování poruch počítačových a mechanických systémů na palubě vesmírné stanice nebo hvězdné lodi. Navíc se dobrý inženýr s tímto zařízením dokáže nabourat do počítačových terminálů nebo ovládnout dveří (**TECHNOLOGIE** +2). Ale o tom jste od nás neslyšeli, ano?

**HOLOTAB:** Špičková strategická a analytická platforma HoloTab - neboli Holografický tabletový stůl - zpracovává skeny záznamů nebo živého vysílání a vytváří z nich trojrozměrnou holografickou projekci objektu. HoloTab se obvykle využívá k zobrazování už existujících map nebo ve spojení s VOD a datovým uzlem spektrografického mapovacího zařízení (**VELENÍ** a **POSTŘEH** +2).

**MODULÁRNÍ VÝPOČETNÍ ZAŘÍZENÍ:** MVZ je špičkový, komplexní audiovizuální holografický projektor, zdokonalovaný a vyráběný společností Weyland Corp od 21. století. Dechberoucí generované hologramy můžou mít velikost až 6x6x6 m.

## ZAŘÍZENÍ PRO POZOROVÁNÍ

ZAŘÍZENÍ	VÁHA	CENA	VLASTNOSTI
Optický zaměřovač	0	60\$	Zvyšuje dostřel o jednu zónu.
Baterka Hi-beam	1/2	45\$	Ruší v zóně efekt tmy.
Binokulární dalekohled	1/2	100\$	POSTŘEH +2.
Detektor pohybu M314	1	1.200\$	Viz str. 52. Uvnitř DLOUHÁ vzdálenost.
Detektor pohybu M316	0	3.000\$	Viz str. 52. Uvnitř STŘEDNÍ vzdálenost.
Oblíčekový zaměřovač	1/2	200\$	Dálkové ovládání strážních systémů.
Neurovizor	1	10.000\$	Monitorování snů v hyperspánku.
„Štěnata“ mapovacího zařízení	1	50.000\$ každé	Skenování jedné zóny za kolo.
Mikrovysílač Seegson 2000SE	-	25.000\$ za jednu palubu	Sledování polohy.

## ZAŘÍZENÍ PRO POZOROVÁNÍ

**OPTICKÝ ZAMĚŘOVAČ:** Na výběr je celá řada typů včetně zeleného laserového zaměřovače. Zvyšuje dostřel pistole nebo pušky o jednu zónu (například ze **STŘEDNÍ** na **DLOUHOU** nebo z **DLOUHÉ** na **EXTRÉMNI**), ale použít jde jenom, když před střelbou míříš. Drobný předmět.

**BINOKULÁRNÍ DALEKOHLED:** Při aktivním průzkumu (ne náhodném pozorování) ti na **DLOUHOU** nebo větší vzdálenost přidá úpravu +2 k **POSTŘEHU**.

**DETEKTOR POHYBU M314:** M314 je zařízení na detekci pohybu. Svým silným ultrazvukovým vlněním dokáže zachytit cíl na **EXTRÉMNI** vzdálenost v otevřeném terénu a **DLOUHOU** vzdálenost v uzavřených prostorách. Původně byl vyráběn pro záchranné týmy pátrající po civilistech v závalech a zřícených budovách, ale brzy našel uplatnění v armádě při boji s partyzánskými jednotkami v extrasolárním prostředí, kde je nepoužitelné infračervené záření. Po každém použití je potřeba hodit na zásoby energie. Při plném nabití baterie má stav zásob energie na hodnotě 5.

**DETEKTOR POHYBU M316:** Nevýhodou M314 je jeho velikost a váha - nejde střílet ze zbraně a zároveň ovládat detektor pohybu. Proto se v současné době testuje experimentální vylepšení M316, které je namontované na pulzní pušku. Dobrá zpráva? Je malý, lehký a během přestřelky na očích. Ale s dobrými zprávami chodí ruku v ruce i špatné. M316 sice funguje stejně jako M314, ale na mnohem menší vzdálenost - venku **DLOUHOU** a uvnitř **STŘEDNÍ**. Možná, že to budeš mít trochu jinak, ale od toho tu vy, bručouni, jste. Pomáhaťe velkým korporacím přijít na to, jak jejich nové hračky zdokonalit. Při plném nabití je stav zásob energie na hodnotě 3.

**OBLIČEJOVÝ ZAMĚŘOVAČ:** Po propojení se smartguny nebo strážními systémy může uživatel zaměřit a vybírat cíle.

**NEUROVIZOR:** Neurovizor je přilba s HUD hledím. Umožňuje uživateli vstupovat do podvědomí a snů osoby ve stázi a sledovat je. Zkušený uživatel dokáže neurovizor použít ke komunikaci s osobou v hyperspánku (je potřebný úspěšný hod na **TECHNOLOGIE**). Pokročilý uživatel ho může dokonce použít k manipulaci svých vlastních snů - takže až příště ulehneš k hyperspánku, nebudou se ti zdát sny, které si nepřeješ. Tvůj nadřizený by se totiž mohl dívat.

**W-Y SPEKTROGRAFOVÉ MAPOVACÍ ZAŘÍZENÍ:** Tyto mapovací zařízení, které jsou někdy nazývané „Štěňata“, se používají už dobrých sto let. Štěňata využívají omezený antigravitační pohon, aby se vznášely nad jinak obtížně přístupným terénem a mohly přes něj letět. Tyto koule během průzkumu skenují mapovacími lasery s rozsahem 360 stupňů celou okolní oblast. Štěňata následně odesílají informace ze spektrografu zpět do zařízení na hvězdné lodi, pozemního HoloTabu nebo do taktické monitorovací stanice ve velitelském vozidle. Dokážou taky detekovat formy života, atmosférické podmínky, toxiny a mnoho dalšího. Štěňata získala svou přezdívku proto, že při pátrání a skenování vydávají strašidelný, psímu vytí podobný zvuk. Za jedno kolo zvládnou prohledat jednu zónu a odhalit v ní všechny nepřátele. Signál dosáhne na **EXTRÉMNI** vzdálenost.

**MIKROVYSÍLAČ SEEGSON 2000SE:** Na vesmírných stanicích se k zjištění polohy používá navigační mikrovysílač 2000SE. Využívá mapu lodi nebo stanice a tvé souřadnice, a proto díky němu dokážeš určit, kde se nacházíš.

## NÁSTROJE

NÁSTROJ	VÁHA	CENA	VLASTNOSTI
Nýtovačka Watatsumi DV-303	1	400\$	TĚŽKÉ STROJE +2
Příruční autogen	1	300\$	TĚŽKÉ STROJE +2, zásoba energie 5
Univerzální údržbářský klíč	1	150\$	TĚŽKÉ STROJE +1
Nářadí na elektroniku	1/2	250\$	TECHNOLOGIE +1

## NÁSTROJE

**NÝTOVAČKA WATATSUMI DV-303:** Podrobněji jsme ji popsali v části Pistole na str. 83. Když se nýtovačka používá jako nástroj, přidává ve vhodných situacích bonus +2 k **TĚŽKÝM STROJŮM**.

**PŘÍRUČNÍ AUTOGEN:** Podrobněji jsme ho popsali v části Zbraně nablízko na str. 91. Pokud se autogen používá jako nástroj, přidává ve vhodných situacích bonus +2 k **TĚŽKÝM STROJŮM**. Příruční autogen má velkou spotřebu elektriny, po každém

použití je potřeba hodit na zásoby energie (viz str. 29). Když je baterie plně nabitá, je stav zásob energie na hodnotě 5.

**UNIVERZÁLNÍ ÚDRŽBĚŘSKÝ KLÍČ:** Jde o běžný nástroj používaný například k otevírání nefunkčních dveří přechodových komor nebo k opravě přívodu energie do elektrických rozvodných skříní. Při použití ve vhodných situacích přidává úpravu +1 k **TĚŽKÝM STROJŮM**.

## ZDRAVOTNICKÉ POTŘEBY

NÁSTROJ	VÁHA	CENA	VLASTNOSTI
Lékárnička	1/4	50\$	LÉKAŘSKÉ POMOC +2
Chirurgická souprava	1/2	25-200\$	LÉKAŘSKÉ POMOC +1 při záchraně života
Pauling MedPod	-	2.000.000\$	LÉKAŘSKÉ POMOC 10
Automedik	-	500.000\$	LÉKAŘSKÉ POMOC 6

## ZDRAVOTNICKÉ POTŘEBY

**LÉKÁRNIČKA:** V lékárnice najdeš pomůcky k zastavení krvácení, dezinfekci otevřených ran, obvazy Pharmax anebo stimulanty, které tě udrží na nohách. Lékárnice je pouze dočasné řešení – prvotní záchrana brání vnitřnostem, aby se nevy-sypaly z břicha, než se dostaneš k automedikovi. Přidává úpravu +2 k hodům na **LÉKAŘSKOU POMOC** a je jen na jedno použití.

**CHIRURGICKÁ SOUPRAVA:** Tyto ošklivě vypadající nástroje ti můžou zachránit život nebo způsobit smrt. Záleží na tom, jestli je má v rukách chirurg, nebo vrah. Primárně jsou určeny pro lékařství, ale v nouzi je můžeš použít jako řeznou zbraň. Pokud se budeš snažit někomu s kritickým zraněním zachránit život, přidají ti nástroje úpravu +1 k hodům na **LÉKAŘSKOU POMOC** (viz strana 65). Jako zbraň způsobují 2 zranění.

**PAULING MEDPOD:** Pokud bys měl někdy utrpět smrtelné zranění, doufej, že to bude poblíž medpodu. Pauling je odpověď na otázku, kdo bude ve vesmíru zachraňovat lidské životy. Jde o autonomní lékařský skener se schopností provádět operace srdce. Dokáže diagnostikovat infekce a následně je léčit podáváním injekcí antibiotik. Umí zašívát rány a provádět předprogramované chirurgické zákroky, jako je apendektomie, laparo-

skopická ablace a císařský řez.

Přístroj prošel nejednou iterací. Nejnovějším modelem je Pauling medpod 1080i. Ačkoli je jeho cena stále neúměrně vysoká, 1080i je mnohem rozšířenější než jeho předchůdce 720i. Všechny modely Pauling medpodu jsou vybavené neprodyšným operačním štítem, pohodlnými opěrkami končetin, laserovým skalpelem, počítačem řízenými robotickými chirurgickými rameny, tekutým anestetikem ve spreji a senzory životních funkcí, to vše upevněné na nastavitelné titanové základně. Před zákrokem je medpod potřeba naprogramovat hodem na **TECHNOLOGIE** (úprava +2). Jeho úroveň dovednosti **LÉKAŘSKÉ POMOC** je 10 (hází se pouze dovedností) a nemůže zkoušet štěstí.

**AUTOMEDIK:** Pauling medpod si může dovolit málokdo, ale automedika má skoro každá loď, stanice i kolonie. Automedik je v podstatě lacinější verze Paulingu, automatický lékařský přístroj provádějící diagnostiku, ošetření méně závažných zranění a léčbu infekcí. Není schopný provádět složitější chirurgické zákroky, ale se zlomeninami kostí si poradí lehce. K naprogramování automedika před zákrokem je potřeba uspět v hodě na **TECHNOLOGIE** (bez úpravy) a jeho úroveň dovednosti **LÉKAŘSKÁ POMOC** je 6 (nemůže zkoušet štěstí).

## LÉKY A DROGY

ZBOŽÍ	VÁHA	CENA	VLASTNOSTI
Prášky proti spánku	0	2\$	ÚROVEŇ STRESU +1 za dávku
Hydr4tace	0	5\$	Zbavuje následků dehydratace v hyperspánku.
Naprolev	0	20\$	Snižuje ÚROVEŇ STRESU na nulu.
Rekreační drogy	0	různá	různé
Narkotika-X	0	různá	různé

## LÉKY A DROGY

Na území Hranici dostaneš spoustu léků a drog na recept od lékaře, jiné seženeš od dealerů na ulici.

**PRÁŠKY PROTI SPÁNKU:** Tento rychle působící přípravek tě udrží bdělého i dlouho po večerce. Ale pozor, jeho nadměrné užívání může způsobit mrtvici nebo infarkt. Každá dávka tě zbaví potřeby spánku na jeden den, ale zároveň zvýší **ÚROVEŇ STRESU** o jedna. Během tohoto dne se nemůžeš zbavit Stresu (viz strana 70).

**HYDR4TACE:** Jde o roztok elektrolytů podávaný při hyperspánku. Pomáhá proti následkům dehydratace a je jedním z mála léků kosmického věku bez vedlejších účinků.

**NAPROLEV:** Injekčně podávaný přípravek na okamžitou úlevu od bolesti při námaze, stresu a zranění. Doporučuje se používat při vlastnoručně prováděném císařském řezu se snahou vyjmout z těla invazivní plod. Okamžitě snižuje pacientovu **ÚROVEŇ STRESU** na nulu. Varování: Při předávkování může mít Naprolev omamné účinky. Po první dávce

způsobí každá další aplikace podaná v téže směně úpravu -1 ke všem hodům na dovednosti spojené s **OBRATNOSTÍ**. Tento efekt působí po celou směnu.

**REKREAČNÍ DROGY:** Konopí, tabák, omezené množství steroidů, benzodiazepin a methylen-dioxymetamfetamin jsou legální drogy, předepsované korporátními lékaři k rekreačnímu užívání. Jejich cena se pohybuje od 5\$ za krabičku cigaret až po 60.000\$ za kilo benzoylkegoninu.

**NARKOTIKA-X:** Před Těmito tvrdými drogami se většina eticky smýšlejících korporací snaží své kolonie ochránit. Narkotika-X sice zvyšují sílu, vytrvalost a bystří smysly, ale jejich dlouhodobé užívání může mít za následek závažné vedlejší účinky, jako jsou halucinace, záchvaty, psychózy a mrtvice. Koloniální námořní pěchota prý zkouší na vojácích nové silné stimulanty-X. Dokonce i některé bezohledné firmy ve snaze zvýšit pracovní výkonnost v tichosti dodávají zaměstnancům podobné nelegální stimulanty. Účinky a ceny jsou různé.

## JÍDLO A PITÍ

ZBOŽÍ	VÁHA	CENA	VLASTNOSTI
Instantní potraviny	1/4	10\$	zásoby jídla +1
Lahev vody	1/4	2-100\$	zásoby vody +1
Proteinový nápoj "Bug Juice"	1/4	5\$	zásoby jídla a vody +1
Limonáda	1/4	2\$	zásoby vody +1
Sladká tyčinka	1/4	2-5\$	zásoby jídla +1
Koloniální speciality	1/4	20-300\$	zásoby jídla +1, <b>ÚROVEŇ STRESU -1</b>
Káva	0	zdarma-1,5\$ za šálek	<b>ÚROVEŇ STRESU +1</b>
Pivo	1/4	4\$	<b>ÚROVEŇ STRESU -1 a -1 k hodům na dovednosti související s Bystrostí.</b>
Tvrdý alkohol	1	10-500\$ za lahev	<b>ÚROVEŇ STRESU -1 a -1 k hodům na dovednosti související s Bystrostí za každého panáka.</b>





## JÍDLO A PITÍ

**INSTANTNÍ POTRAVINY:** Ve vesmíru je nejčastějším jídlem továrně připravený zmražený potravinový balíček. Na palubě hvězdné lodi se obvykle podávají těstoviny, obiloviny, zmražená zelenina, dušené maso, sekaná a něco, co se podobá kuřičnému chlebu. A přestože jsou zaměstnanci korporací při vesmírné misi ve službě a většinou se k jinému jídlu nemají šanci dostat, firma jim za potraviny účtuje peníze. Instantní potraviny zvyšují stav zásob jídla o jedna (viz strana 29).

**VODA:** Voda (2\$) dodávaná lodní společností je zakalená, recyklovaná, s kovovou příchutí a navíc na příděl. Ale k pokrytí denní spotřeby stačí. K sehnání jsou i láhve s vyčištěnou vodou (10\$) ale na pustých světech jde o nedostatkové zboží, jehož cena se může vyšplhat až na 100\$ za láhev. Příděl zvyšuje stav zásob vody o jedna (viz strana 29).

**PROTEINOVÝ NÁPOJ „BUG JUICE“:** Tento kalorický nápoj s vysokým obsahem bílkovin se vyrábí z moučných červů, švábů, brouků a dalšího hmyzu chovaného na hmyzích farmách. Dodává ho řada výrobců a jde o levný a cenově dostupný způsob, jak se na Hranicích udržet naživu. Zvyšuje stav zásob jídla i vody o jedna.

**LIMONÁDY A SLADKÉ TYČINKY:** Toto, na Hranici luxusní, zboží ti v případě potřeby dodá energetickou vzpruhu. Zvyšuje ti stav zásob jídla o jedna.

**KOLONIÁLNÍ SPECIALITY:** Na spoustě planetárních koloniích je k sehnání kvalitní jídlo, protože kolonisti dokážou se svými příděly pracovat nápaditě a připravují nové „kulinářské pochoutky“. Některé kolonie chovají dobytek, na jiných jde lovit tamní živočichy. Díky tomu vzniká pestrá nabídka jídel od hovězích hamburgerů a steaků z Terraformu 3 přes vařená žebra tanakanských škorpiónů až po salát z mořských řas a suši z Brackenova světa. Speciality zvyšují stav zásob jídla a snižují **ÚROVEŇ STRESU**, oboje o jedna.

**KÁVA:** Káva je na většině korporátních lodí a stanic pro posádku zdarma. Weyland-Yutani svou kávu pěstuje v Guatemale na Zemi a ve vzdálených teritoriích je hodnocená jako nejlepší ze všech. To, že ji W-Y poskytuje zdarma, se považuje za jeden ze zaměstnaneckých benefitů. Pokud tě začíná zmáhat únava, káva ti dodá kofeinovou vzpruhu a pomůže přečkat ráno. Po vypití kávy si zvedni **ÚROVEŇ STRESU** o jedna, ale na jednu směnu se zbavíš projevů nedostatku spánku.

**PIVO A KOŘALKA:** Alkohol je popsán v kapitole 7 v části zábava. Každý panák nebo sklenice piva ti sice sníží **ÚROVEŇ STRESU** o jedna, ale současně ti na příští směnu upraví všechny hody na dovednosti související s **BYSTROSTÍ** o -1. ■

# REJSTŘÍK

## A

Akce 52  
Aktivní protivník 51  
Androidi 77  
Automedik 100

## B

Běh 55  
Blokování 58  
Boj na dálku (dovednost) 41  
Boj na blízkou 60  
Boj zblízka (dovednost) 40  
Boj zblízka 57

## C

Centrální počítač 94  
Covenant, USCSS 13

## D

Datové úložiště 95  
Dehydratace (stavy) 72  
Detektor pohybu 52  
Diagnostika a zobrazení 96  
Dlouhá (vzdálenost) 49  
Dlouhá akce 53  
Dovednosti 31  
Drogy 101

## E

Explozivní dekomprese 73  
Extrémní (vzdálenost) 49

## F

Filmová hra 17

## H

Heliades, USCSS 12  
Hlad (stav) 72  
Hledání neznámého 18  
Hod na paniku 70  
Hod na smrt 65  
Hodnota intenzity 74  
Hráč proti hráči 27  
Hráčská postava 16

## Ch

Chycení 59

## I

Iniciativa 53

## J

Jídlo 103

## K

K3 20  
K66 20  
Kampaň 17  
Kategorie vzdáleností 49  
Kola 49  
Koloniální námořnictvo 14

Kostka 20  
Kostka Stresu 20, 69  
Krátká (vzdálenost) 49  
Krátká akce 53  
Kritická zranění 65

## L

Léčení 67  
Lékařská pomoc (dovednost) 45

## M

Manipulace (dovednost) 44  
Matka 16  
Míření (boj) 60  
MU/TH/UR 94  
Munice 62

## N

Na dosah (vzdálenost) 49  
Nakažlivost 75  
Nástroje 99  
Nehráčská postava (použití dovednosti) 31  
Nemoc 75  
Neúspěch 33  
Nezávislé kolonie Centrálních soustav 9  
Nostromo, USCSS 13

## O

Obtížnost (hody kostkami) 37  
Odhalení 51  
Oheň 74

## P

Pád 74  
Pancíř (výstroj) 92  
Pancíř 64  
Panika 70  
Pasivní protivník 51  
Pauling mědpod 100  
Pilotování (dovednost) 41  
Pistole 83  
Pití 103  
Plazení 55  
Podchlazení (stav) 73  
Pohyb (boj) 55  
Pohyb (dovednost) 66  
Pomoc (házení kostkami) 37  
Postřeh (dovednost) 42  
Prometheus, USCSS 12  
Přepadení 56  
Přežití (dovednost) 44  
Příběhové body 35  
Pulsní puška 85  
Pušky 85

## R

Radiace 76  
Rána z milosti 65  
Režim plížení 51  
Rychlost (xenomorf) 78

## Ř

Říše tří světů 9

## S

Sci-Fi akce 18  
Skupinový hod 36  
Skvělý výkon (použití dovednosti) 38

Směny 49  
Smrt 65  
Spalovací jednotka 89  
Spojené Ameriky 9  
Střední (vzdálenost) 49  
Střelba dávkou 62  
Střelba ze zálohy 63  
Syntetik 77

## Š

Šance na úspěch 33

## T

Tahy 49  
Technologie (dovednost) 43  
Těžké stroje (dovednost) 38  
Těžké zbraně 89  
Těžký skafandr 92  
Trvalá psychická porucha 67, 70

## U

Udušení 76  
Úkryt (boj) 62  
Únava (stav) 72  
Unie pokrokového lidu 9  
Úprava 36  
Úroveň Stresu 35, 69  
Ústup (boj) 59  
Útok ze zálohy 56  
Utonutí 76

## V

Vakuum 73  
Velení (dovednost) 45  
Vesmírný horor 18  
Výbuch 74  
Vyjednávací pozice 45  
Vyřazení 64  
Vzdorovaný hod 38

## W

Weyland, Peter 12

## X

Xenomorf (v boji) 78

## Z

Základní kostka 20  
Zařízení pro pozorování 98  
Zbavení se Stresu 70  
Zbraně (osobní) 82  
Zbraně na boj zblízka 91  
Zdatnost (dovednost) 39  
Zdravotnické potřeby 100  
Zkoušení štěstí 34  
Zóny (boj) 48  
Zranění (zbraně) 82  
Zranění 64

## Ž

Žetony na mapě 52