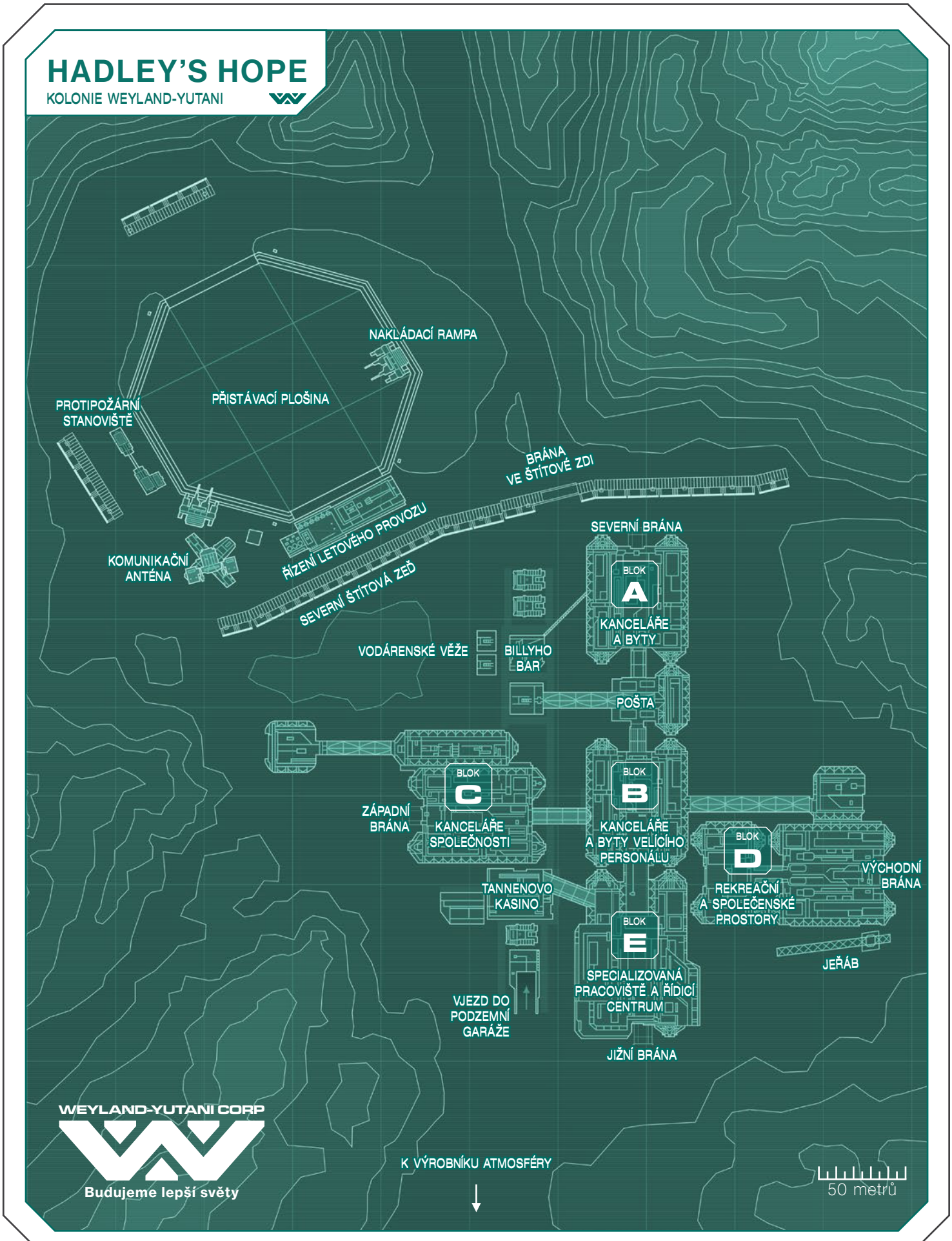
FREE LEAGUE

VETŘELEC

HRA NA HRDINY

POSLEDNÍ DEN NADĚJE

DOBRODRUŽSTVÍ


HADLEY'S HOPE
KOLONIE WEYLAND-YUTANI
NAKLÁDACÍ RAMPA
PŘISTÁVACÍ PLOŠINA
PROTIPOŽÁRNÍ STANOVIŠTĚ
BRÁNA VE ŠTÍTOVÉ ZDI
ŘÍZENÍ LETOVÉHO PROVOZU
SEVERNÍ ŠTÍTOVÁ ZEĎ
KOMUNIKAČNÍ ANTÉNA
SEVERNÍ BRÁNA
BLOK A
KANCELÁŘE A BYTY
VODÁRENSKÉ VĚŽE
BILLYHO BAR
POŠTA
BLOK C
ZÁPADNÍ BRÁNA
KANCELÁŘE SPOLEČNOSTI
BLOK B
KANCELÁŘE A BYTY VELÍCÍHO PERSONÁLU
BLOK D
REKREAČNÍ A SPOLEČENSKÉ PROSTORY
VÝCHODNÍ BRÁNA
TANNENOVO KASINO
BLOK E
SPECIALIZOVANÁ PRACOVIŠTĚ A ŘÍDICÍ CENTRUM
JEŘÁB
VJEZD DO PODZEMNÍ GARÁŽE
JIŽNÍ BRÁNA
WEYLAND-YUTANI CORP
Budujeme lepší světy
K VÝROBNÍKU ATMOSFÉRY
50 metrů

POSLEDNÍ DEN NADĚJE

„Běda člověku, který ztratil... naději.“

Axel Heyst

TOTO KRÁTKÉ FILMOVÉ DOBRODRUŽSTVÍ sleduje očima pěti kolonistů poslední hodiny stanice Hadley's Hope, známé z filmu Vetřelci, která provádí teraformaci měsíce LV-426. Jde o ochutnávku filmové hry, ve které jsou hráči bez zbytečných cavyků hozeni rovnou do děje.

Podobně jako jiná filmová dobrodružství má i tento krátký scénář tři akty, ale zároveň je navržený tak, aby šel odehrát během tří hodin. Jestli si chcete užít plnohodnotný filmový zážitek, sežeňte si dobrodružství Rapture Protocol nebo jiný samostatně vydaný modul pro naši hru.

Než začnete

Než se pustíte do hraní, musíš si jako Matka přečíst celou tuto brožuru a seznámit se s jejím obsahem. Na začátku herního sezení nech hráče, aby si vybrali (nebo vylosovali) postavy a přečti jim úvodní část „Co se děje, Matko?“ Pak přejdi ke kapitole Začátek akce na str. 3.

Hráčské postavy

Pro hraní scénáře Poslední den naděje je připravených pět postav, které najdeš v krabici této sady. I když má každá vlastní osobní cíle, parťáky a rivaly, všechny je spojuje zoufalá snaha dostat se z LV-426 živí. Ale upřímně, všem se to určitě nepodaří.

Jedna z postav (Holroyd) je firemní android. Platí pro něj speciální pravidla popsaná na str. 23 v sešitu pravidel. Pokud nemáš pět hráčů, zůstanou ti zbývající předchystané postavy jako nehráčské. Můžou sloužit jako náhradní postavy pro případ, že někdo ze skupiny zemře.

Osobní cíle

Všechny postavy mají pro každý akt scénáře připravené osobní cíle, které najdeš na kartách v krabici této sady. Na začátku každého aktu rozdej hráčům karty s jejich cíli a upozorni je, že si je navzájem nesmějí prozrazovat.

Hodnocení cílů: Na konci každého aktu sesbírej od hráčů karty s osobními cíli, a pokud ti přijde, že se hráč i přes velké riziko nebo újmu snažil cíle své postavy dosáhnout, oznam to a přiděl mu jeden příběhový bod (viz strana 3 sešitu pravidel). Ale pozor, ať neprozradíš podstatu jeho cílů celé skupině. ▶

Jen pro Matčiny oči

Celá tato brožura je určená výhradně pro Matku. Pokud se v dobrodružství chystáš na hraní postavy, přečtením tohoto sešitu pokazíš zábavu nejen sobě, ale i ostatním.

Co se děje, matko?

Úkolem kolonie Hadley's Hope, založené společností Weyland-Yutani před 22 lety, je teraformace a těžba surovin na povrchu nehostinného měsíce LV-426. Svým domovem ho spolu s vámi nazývá dalších 153 duší.

Běžný den na Hadley's Hope obvykle nepřináší nic než tvrdou dřinu. Ale před čtyřmi dny se stalo cosi nečekaného. Jeden z těžařů jménem Russ Jorden dostal za úkol prozkoumat oblast za pahorkatinou Ilium. Když se vrátil, byl čímsi infikovaný. Po jeho smrti zmizel v útrobách základny neznámý parazit.

Zatímco se ho ochranka snažila neúspěšně chytit, došlo k dalším napadením. Místní si šuškají, že mrtvých přibývá a parazitů běhá po základně mnohem víc, než vedení přiznává. Vedoucí Simpson dokonce promluvil přes interkomy a vyzval všechny ke klidu.

Brzy poté přiletěla loď společnosti Weyland-Yutani. Na palubě byly jednatelka společnosti Miranda Reynoldsová a vědecká pracovnice Theodora Komiskeyová. Důvod jejich příletu je neznámý, ale Simpson všechny vyzval k maximální spolupráci.

Krize nebo ne, vy máte práci. Je to čtyřiadvacet hodin, co jste vyrazili na rutinní průzkum pohoří Sacrum na jihu. Základnu jste opustili rádi a doufáte, že se během vaší nepřítomnosti problémy vyřeší. Jenže Singletonové se už po deseti kilometrech pokazil traktor. Nepříjemné mechanické skřípání prozrazovalo, že dál to nepůjde.

Spojili jste se s Hadley's Hope a dostali stručnou odpověď: máte čekat, všichni teď řeší důležitější věci.

Den uplynul a vy jste se nedozvěděli nic nového. Další pokusy o spojení s Hadley's Hope nikam nevedly a žádná pomoc nepřišla. Jediné vysílání, které jste zachytili, bylo zkreslené rádiovým šumem. Pomalu vám dochází jídlo a voda. Nezbývá, než se vrátit pěšky a zjistit, co se to sakra děje...

SITUACE

Hadley's Hope

Založení kolonie Hadley's Hope se datuje do roku 2157. Jejím účelem je terraformace, výzkum a těžba. Nový domov tu našlo mnoho průkopníků. V roce 2179 žije na LV-426 celkem 158 kolonistů včetně prvních rodilých domorodců.

Díky obřímu výrobníku atmosféry je místní vzduch i přes dusivá mračna a elektrické bouře konečně dýchatelný. Obloha je zšeřelá, mezi dnem a nocí není téměř rozdíl. I když nad obzor vystoupá místní slunce, většinu času ho zakrývá obrovská silueta planety Calpamos, kolem které LV-426 obíhá.

V roce 2157 se říkalo, že založení zdejší kolonie není rozumné. Měsíc byl nezmapovaný a kvůli geologické aktivitě tu panovalo tak nepřátelské počasí, že lidem šlo takřka o život. Přesto dal někdo ve Weyland-Yutani přiklepnutým rozpočtem kolonii zelenou, a tak vznikla Hadley's Hope. Místní vedoucí W. Alan „Al" Simpson se pustil do práce a kolonisti se s rozmary počasí na LV-426 naučili žít. Netrvalo dlouho a kolonie se i přes všechny nepříznivé prognózy úspěšně rozjela.

Poslední události

Těžko říct, k čemu vlastně ve společnosti došlo. Možná že pravá ruka neví, co dělá levá, nebo šlo o neuvážené rozhodnutí jednoho z vedoucích úředníků. Každopádně k mimozemské lodi, o které Ellen Ripleyová podala zprávu po návratu z první mise na LV-426 (ve filmu Vetřelci), byl vyslán průzkumník, aby potvrdil její existenci.

A teď má Hadley's Hope velký problém. Když se totiž Russ Jorden dostal zpátky, byl napadený ovíječem. Vedoucí Simpson poslal na místo průzkumu další lidi. Měli zkontrolovat, co tam Jorden našel. Výsledkem bylo, že ovíječi napadli i je.

Když se z Jordena vylíhnul vyhřezávač, zmizel v útrobách základny, kde rychle rostl. A brzy se k němu přidali další. Instinkty jim velely vybudovat hnízdo, chytat hostitele a přeměňovat je v ovomorfy. Tak dlouho, dokud se nenarodí královna.

Za pár dní se v kolonii ukrývalo několik xenomorfních trubců. Někteří z kolonistů se pokusili uprchnout, ale xenomorfové je pochytali a odvlekli do hnízda pod nedalekým procesorem výrobníku atmosféry.

Když na základnu přiletěl krizový tým Weyland-Yutani vedený jednatelkou společnosti Mirandou Reynoldsovou a zjistil, co se děje, začal se ve vší tichosti připravovat k odletu. Zbývající kolonisti se zabarikádovali a vyzbrojili vším, co našli. Doufali, že se jim ve větším počtu lidí podaří ubránit.

Xenomorfové

Na začátku dobrodružství se na různých místech ukrývá několik xenomorfů typu XX121. Jejich soupis najdeš níže, navíc jsou vyznačení na mapách pro Matku (viz str. 4 a 5). Zpočátku jsou všichni pasivní, ale pokud je postavy vyruší nebo budeš chtít na hráče přitlačit, můžou se xenomorfové podle popisů v jednotlivých lokacích aktivovat a začít pohybovat.

- Trubec číhající na 2. podlaží před lávkou do Tannenova kasina. Jakmile postavy vstoupí do základny, uslyší je a začne sledovat. Pohybuje se chodbami a ventilačními šachtami, jde ho zachytit detektorem pohybu.
- Trubec ukrytý ve ventilační šachtě vedle kanceláře Weyland-Yutani na 1. podlaží. Do příchodu postav se nehýbe a nejde zachytit detektorem pohybu.
- Trubec v Tannenově kasinu. Snaží se vyrazit dveře do zázemí za barem, kde se schovává Wes Osterman.
- Jedno vetřelčí vejce (ovomorf) v lékařském centru (viz str. 8).
- Dva živí ovíječi v biologické laboratoři. Dokud je někdo nevypustí, jsou neškodní.
- Vyhřezávač rostoucí v doktorce Komiskeyové zamčené na operačním sále.
- Vyhřezávač v těle mrtvého kolonisty Johna J. Marachuka uloženého v márnici.
- Další trubci číhají ve ventilačních šachtách vedoucích na sever do centrálního bloku (až za barikády), k východní bráně a do podzemních podlaží. Napadnou každého, kdo se tudy pokusí projít. Do jižního křídla se během tohoto scénáře dostat nemůžou (viz události).

Pravidla a statistiky xenomorfů najdeš na konci dobrodružství, na str. 16.

Zahájení akce

Dobrodružství začíná ve chvíli, kdy se hráčské postavy plahočí zpátky ke kolonii. Pobídni hráče, aby si během cesty představili postavy a chvilku si povídali. Pak jim ukaž celkovou mapu kolonie (najdeš ji buď na vnitřní straně přední obálky tohoto sešitu, nebo vytištěnou v krabici setu) a všem rozdej kartu s osobním cílem pro **AKT I**.

Až na Holroyda jsou všichni žízniví a hladoví a musí uspět v hodu na **PŘEŽITÍ**, jinak budou vyčerpaní (viz str. 22 v sešitu pravidel). Dokud se postavy nedostanou k jídlu a pití, musí hod každou směnu zopakovat (tedy v případě, že tak dlouho přežijí).

Postavy jdou z jihu, nejblíž mají jižní bránu. Jižní křídlo je jasná volba i z důvodu, že se v něm nachází hlavní řídicí centrum kolonie a kancelář společnosti Weyland-Yutani. Kdyby se postavy přeci jenom vydaly k východní, západní nebo severní bráně, zjistí, že jsou zevnitř zablokované.

To znamená, že jediné použitelné vstupy do kolonie jsou jižní brána a únikový východ z Tannenova kasina (viz str. 10). Postavy se ale můžou rozhodnout vyrazit rovnou k přistávací plošině, kde stojí raketoplán Starcub (viz str. 12).

Vstup do budovy

Jižní brána a únikový východ Tannenova kasina jsou odemčené, postavy tudy můžou bez problému vstoupit. Až k tomu dojde, ukaž hráčům velkou mapu jižního křídla a umísti na ni do přechodové komory za dveřmi žetony jejich postav.

Co dál: Zdá se, že se tu všechno podělalo. Postavy musí přijít na to, co se děje a jak se zachránit. Zároveň by se měly snažit splnit svoje osobní cíle. Při průzkumu základny dej hráčům volnost – jižní křídlo a další důležité oblasti jsou popsané v kapitole Lokace na následujících stránkách.

Režim plížení: Od tohoto okamžiku se spustí režim plížení (viz str. 8 v sešitu pravidel). Na velké mapě sledujte přesuny hráčských postav, aktivní xenomorfy sleduj na své tajné mapě.

Detektor pohybu: Pokud to hráče nenapadne, připomeň jim, že McWhireová má detektor pohybu. Mohl by jim pomoct v hledání dalších přeživších. Ale zachytit může i myši ve sterilní laboratoři a xenomorfy, kteří se potulují okolo.

Události: Pokud budeš chtít dobrodružství zdramatizovat, můžeš kdykoli spustit některou z událostí uvedených od str. 12.

Tři akty

Poslední den naděje je sice krátké dobrodružství, ale i tak je rozdělené na tři akty:

- **AKT I** začne se startem dobrodružství.
- **AKT II** začne ve chvíli, kdy postavy uvidí prvního xenomorfa (nezáleží na typu).
- **AKT III** začne po rozhovoru s doktorkou Komiskeyovou v lékařském centru.

Když začne nový akt, posbírej od hráčů osobní cíle z minulého aktu, rozděl příběhové body a rozdej karty s osobními cíli pro nový akt.

Finále: Jediný způsob, jak se z Hadley's Hope zachránit, je odletět raketoplánem Starcub stojícím na přistávací ploše. Ale bez jedné z přístupových karet společnosti, které mají Miranda Reynoldsová a vedoucí vědecká pracovnice Theodora Komiskeyová (funkční je jen ta Komiskeyové) ho nejde nastartovat. Jakmile si to hráči uvědomí a kartu získají, začne finále dobrodružství (viz str. 14). ●

LOKACE

NA NÁSLEDUJÍCÍCH STRÁNKÁCH je popis nejdůležitějších lokací dobrodružství – především jižního křídla, ale i některých dalších míst, viz mapa kolonie a mapy jižního křídla na stranách 4 a 5 (nebo samostatně v krabici této sady).

Zaplněné a prázdné zóny: Pokud nebude v popisu lokace něco jiného, považují se pro režim plížení všechny chodby a větrací šachty za prázdné (viz str. 8 v sešitu pravidel). Všechny ostatní zóny se berou jako zaplněné. ▶

OPUŠTĚNÍ BUDOVY

I když jsou v základně xenomorfové, pořád by měla působit jako bezpečnější místo než venkovní prostory. Pohyb venku je kvůli dešti a větru obtížný. Pokud chce postava přejít k jiné bráně nebo dveřím do kasina, zabere to chvíli, během které musí hodit na PŘEŽITÍ. Jestli neuspěje, zdrží se a musí hodit znova. Za každou chvíli, co je venku, si hodí kostkou stresu. Když padne (nebo když budeš chtít zvýšit napětí), dostane se ke xenomorfnímu trubci. Hoďte vzdorovaný hod na POSTŘEH podle pravidel odhalení v režimu plížení.

WC
SKLAD
KANCELÁŘ WEYLAND-YUTANI
SCHODIŠTĚ
KANCELÁŘ SPRÁVY MAJETKU
A
KANCELÁŘ ZÁSTUPKYNĚ VEDOUCÍHO
SKLAD
TOPOGRAFICKÉ PRACOVIŠTĚ
B
GEOLOGICKÁ LABORATOŘ – VÝCHOD
GEOLOGICKÁ LABORATOŘ – ZÁPAD
C
STERILNÍ LABORATOŘ
PŘECHODOVÁ KOMORA
D
NÁKLADNÍ VÝTAH
KANCELÁŘ VEDOUCÍHO GEOLOGA
SKLAD
SKLAD
JIŽNÍ BRÁNA

1. PODLAŽÍ

KRYTÁ LÁVKA DO KASINA
SCHODIŠTĚ
KANCELÁŘ
A
OPERAČNÍ SÁL
MÁRNICE
BIOLOGICKÁ LABORATOŘ
MRAZICÍ BOXY
B
LÉKAŘSKÉ CENTRUM
GENERÁTOR A HLAVNÍ ELEKTRICKÝ JISTIČ
SKLAD / ZBROJNICE
KANCELÁŘ
C
D
NÁKLADNÍ VÝTAH
ŘÍDICÍ CENTRUM
ODDĚLENÍ ÚDRŽBY

2. PODLAŽÍ

Jižní křídlo

JIŽNÍ KŘÍDLO Hadley's Hope je nervovým centrem celé kolonie. Nacházejí se tu klíčová pracoviště jako řídicí centrum, kancelář Weyland-Yutani a lékařské centrum. Právě tady se kolonisté pokusili o poslední (neúspěšný) odpor proti xenomorfům. Zabarikádovali všechny vstupy kromě jižní brány, ale xenomorfové se dostali za obranu přes větrací šachty a všechny uvnitř zabili nebo unesli.

Chodby

Chodby jižního křídla jsou děsivě liduprázdné. Na stěnách a stropech jdou vidět stopy po výstřelech a explozích, ze stropu kape voda z popraskaných trubek topení a vzduch je prosycený štiplavým zápachem. Elektřina sice funguje, ale světla zlověstně poblikávají.

Kyselinou proleptané díry: Pokud postavy prozkoumají kteroukoli z chodeb a hodí na **POSTŘEH**, všimnou si na podlaze podivných protavených děr.

Interkom

S výjimkou chodeb, skladů a toalet je v každé zóně jižního křídla a Tannenova kasina jednotka interkomu. Umožňují komunikaci s kteroukoli místností vybavenou stejným zařízením.

Dveře

Pokud není v popisu něco jiného, jde všechny dveře jižního křídla otevřít jednoduchým stisknutím tlačítka umístěného vedle dveří (bez akce). Zamykání a odemykání nezablokovaných dveří je krátká akce.

Zablokování dveří: Hodem na **TECHNOLOGIE** (dlouhá akce) jde dveře elektronicky zablokovat. K otevření zablokovaných dveří je taky potřeba hod na **TECHNOLOGIE** (osoba, která dveře zablokovala, to zvládne bez hodu). Dveře jde zablokovat i mechanicky pomocí řezacího hořáku – k tomu je potřeba hod na **TĚŽKÉ STROJE** (dlouhá akce).

Vyražení dveří: Zamčené nebo zablokované dveře a poklopy je možné vyrazit. Jde o útok zblízka (dlouhá akce) s úpravou +2 kostky. Pokud není v popisu něco jiného, dveře mají úroveň pancíře 2 a rozbijí se po 10 bodech poškození. Zamčené dveře jde otevřít i řezacím hořákem nebo univerzálním údržbářským klíčem a hodem na **TĚŽKÉ STROJE** (dlouhá akce). Vyražené dveře nejde znova zamknout.

Xenomorfové: Větší xenomorfové jako trubci (ovíječi a vyhřezávači ne) můžou dveře rozbít. Používají k tomu útok kousnutí do hlavy (devět kostek, základní zranění 2, průbojný).

Barikády: Hlavní dveře do centrálního bloku a východního křídla jsou na obou podlažích zevnitř zabarikádované těžkým vybavením. K otevření je potřeba směna práce a hod na **TĚŽKÉ STROJE**. Xenomorfové tyto barikády na konci dobrodružství prolomí (viz Závěrečné hrůzy na str. 14).

Schodiště a výtah

Jak si můžeš všimnout na mapě, v jižním křídle je jedno schodiště a jeden nákladní výtah.

Po schodišti se dá přecházet mezi podlažími (jeden pohyb v režimu plížení, krátká akce v boji), ale směrem do podzemí je, jak už bylo zmíněno, zabarikádované.

Nákladní výtah je poškozený a zaseknutý na 1. podlaží. Během chvíle práce by šel úspěšným hodem na **TĚŽKÉ STROJE** opravit, pak se v něm může během jednoho kola přepravit až šest osob (jeho ovládání zabere krátkou akci). Prolézt jde i výtahovou šachtou (jeden pohyb v režimu plížení, dlouhá akce v boji), ale je k tomu potřeba hod na **POHYBLIVOST**. Neúspěch znamená pád z výšky k3+1 metrů.

Vzduchotechnika

Všimni si, že na mapě jižního křídla jsou vyznačené i rozvody vzduchotechniky (včetně vstupů). Na čtyřech místech označených písmeny A, B, C a D jsou propojené napříč patry a jde tudy procházet mezi 1. a 2. podlažím (jeden pohyb v režimu plížení, krátká akce v boji). Pro rozvody vzduchotechniky platí pravidla šachet ze str. 9 v sešitu pravidel.

Zablokování vstupů: Vstupy jde pomocí řezacího hořáku a hodu na **TĚŽKÉ STROJE** (dlouhá akce) zavařit. Zablokovaný vstup má úroveň pancíře 2 a rozbije ho 8 bodů poškození.

Centrální blok: Rozvody vzduchotechniky vedou i mimo mapu do centrálního bloku základny (na každém podlaží jedna šachta). Xenomorfové je používají jako cesty do jižního křídla. Postavy, které se tudy pokusí proplížit, narazí na jednoho nebo víc trubců, kteří tam číhají a brání v průchodu.

1. podlaží

Sklady

Na mapě jižního křídla je vidět několik skladů. Panikařící kolonisti je už vybrakovali, ale pokud se postavy rozhodnou některý prohledat, nech je hodit na **POSTŘEH**. Za každý ✚ hoď jednou na následující tabulku, duplicitní výsledky přehoď. Každý sklad jde prohledat jen jednou. Hází jedna postava, ostatní můžou pomáhat. Upozorňujeme, že sklad za oddělením údržby na 2. podlaží je zbrojnice, kde při prohledávání použiješ jinou náhodnou tabulku (viz str. 10).

K6	NALEZENÝ PŘEDMĚT
1	Požární sekera
2	Nýtovačka Watatsumi s k6 nýty
3	Baterie
4	Lékárnička
5	Svítilna
6	Magnetický záznamník Seegson řady C

Geologická laboratoř – západ

Tato přeplněná laboratoř sloužila ke sledování průběhu terraformace LV-426. Je opuštěná, na stole u zdi leží nakousnutý donut (snědení zbaví jednu hráčskou postavu vyčerpání z hladu).

Sterilní laboratoř

Běžná, opuštěná laboratoř. Krom několika nedopitých šálků kávy a klece se dvěma myškami tu není nic zajímavého. Myši může zachytit detektor pohybu (viz událost „Máme tu pohyb“ na str. 13).

Topografické pracoviště

Další z liduprázdných místností. Na stolku u vstupu stojí slušný – zatím funkční – kávovar. Šálek kávy sice zvyšuje úroveň stresu o +1, ale potlačí na jednu směnu vyčerpání z nedostatku spánku. Pokud tu postavy způsobí větší hluk, přitáhnou na sebe pozornost trubce schovaného nedaleko ve vzduchotechnice.

Kancelář Weyland-Yutani

Přeplněnou kancelář vedoucího Ala Simpsona nedávno zabrala jednatelka společnosti Miranda Reynoldsová. Až se sem postavy dostanou, najdou ji, jak sedí se sklopenou hlavou na nejsevernější židli, zády otočená ke dveřím. Vypadá to, jako by podřimovala. Větrací mřížka vzduchotechniky na protější stěně je vyražená.

Reynoldsová je mrtvá, brutálně zabitá xenomorfním trubcem. Má zakrvácený obličej a krk (každý, kdo ji uvidí, si zvýší úroveň stresu o +1).

Přístupová karta: Reynoldsová má na šňůrce na krku pověšenou přístupovou kartu Weyland-Yutani. Jde o typ, který je potřebný k nastartování raketoplánu na přistávací ploše (viz str. 12). Jestli si kartu někdo vezme a otře od krve (úroveň stresu +1), zjistí, že je nenávratně zničená.

Komunikátor: Na krví potřísněném stole leží malý příruční komunikátor. Bliká na něm kontrolka, protože je ve spojení s doktorkou Komiskeyovou. Ta se Reynoldsové zoufale snaží dovolat od chvíle, kdy se probudila uvězněná v lékařském centru. Jestli postavy přijmou hovor, můžou s ní mluvit. Komiskeyová je v operačním sále na 2. podlaží. Je v šoku, zmatená a mluví nesrozumitelně. Prosí o pomoc – viz str. 9.

Xenomorph: Ve vzduchotechnice za otvorem po vyražené větrací mřížce číhá trubec. Pokud je tu i ve chvíli, kdy sem přijdou postavy, aktivuje se a začne je sledovat, aby ve vhodný okamžik zaútočil. Jestli se postavy v kanceláři zdrží, může je napadnout i tady.

Geologická laboratoř – východ

Místnost jak z hororu. Stoly a židle jsou rozházené, ve vzduchu je cítit střelný prach a úplně všechno je postříkané krví – úroveň stresu +1. Těla tu sice nejsou, ale po zdi se až k větracímu otvoru vzduchotechniky táhne široká krvavá stopa. Pokud to tu postavy prohledají (hod na **POSTŘEH**, zabere to chvíli času), najdou mezi rozházeným vybavením nabitou služební pistoli M4A3.

Kancelář vedoucího geologa

Místnost upoutá všudypřítomnými hrnky od kafe a přetékajícími odpadkovými koši. Pokud to tu někdo prohledá a uspěje v hodu na **POSTŘEH** (jedna chvíle), najde nějaké nezdravé jídlo (zažene vyčerpání z hladu dvou postav).

Kancelář zástupkyně vedoucího

Malá, stísněná kancelář zástupkyně vedoucího Lydeckerové. Vypadá nedotčená. Při prohledání tu jde úspěšným hodem na **POSTŘEH** (jedna chvíle) najít klíč s visačkou „ZBROJNICE“.

Kancelář správy majetku

Jestli padne při prohledání úspěch na **POSTŘEH** (jedna chvíle), najdou tu postavy k6×100 W-Y dolarů v hotovosti, láhev s vodou a čokoládovou tyčinku (zažene vyčerpání z žízně a hladu jedné postavy). ▶

2. podlaží

Řídicí centrum

„Velín“ je mozkem kolonie. Monitorují se tu životně důležité systémy a bezpečnost. Obvykle tu bývá rušno, ale teď tu není ani noha. Monitory svítí, z interkomu se ozývá šum.

Kamerový systém je sice poškozený, ale po úspěšném hodu na **TECHNOLOGIE** se pár zařízení podaří nahodit. Na záběrech jde spatřit následující:

- Krveprolití v ostatních křídlech a podlažích. Všude je vidět stopy po urputné bitvě. Dveře jsou vyražené, stropní a podlahové panely rozbité. Leží tu několik zohavených těl, ale mnohem míň, než by jich mělo být. Všem, kdo to vidí, se zvýší úroveň stresu o +1. Záběry by měly hráče odradit od snahy jít se tam podívat.
- Tannenovo kasino. Zdá se opuštěné, pak se ale na záběru mihne znepokojivě velký, nepřirozený stín. Těžko říct, co to bylo.
- Chodbu s číhajícím xenomorfním trubcem (pokud tam ještě je). Jen tam stojí, hlavu bez očí zvednutou ke stropu, ocasem líně mrská ve vzduchu – pokud postavy vidí trubce poprvé, zvýší se jim úroveň stresu o +1.
- Přistávací plošinu bičovanou deštěm a větrem, kde stojí firemní raketoplánem Starcub. Zdá se, že tam nikdo není.

Vysílače osobních dat: Všichni kolonisté z Hadley's Hope mají chirurgicky implantované „VOD“, které neustále vysílají jejich polohu. Ve velínu jde tyto signály hodem na **TECHNOLOGIE** vysledovat. Díky úspěchu postavy zjistí polohy následujících osob (jestli jsou jinde, informace uprav):

- Jednatelka společnosti Miranda Reynoldsová je v kanceláři W-Y na 1. podlaží.
- Vedoucí vědecká pracovnice W-Y Theodora Komiskeyová je v operačním sále na 2. podlaží.
- Vedoucí základny Al Simpson a kolonista John J. Marachuk jsou v márnici na 2. podlaží.
- Pět kolonistů (včetně Angely Linové) je na kryté lávce do Tannenova kasina na 2. podlaží.
- Údržbář Wes Osterman je v Tannenově kasině.
- Je to podivné, ale na základně už asi nikdo jiný není. Na větší vzdálenost teď postavám skenovat bohužel nejde.

Lékařské centrum

V lékařském centru je laboratoř pro biochemické analýzy, bezpečnostní skříň na biologický materiál, mrazicí boxy a okna do biologické laboratoře a operačního sálu. Je tu strašná spoušť. Po zemi jsou rozházené prázdné skříně, jak někdo v šíleném shonu hledal lékařské vybavení.

Okna do operačního sálu: V přilehlém, slabě osvětleném operačním sále postavy zahlédnou bledou ženu s dlaní přitisknutou na sklo – každému, kdo ji uvidí, se zvýší úroveň stresu o +1. Jde o doktorku Komiskeyovou, vědeckou pracovnici Weyland-Yutani (viz následující strana). Za Komiskeyovou leží na podlaze mrtvý tvor připomínající pavouka (ovíječ).

Vstup do sálu: Do operačního sálu se chodí přes biologickou laboratoř. Všechna okna v lékařském centru mají tvrzená skla (úroveň pancíře 2), ale útok, který pancíř překoná, je rozbije.

Interkom: Díky interkomu se dá s doktorkou Komiskeyovou promluvit. Co bude říkat najdeš v postranním sloupci na následující stránce.

Vejce: Uprostřed lékařského centra stojí mrazicí boxy. Jestli je hráči otevřou, najdou v nich velká zmražená kožnatá vejce. Jde o ovomorfy – xenomorfní vejce (viz str. 18), která jsou díky chladu neaktivní. Kdyby se některé dostalo ven, během chvíle rozmrzne a pak bude velmi nebezpečné. V lékařské laboratoři je několik přepravek, v kterých jdou vejce přenášet. V inventáři zabírá každá jeden řádek.

Mrazicí kapalina: V jedné skříni v lékařském centru je nádoba mrazicí kapaliny s rozprašovačem. Tým Dr. Komiskeyové ji používal k uchování vajec v klidu během přepravy. Každé použití zamrazí na jednu chvíli jedno vejce. V nádobě zbývá polovina kapaliny (stav zásob 3). Pokud někdo Komiskeyovou propustí, poví mu o vejcích i mrazicí kapalině.

Biologická laboratoř

Stísněná místnost, přes kterou se chodí do operačního sálu. Ukládají se tu vzorky biopsie a zkumavky s kultivovanými tkáněmi. Na stolech stojí sedm velkých skleněných válcových nádrží, ve kterých jsou v konzervační tekutině naloženi ovíječi. Pět je mrtvých, dva živí – odstranění chirurgicky ještě před nakladením embrya. Jejich oběti operace nepřežily (včetně kolonisty Johna J. Marachuka, jehož tělo leží v márnici).

Ovíječi: Jakmile se některá postava přiblíží k nádržím, jeden z ovíječů začne nečekaně švihat ocasem – postavě se zvýší úroveň stresu o +1. Nádrže jde přenášet (v inventáři zabírají jeden řádek) a šlo by s nimi hodit do sousední místnosti nebo zóny. Osvobozený ovíječ okamžitě zaútočí.

Vstup do operačního sálu: V biologické laboratoři jsou okno a dveře do operačního sálu. Dveře jsou zamčené. Odemknout jdou jen zvenčí a to hodem na **TECHNOLOGIE**. Šlo by je taky vyrazit, mají úroveň pancíře 2 a povolí po 10 bodech poškození. To ale přiláká trubce skrytého v šachtě

na nižším podlaží, případně všechny ostatní xenomorfy v okolí. Tvrzené okno do sálu má úroveň pancíře 2, ale útok, který pancíř překoná, ho rozbije.

Operační sál

Operačnímu sálu ambulantní chirurgie dominuje obrovský diagnostický a operační Pauling medpod. Lůžko pro pacienty stojí v rohu místnosti. Kromě Komiskeyové tu je už jen mrtvý ovíječ ležící na podlaze.

Márnice

První, co v této studené, stroze zařízené místnosti upoutá pozornost, je kovový stůl, na kterém leží tělo mrtvého muže. Jde o Johna J. Marachuka, kolonistu napadeného ovíječem, který zemřel, když se mu lékaři snažili odstranit přichyceného xenomorfa z obličeje. Prohlídka těla a úspěšný hod na **POSTŘEH** (jedna chvíle) odhalí, že zemřel na uškrcení a zlomení krku.

Vyhřezávač: Ovíječ, který nebohého Marachuka zabil, do něj stihl před smrtí naklást zárodek, a ten mezitím v mrtvém těle dorostl. Ve chvíli, když jsou postavy v márnici, se z hrudníku mrtvého kolonisty v gejzíru krve nečekaně vylíhne vyhřezávač připravený k útoku. Všechny hráčské postavy, které jsou toho svědkem, si musí okamžitě hodit na paniku.

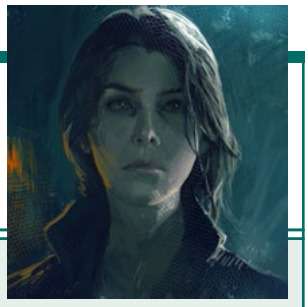
Mrazicí boxy: Všechny komory, ve kterých se uchovávají mrtvá těla, jsou až na jednu prázdné. V té leží vedoucí základny Al Simpson, který zemřel při útoku xenomorfů.

Kancelář: Krom láhve s vodou stojící na stole není v malé kanceláři na konci márnice nic zajímavého. Jestli ji někdo prohledá a uspěje v hodu na **POSTŘEH** (jedna chvíle), najde v šuplíku ve stole klíč s visačkou nadepsanou „ZBROJNICE“. ▶

MEDPOD

Pauling medpod je autonomní lékařský skener a operační jednotka. Léčí infekce, ošetřuje rány a provádí předprogramované chirurgické zákroky. Medpod je vybavený vzduchotěsným průhledným krytem, pohodlnými fixačními opěrkami končetin, laserovým skalpelem, počítačem řízenými robotickými chirurgickými rameny, anestetikem ve spreji a senzory životních funkcí.

Účinek: Medpod dokáže poskytovat první pomoc a provádět chirurgické zákroky s hodnotou dovednosti **LÉKAŘSKÁ POMOC** 10 (štěstí zkoušet nemůže).



Theodora Komiskeyová

Vědecká pracovnice Weyland-Yutani.
Věk: 41

Komiskeyová je řadu let vedoucí vědeckou pracovnicí týmu Mirandy Reynoldsové. Ačkoli nebyla zpočátku o situaci na LV-426 informována, když se o ní konečně dozvěděla, misi bez výhrad podpořila. Historkám ze základny nevěřila a teď, když se potvrdily, se se vzniklou situací nedokáže vyrovnat.

▶ **Vlastnosti**	Síla 2, Obratnost 4, Bystrost 5, Osobnost 3
▶ **Zdraví**	3
▶ **Dovednosti**	**LÉKAŘSKÁ POMOC** 3, **PILOTOVÁNÍ** 1, **POSTŘEH** 2, **TECHNOLOGIE** 2, **VELENÍ** 1, **ZDATNOST** 1
▶ **Výstroj**	Skalpel (bez úpravy, základní poškození 2), přístupová karta Weyland-Yutani

Rozhovor s Komiskeyovou

Když se po spuštění poplachu základna uzavřela, zůstala doktorka Komiskeyová, kterou napadl ovíječ, uvězněná v operačním sále. Po probuzení si uvědomila, že konec může přijít každou chvíli a teď doufá, že ji společnost zachrání.

Komiskeyová prosí postavy, aby ji pustily a nabízí jim, že s ní můžou odletět raketoplánem Starcub. Na šňůrce kolem krku má přístupovou kartu a mohla by prozradit, jak se používá. Že je nakažená ovíječem dobrovolně nepřizná. Kápnout božskou ji přinutí až úspěšný hod na MANIPULACI (všem, kdo to uslyší, se zvýší úroveň stresu o +1).

Na otázku, proč dorazili do Hadley's Hope, se Komiskeyová rozpovídá, že Reynoldsová zachytila hlášení jednoho manažera společnosti na Zemi a usoudila, že jde o příležitost kápnout na něco velkého. Tajně sestavila inspekční tým a vyrazila na cestu.

Jestli postavy doktorku Komiskeyovou propustí, ukáže jim v lékařském centru uložené mrazicí boxy s xenomorfními vejci a nádobu s mrazicí kapalinou, díky které jde vejce udržet v klidu. Později během dobrodružství se z Komiskeyové může vylíhnout vyhřezávač (viz události).

Oddělení údržby

Pracoviště údržby je zdemolované. Nástěnné panely jsou stržené, ze stropu kape voda. Jestli to tu postavy prohledají a uspějí v hodu na **POSTŘEH** (jedna chvíle), najdou řezací hořák (nabitý do plna).

Zbrojnice: V zadní části oddělení údržby je zbrojní sklad, na dveřích je napsáno „ZBROJNICE“. Dveře jsou zamčené (jeden klíč je v márnici, druhý v kanceláři zástupkyně vedoucího na 1. podlaží). Bez klíče jde otevřít buď hodem na **TECHNOLOGIE** s postihem –2 kostky, nebo hrubou silou (10 bodů poškození, úroveň pancíře 2), ale toto řešení přiláká všechny xenomorfy z okolí. Když se kolonisté bránili vetřelcům, moc toho ve zbrojnici nenechali. Postavy se tu můžou hodem na **POSTŘEH** pokusit něco najít. Za každý ⊞ hoď na následující tabulku, opakované výsledky přehoď. Zbrojnici jde prohledat jen jednou. Hází jedna postava, ostatní můžou pomáhat.

K6	NALEZENÝ PŘEDMĚT
1	Služební pistole M4A3 (nabitá, jeden zásobník navíc)
2	Spalovací jednotka M240 (nabitá, nic navíc)
3	Pumpovací brokovnice Armat model 37A2 12 (nabitá, nic navíc)
4	Revolver .357 Magnum (nabitý, nic navíc)
5	Pulzní puška Armat M41A (nabité náboje i granáty, nic navíc)
6	K6 ručních granátů M40 HEDP

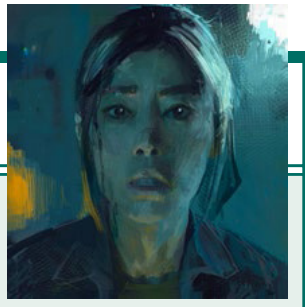
Generátor a hlavní elektrický jistič

V této stísněné místnosti jde po chvíli času a hodu na **TECHNOLOGIE** vypnout (nebo znovu zapnout) elektřinu v kolonii. Po vypnutí proudu se po celé základně rozsvítí červená nouzová světla. V nastalé temnotě mají postavy ke všem hodům na **POSTŘEH** postih –2 kostky (xenomorfům tma nevadí). Kromě toho jde v této místnosti během jedné chvíle dobít jakoukoli výstroj na elektřinu. ●

Tannenovo kasino

ANI OKÁZALÁ VÝZDOBA nedokáže zakrýt, že původní účel tohoto místa byl utilitární. Do horního patra ústí krytá lávka vedoucí z jižního křídla.

Těla: Za dveřmi kasina na konci kryté lávky je na hromadě navršených pět těl. Po otevření dveří se zakrvácené mrtvoly sesunou k zemi. Ten, kdo otevřel, si hodí na paniku, ostatním přihlížejícím se zvýší úroveň stresu o +1. Zároveň způsobený hluk uslyší xenomorf v přízemí. Jedno z těl je Angela Lin, která není mrtvá, ale v bezvědomí. Byla ovinutá a každou chvíli se z ní může vylíhnout vyhřezávač (viz str. 13).

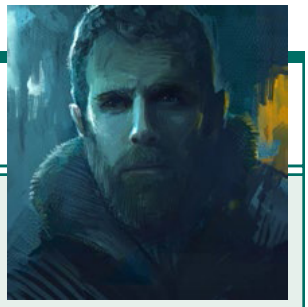


Angela Linová
Věk: 37

Linová je na tom bídně. Po zranění skončila v bezvědomí na hromadě mrtvých přátel, teď je vystrašená a zmatená. O napadení ovíječem vůbec netuší, ale i tak cítí, že se s ní děje cosi hrozného.

▶ **Vlastnosti**	Síla 2, Obratnost 4, Bystrost 4, Osobnost 4
▶ **Zdraví**	3
▶ **Dovednosti**	**BOJ ZBLÍZKA** 1, **POHYB** 1, **TECHNOLOGIE** 3, **TĚŽKÉ STROJE** 2, **ZDATNOST** 2
▶ **Výstroj**	–

Bar: V přízemí kasina, kde je bar, číhá trubec. Snaží se dostat do zázemí za barem, kde se před ním schoval kolonista Wes Osterman (viz událost „Volání o pomoc“ na str. 12). Pokud budou hráči s jeho záchranou otálet, xenomorf vyrazí dveře a nebohého Wese zabije. Dokud na sebe hráčské postavy neupozorní, xenomorf je vůči nim pasivní. ●



Wes Osterman
Věk: 49

Vzhledem k tomu, jak je pro Ostermana těžké udržet si stabilní práci, je život v Hadley's Hope jeho poslední šance. Pracuje jako údržbář topných zařízení. Když se základnou rozezněl rozkaz, aby se všichni shromáždili na ubikaci, zvítězila u něj jeho nedisciplinovanost a řekl si: „Kašlu na vás, já jdu do baru na panáka!“

▶ **Vlastnosti**	Síla 4, Obratnost 3, Bystrost 4, Osobnost 3
▶ **Zdraví**	4
▶ **Dovednosti**	**BOJ ZBLÍZKA** 2, **MANIPULACE** 1, **POHYB** 1, **TECHNOLOGIE** 1, **TĚŽKÉ STROJE** 3, **ZDATNOST** 2
▶ **Výstroj**	Kuchyňský nůž (základní zranění 2)

1. PODLAŽÍ ↓
↑ 2. PODLAŽÍ

Přistávací plošina

ZA SEVERNÍ ŠTÍTOVOU ZDÍ chránící kolonii před větrem stojí přistávací plošina a středisko řízení letového provozu. V přízemí budovy letového provozu je sklad a generátor, v patře je řídicí místnost s panoramatickými okny. Celé středisko je bez proudu a závadu není možné opravit.

Raketoplán: Na vzdálené straně přistávací plošiny čeká lockmart Starcub upravený pro přistávání na planetě. Je vybavený dvěma kryogenními lůžky, ale v nouzi může přepravovat až deset osob. Z důvodu automatických bezpečnostních protokolů je ukotvený k plošině a vchod do průlezu je uzamčený svorkou. Jediný způsob, jak se do raketoplánu dostat, je použít přístupovou kartu doktorky Komiskeyové.

Záchrana: Raketoplán je místo, kde celé dobrodružství pravděpodobně vyvrcholí (viz „Závěrečné hrůzy“ na str. 14). ●

Ostatní lokace

PODROBNÉ MAPY ZBÝVAJÍCÍCH LOKACÍ rozlehlé základny Hadley's Hope nemáme, protože se jich scénář dobrodružství netýká. Jde o centrální blok kolonie, západní, severní a východní křídlo, podzemní patra a obrovský výrobník atmosféry stojící mimo základnu.

V rámci tohoto dobrodružství nemají postavy jediný důvod, proč by se do těchto míst měly vydávat. Ale pokud na tom přeci jenom budou trvat, zjistí, že jsou zamořené xenomorfy a cestou budou čelit rostoucímu počtu trubců. ●

UDÁLOSTI

K OŽIVENÍ HRY a zvýšení napětí máš možnost vyrukovat na hráče během scénáře s níže popsanými událostmi. Může k nim dojít v jakémkoli pořadí a nemusíš je použít všechny. Ber je jako arzenál dramatických situací a je jen na tobě, jak s ním naložíš.

Výstřel

Hrobové ticho nečekaně utne výstřel následovaný křikem vycházejícím z ventilační šachty – úroveň stresu +1 pro všechny. Díky úspěšnému hodu na **POSTŘEH** (nejde o akci) postavám dojde, že hluk vychází z východní geologické laboratoře na 1. podlaží.

Záhadné pípnutí

Postavy při použití detektoru pohybu vyleká nečekané pípnutí oznamující pohyb v nedaleké vzduchotechnice. Jestli se rozhodnou šachtu prokoumat, najdou v ní jen panenku bez hlavy. Signál spustila Rebecca „Newt“ Jordenová, dcera prospektora Russa Jordena. Ale je někde schovaná a postavy na ni v tomto dobrodružství nenarazí.

Volání o pomoc

Poblíž postav se rozezní interkom. Zapípá do ticha, až sebou všichni trhnou leknutím a nepřestane, dokud hovor někdo nepřijme. Mluví v něm kolonista Wes Osterman (viz str. 10). Je zavřený v baru v Tannenově kasinu a prosí o pomoc. Jestli volání nikdo nepřijme, pípání přiláká všechny xenomorfy z okolí.

Osterman říká, že se zamkl v zázemí za barem před čímsi, co se snaží probourat dovnitř. Na pozadí hovoru jde

slyšet opakované údery, jak něco těžkého naráží do dveří. Jestli se postavy rozhodnou Wesovi pomoct, přejdi na str. 10. Pokud budou příliš otálet, uslyší, jak dveře nakonec povolí a řvoucího Ostermana odvleče cosi pištícího někam pryč (do hnízda). Všichni si zvýší úroveň stresu o +1.

Lovná zvěř

Postavy by se ani na chvíli neměly cítit v bezpečí. Jestli budou někde otálet nebo si začnou připadat v pohodě, přiběhne z hnízda (šachtami z centrálního bloku) jeden nebo více trubců a začnou je lovit.

Vylíhnutí

Jestli je s postavami doktorka Komiskeyová z lékařského centra nebo Angela Linová z Tannenova kasina, dřív nebo později se z nich vylíhnou vyhřezávači. Stát se to může i postavám, které napadli ovíječi. Nejspíš to bude poprvé, co postavy podobnou událost uvidí, a tak by si měly okamžitě hodit na paniku.

Máme tu pohyb

Když postavy použijí detektor pohybu, zachytí signál, který se pravidelně opakuje. Pípnutí ukazuje na sterilní laboratoř na 1. podlaží. Způsobují ho laboratorní myši (viz str. 7), ale to se ukáže, až tam někdo dojde.

Výpadek proudu

Celé jižní křídlo se najednou ponoří do tmy, osvětlené jen tlumenými červenými nouzovými světly. Udělali to xenomorfové? Postavy mají ke všem hodům na **POSTŘEH** postih –2 kostky. Elektřinu jde nahodit v místnosti s hlavním elektrickým jističem na 2. podlaží. ●

Závěrečné hrůzy

VE CHVÍLI, KDY POSTAVY ZÍSKAJÍ PŘÍSTUPOVOU KARTU doktorky Komiskeyové a uvědomí si, že raketoplán je jediná šance na záchranu, začne závěrečná fáze dobrodružství. Pamatuj, že následující události se můžou vlivem jednání postav změnit – k některým nemusí ani dojít. Pokud ještě někdo nesplnil osobní cíl třetího aktu, má poslední příležitost.

Hejno

Postavy vyruší hlasité dunění. Díky úspěšnému hodu na **POSTŘEH** (nejde o akci) pochopí, že něco se snaží prolomit barikády u centrálního bloku a podzemního podlaží. Xenomorfům konečně došlo, že na základně je ještě někdo živý, a vyrazili na lov!

Během několika málo minut zaplaví celé jižní křídlo hejno trubců. Hráči by si měli uvědomit, že jediný způsob, jak přežít Poslední den naděje, je doběhnout k raketoplánu na přistávací plošině a odletět pryč. Pokud jim zatím všechno vycházelo, pošli jim do cesty jednoho nebo dva trubce.

Běh k raketoplánu

Až se postavy rozběhnou k raketoplánu, budou mít za patami xenomorfy. Aby dorazily na plošinu včas, budou muset všechny uspět v hodu na **POHYBLIVOST**. Neúspěch znamená, že se postava opozdí. Ostatní ji můžou nechat za sebou, nebo na ni počkat, ale tím přijdou o svůj úspěch.

Jestli některá postava neuspěje ani na třetí pokus, trubci ji doženou a zaútočí. Útok bude považovaný za překvapivý a xenomorf díky tomu dostane iniciativu 1. Jestli postavy souboj přežijí, v cestě k raketoplánu jim už nic bránit nebude.

Start lodi

Až se hráčské a přeživší nehráčské postavy dostanou k raketoplánu, musí použít přístupovou kartu doktorky Komiskeyové, aby otevřely dveře a nastoupily. Zatímco hejno venku buší na poklop, jedna z hráčských postav hodí na **PILOTOVÁNÍ**, aby zažehla motory a vzlétla. Může to zkusit víckrát, ale každý neúspěch zvýší všem přítomným úroveň stresu o +1.

Nepříjemné překvapení

Teď, když se raketoplán odlepil od země a postavy věří, že jejich strasti skončily, je čeká nepříjemné překvapení. Členové Mirandina týmu totiž nelenili, shromáždili řadu vajec (v počtu odpovídajícím počtu přítomných postav) a uložili je uvnitř raketoplánu. Bohužel mrazicí kapalina, kterou vejce konzervovali (viz str. 8), vyprchala rychleji, než čekali.

V této chvíli jsou vejce, uložená v malé místnosti napravo, aktivní. Až sem některá z postav vejde (nebo až ti přijde, že je vhodná chvíle), vejce se rozevřou a z každého vyleze ovíječ, který ihned zaútočí – všichni si zvýší úroveň stresu o +1.

Těžko říct, co na postavy, které poslední útok přežijí, čeká dál? Toto dobrodružství jejich osudy nepopisuje a oficiální záznamy, co se s nimi po odletu z LV-426 stalo, neexistují. ●

Poslední hlášení

Pokud zůstala naživu aspoň jedna postava, máme tu pro ni návrh na poslední hlášení. Hráč ho může přečíst jak je napsané, nebo ho upravit tak, aby odpovídalo vašemu průběhu scénáře.

„Toto je poslední hlášení z Hadley's Hope. Hlásí se [jméno postavy]. Kolonii obsadily nestvůry. Ze 158 lidí, kteří tu žili, jsme unikli jenom [počet]. Ostatní... ehm, bojím se pomyslet, co se jim mohlo stát. Doufám, že měli štěstí a zemřeli rychle. Ale moc tomu nevěřím. Pokud obdržíte tuto zprávu, nepokoušejte se o záchranu. Držte se co nejdál a rychle informujte koloniální námořní pěchotu. S těmi nestvůrami si nikdo jiný neporadí.

Tady [jméno postavy], konec hlášení.“

„Ale oni se to dozvědí, Burke. Ode mě. A taky se dozvědí, že jste zodpovědný za smrt 157 zdejších kolonistů.“

„Počkejte okamžik...“

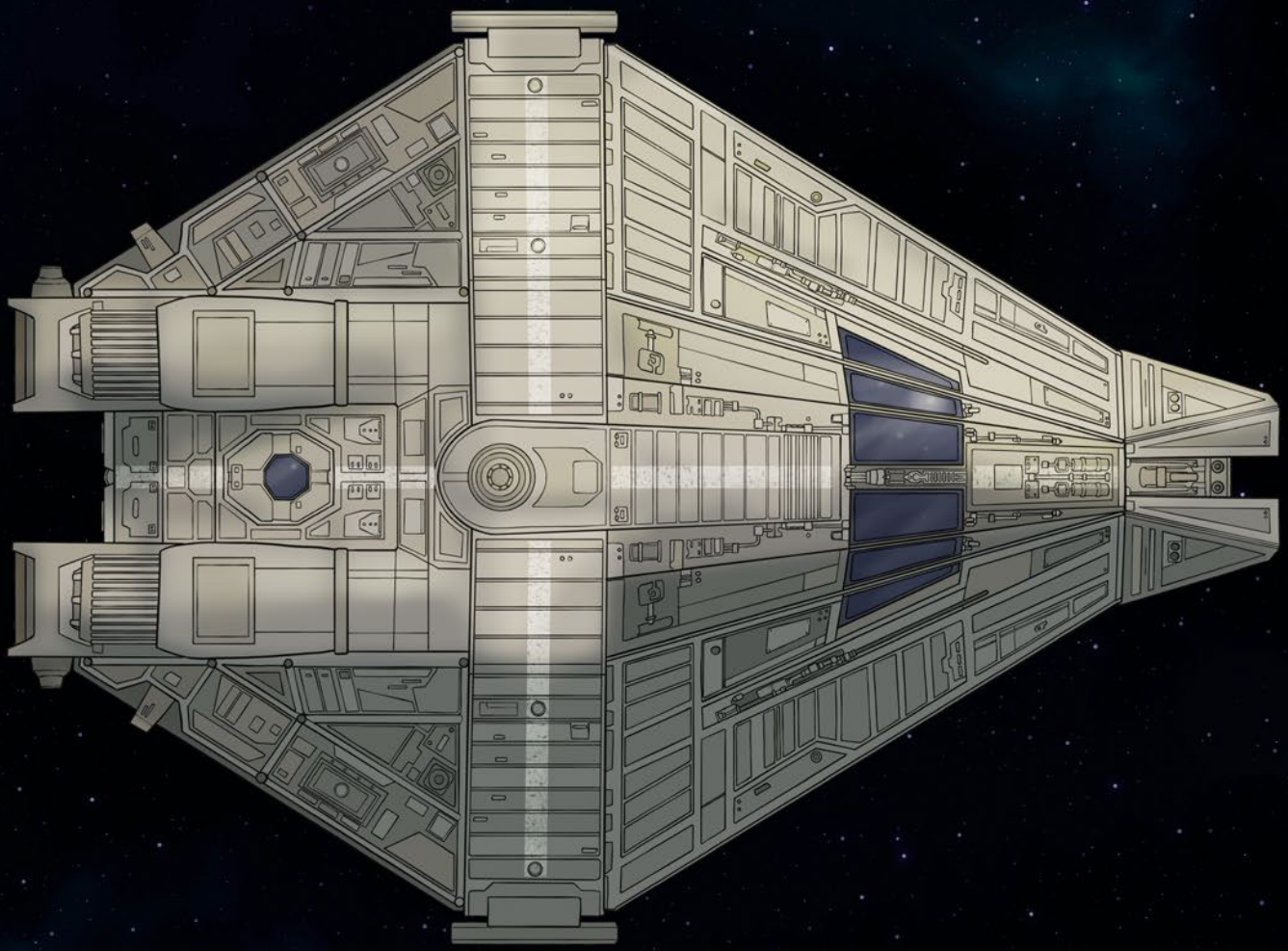
„To vy jste je poslal na tu loď.“

„Mýlíte se.“

„Přečetla jsem si záznamy z kolonie. Rozkaz ze dne 12.06.79, podepsán Burke, Carter J. Poslal jste je tam a nevaroval. Proč jste je nevaroval, Burke?“

„Dobře, podívejte, co kdyby ta loď neexistovala, už vás to někdy napadlo? Já jsem to prostě nevěděl. Kdybych se držel maximálních bezpečnostních postupů, všichni by se do toho vložili a nikdy by se to nepodařilo. Šlo by to do nekonečna. Takže jsem se rozhodl a to rozhodnutí bylo špatné. Bylo to omyl, Ripleyová. Jen omyl.“

Ellen Ripleyová a Carter Burke



Xenomorfové

Pravidla boje

V boji se xenomorfové řídí speciálními, níže popsanými pravidly.

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

Rychlost: Xenomorfové mají tolik tahů za kolo, kolik mají hodnotu rychlosti. Za každý bod rychlosti jim táhni jednu iniciativu. V každém tahu se můžou buďto pohnout, nebo zaútočit jedním ze svých typických útoků.

Vyřazení xenomorfa

K6	ÚČINEK
1	**Zmrtvýchvstání.** Xenomorf padne k zemi a zdá se mrtvý. Ale je to lest. Ve svém dalším tahu získá 1 bod Zdraví a poháněn instinktivní nenávistí znovu povstane.
2	**Zranění.** Xenomorf se zapotácí a silně krvácí. Rychlost mu klesne o –1 (nikdy ne pod 1), ale získá zpátky 1 bod Zdraví. Na začátku každého svého dalšího tahu hodí k6. Při výsledku 1–3 zkusí utéct (viz Útěk z boje na str. 14 v sešitu pravidel).
3	**Zoufalý útěk.** Xenomorf je těžce zraněný a děsivě vřeští. Získá zpátky 1 bod Zdraví a pokusí se o útěk: okamžitě, mimo pořadí iniciativy, se pohne o dvě zóny. Jestli se mu nepodaří zmizet (viz Útěk z boje na str. 14 v sešitu pravidel), musí v následujících tazích boje jednat běžným způsobem.
4	**Poslední výdech.** Zraněný xenomorf se svíjí ve smrtelné křeči. Ve svém příštím tahu provede poslední typický útok a pak zemře. Jestli ho do té doby zraní někdo další, okamžitě zemře.
5–6	**Rozervání na kusy.** Okamžitá smrt. Xenomorf je za ušidrásajícího řevu rozerván nebo rozdrcen na kusy.

Přepadení: Když se xenomorfovi podaří oběť přepadnout (viz str. 12 v sešitu pravidel), dostane na svůj první tah iniciativu 1. Na ostatní tahy v tomto kole losuje iniciativu běžným způsobem.

Typické útoky: Na rozdíl od lidí (a androidů) xenomorfové nemají krátké a dlouhé akce. Když má xenomorf zaútočit, prostě hoď k6 a najdi v jeho tabulce typických útoků, co udělá. Kdyby ti padl stejný výsledek dvakrát po sobě nebo něco, co v dané situaci nedává smysl, hoď znova. Jestli není v popisu útoku něco jiného, xenomorfové útočí na vzdálenost na dosah.

⚠ **Akce mimo pořadí:** Xenomorfové se útokům zblízka nikdy nebrání. Jejich typickým útokům se zpravidla bránit dá (viz str. 15 v sešitu pravidel), na výjimky vždy upozorňujeme v popisu útoku.

Temnota: Xenomorfy v režimu plížení temnota nijak neovlivňuje (viz str. 10 v sešitu pravidel).

Sevření: Xenomorf sevřený v boji zblízka (viz str. 16 v sešitu pravidel) se bude každý tah snažit osvobodit. V jeho případě jde o hod **POHYBLIVOSTÍ** proti útočníkovu **BOJI ZBLÍZKA**.

Pancíř: Většina xenomorfů má tak silnou kůži, že odolává útokům a dává xenomorfům úroveň pancíře.

Zdraví: Když xenomorfovi klesne Zdraví na nulu, není na rozdíl od lidí vyřazený, ale obdrží kritické zranění – hoď k6 na tabulku vlevo. Toto pravidlo neplatí pro ovíječe a vyhřezávače, kteří jsou v takovém případě zabití.

Regenerace: Xenomorfové se dokáží velmi rychle uzdravovat. Když se nepohybují, obnoví se jim za jednu chvíli všechny body Zdraví.

Výstřik kyseliny

Následující schopnosti jsou společné pro všechny formy xenomorfa XX121.

Výstřik kyseliny: Když je xenomorf XX121 zraněný, vystříkne z něj kyselina, kterou má místo krve, a může zasáhnout každého, kdo je na dosah. Zranění ohněm výstřik kyseliny nezpůsobuje. Hodnota kyseliny je u různých typů xenomorfů rozdílná.

Síla kyseliny odpovídá součtu hodnoty výstřiku kyseliny a zranění, které xenomorf obdržel (až do jeho maximální hodnoty Zdraví). Když výstřik kyseliny někoho zasáhne, hoď proti každému zasaženému tímto počtem základních černých kostek, základní zranění je 1. Pancíř proti kyselině

Výstřik kyseliny

1. Když je xenomorf zraněný čímkoli jiným než ohněm, vystříkne z něj kyselina.
2. Všem na dosah hrozí popálení kyselinou. Hoď tolika základními kostkami, kolik je hodnota výstřiku kyseliny plus obdržené zranění xenomorfa, základní zranění 1.
3. Proti všem, kdo obdrželi zranění, hoď na začátku každého dalšího kola znova na popálení. Počet kostek se sníží na polovinu (zaokrouhluj nahoru).
4. Jakmile kyselina nezpůsobí žádné zranění, přestane působit.

ochrání, ale protože ho kyselina rozleptává, za každý bod zranění, který zastavil, mu úroveň klesne o 1.

Všem, kdo z výstřiku kyseliny obdrželi zranění (i kdyby ho zastavil pancíř), hoď na začátku dalšího kola opět na popálení kyselinou, ale počet kostek se každé kolo sníží na polovinu (zaokrouhli nahoru). Jakmile kyselina nezpůsobí žádné zranění, vyčerpá se a přestane působit. ▶

PŘÍKLAD **VÝSTŘIK KYSELINY**

Xenomorf, který má hodnotu výstřiku kyseliny 8, je zasažený smartgunem a dostane 5 zranění. Všude kolem se rozstříkne kyselina a každého, kdo je na dosah, zasáhne útok z popálení 13 (8+5) základními kostkami.

OVOMORF	
▶ Rychlost	0
▶ Zdraví	2
▶ Dovednosti	–
▶ Úroveň pancíře	0
▶ Výstřik kyseliny	4

I. stádium: Ovomorf (vejce)

Na začátku životního cyklu vetřelce je velké kožnaté vejce nazývané ovomorf. Mívají různou velikost, nejčastěji od 0,6 do 1,2 metru na výšku. Na vrcholu každého vejce je otvor uzavřený čtyřmi chlopněmi, ale občas jen podlouhlou štěrbinou. Ovomorf je živý organismus chránící uvnitř uloženého ovíječe před poraněním a násilným vytažením. Když vycítí pohyb, otevře se a odhalí čerstvě probuzeného parazita uvnitř.

Otevření vejce: Když se na krátkou vzdálenost od ovomorfa ocitne potenciální hostitel (ne android), hoď na začátku každého kola kostkou stresu. Výsledek znamená, že ovíječ vyskočí ven a zaútočí. Pokud se potenciální hostitel dostane k ovomorfovi na dosah, musí si každý tah hodit na **POHYBLIVOST** (nejde o akci), jestli ho nevyruší. Když neuspěje, ovíječ vyskočí ven.

II. stádium: Ovíječ (facehugger)

Manumala noxhydria je xenomorfní parazitická forma určená pouze k jednomu účelu – zanesení bakterií Plagiarus do živého hostitele. Ovíječ má malé tělo, osm prstů připomínajících něco mezi pavoučíma a krabíma nohama, dva velké dýchací vaky a dlouhý silný ocas, který používá ke skokům na obličej překvapeného hostitele.

Útoky ovíječe

K6	ÚTOK
1–2	**Plíživá hrozba.** Ovíječ si vyhlédne oběť a pohybem připomínajícím pavouka se vrhne neúprosně přímo k ní! Oběť si zvýší úroveň stresu o +1 a musí okamžitě hodit na paniku. Pokud to bude možné, ovíječ zaútočí na stejný cíl i dalším útokem a k hodu k6 si přičte +1.
3–4	**Sevření ocasem.** Ovíječ vyskočí a sevře svou oběť švihajícím ocasem. Hoď k6: 1–2 Oběť má omotané nohy a upadne. Musí si hodit na paniku a navíc se do příští ovíječovy akce (nebo jeho smrti) nemůže pohybovat. 3–4 Oběť má omotané ruce a vypadne jí zbraň (nebo jiný předmět) dle Matčina výběru. Navíc si musí okamžitě hodit na paniku. 5–6 Ovíječ omotal oběti krk a začal ji škrtit – oběť okamžitě hází na paniku, navíc musí uspět v hodu na **ZDATNOST**, jinak dostane 1 bod zranění (pancíř v tomto případě nepomůže). Pokud bude během dalšího ovíječova útoku již jednou sevřený cíl pořád v dosahu, ovíječ zaútočí opět na něj a k hodu k6 přičte +2.
5	**Chycení za hlavu.** Ovíječ se děsivou rychlostí vrhne oběti na obličej. Hoď na útok šesti základními kostkami, oběť se může zkusit bránit (viz str. 15 v sešitu pravidel). Pokud je útok úspěšný, oběť si musí okamžitě hodit na paniku a ovíječ proti ní ve svém příštím tahu provede „Poslední objetí“ (viz výsledek č. 6).
6+	**Poslední objetí.** Ovíječ se dostane ke tváři oběti, případnou helmu nebo dýchací masku propálí kyselinou (pancíř nejde použít). Hoď na útok osmi základními kostkami, oběť se může bránit. Jestli zasáhneš, vetřelec nebohou oběť ovine a tím okamžitě vyřadí. Její poslední pocity jsou děsivé a zároveň podivně láskyplné: pevné, ale něžné sevření hlavy, dušení následované teplým přísunem bohatě okysličeného vzduchu přímo do plic, dlouhý pozvolný pád do nicoty. Je tak krásné usnout...

Když skočí ovíječ na tvář oběti, sevře jí prsty hlavu a ocasem obtočí krk. Aby jí mohl do pusy a hrdla proniknout vysouvacím kladélkem, vypustí anestetikum, které ji uvede do bezvědomí.

OVÍJEČ

▶ **Rychlost**	2
▶ **Zdraví**	2
▶ **Dovednosti**	Pohyblivost 8, Postřeh 7
▶ **Úroveň pancíře**	1 (0 proti ohni)
▶ **Výstřik kyseliny**	4

Ovinutí: Xenomorf II. stádia automaticky ovine každého znehybněného potenciálního hostitele na dosah. V boji je k tomu potřeba úspěšně provedený typický útok č. 6. Když je oběť ovinutá, xenomorf ji pomocí hluboko zavedeného kladélka inseminuje v hrudní dutině.

Na infikovaném místě začnou hostitelovy buňky mutovat a růst v nového xenomorfa dalšího stádia. Oběť je po celou dobu v bezvědomí, z kterého nejde probudit. Probere se (většinou velmi hladová) ve chvíli, kdy ovíječ po uplynutí jedné směny uhyne a odpadne. Přibližně za další směnu dojde k vylíhnutí vyhřezávače (III. stádium), které hostitel nepřežije.

Pokud není ovíječ znehybněný mrazem, vedou snahy o jeho odstranění z obličeje k usmrcení oběti. Ke zmražení ovíječe je potřeba správné vybavení, chvíle práce a úspěšný hod na **TĚŽKÉ STROJE**. I tak je potřeba za každou chvíli, která uplynula od ovinutí, hodit kostkou stresu – výsledek znamená, že inseminace už proběhla a odstranění ovíječe oběť nezachrání.

Protokol pro zajetí a likvidaci: Ovíječi nemají zrak a při vyhledávání obětí se spoléhají na zvuk a teplotu. Když postava v režimu plížení uspěje proti ovíječi v hodu na **POSTŘEH**, nevšimne si jí, ani když s ním zůstane do svého příštího tahu ve stejné zóně. V případě, že je teplota v zóně přibližně stejná jako lidská tělesná teplota, mají ovíječi na odhalení lidí –2 kostky k hodu na **POSTŘEH**.

III. stádium: Vyhřezávač (Chestburster)

Vetřelec roste v hrudníku oběti až do dosažení vývojové fáze, ve které dokáže přežít mimo organismus hostitele. Během doby, kdy jsou hostitelovy tkáně přetvářeny na

VYHŘEZÁVAČ

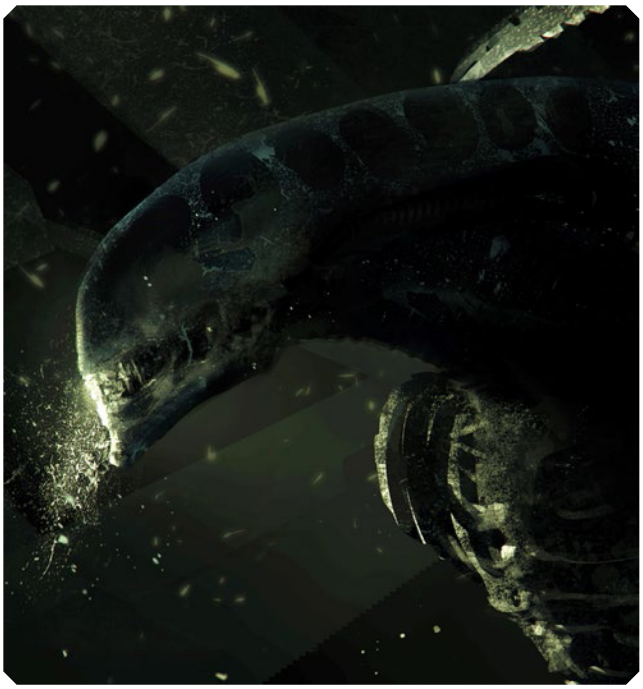
▶ **Rychlost**	2
▶ **Zdraví**	2
▶ **Dovednosti**	Pohyblivost 8, Postřeh 4
▶ **Úroveň pancíře**	0
▶ **Výstřik kyseliny**	4

embryonálního vetřelce, mu měknou kosti hrudního koše. To vyhřezávači umožní akt, díky kterému získal své pojmenování. Po dokončení růstu se mladý jedinec vylíhne z hostitele, čímž mu způsobí rozsáhlá zranění a ztrátu orgánů a krve, které nejsou slučitelné se životem. ▶

Útoky vyhřezávače

K6	ÚTOK
1–3	**Útěk.** Vyhřezávač zasyčí a prchne dvě zóny daleko, ideálně do průduchu ventilace, kanálu nebo šachty s potrubím. V momentě, kdy ho postavy ztratí z dohledu, se bere, že utekl. V následujícím režimu plížení se schovává, aby v klidu vyrostl.
4	**Děsivé syčení.** Vyhřezávač přiskočí a s výhružným zasyčením ukáže jako břitva ostré zuby. Oběť si musí okamžitě hodit na paniku.
5	**Hryznutí do nohy.** Vyhřezávač zavrčí, vycení lesknoucí se kovové zuby a hryzne protivníka do nohy. Hoď šesti základními kostkami se základním zraněním 2, útok je průbojný.
6	**Kousnutí do hrdla.** Vyhřezáváč se za pronikavého pištění vrhne oběti po hrdle. Hoď osmi základními kostkami se základním zraněním 1, útok je průbojný. Jestli dojde ke zranění, oběť si musí okamžitě hodit na paniku.

Vylíhnutí: Vylíhnutí vyhřezávače znamená pro hostitele okamžitou smrt. Díky obranným instinktům předvádí vyhřezávač hned po vylíhnutí děsivou ukázku syčení, pištění a stříkání hostitelovy krve do všech stran. Každý, kdo to vidí poprvé, musí okamžitě hodit na paniku. IV. stádium se z vyhřezávače vyvine během jedné směny.



Stádium IV: Trubec (Drone)

I když umějí mladí xenomorfní dospělci IV. stádia stát na zadních, používají vzpřímený postoj jen občas. Nejběžnější xenomorfové IV. stádia jsou trubci. Jejich kůže je téměř černá, mají chápavý ocas s čepeli podobným trnem, na každé ruce šest prstů s drápy, výrazná žebra a hladkou klenutou hlavu potaženou průsvitnou kůží. V kovové tlamě plné zubů mají druhé vysouvací čelisti, kterými umí smrtelně udeřit – což je jejich oblíbený způsob útoku.

▶ **Tichý zabiják:** Všechny hody na **POSTŘEH**, které mají odhalit trubce v režimu plížení, dostanou úpravu –2 kostky. ●

TRUBEC	
▶ **Rychlost**	2
▶ **Zdraví**	7
▶ **Dovednosti**	Pohyblivost 8, Postřeh 7
▶ **Úroveň pancíře**	2 (1 proti ohni)
▶ **Výstřik kyseliny**	8

Útoky trubce

K6	ÚTOK
1	**Hypnotizující pohled.** I když xenomorf zjevně nemá oči, vypadá, jako by se protivníkovi zahleděl hluboko do duše. Oběť je fascinována jeho děsivou krásou a v úžasu ustrne nad dílem přírody, boha nebo samotného ďábla. Úroveň stresu se jí zvýší o +1 a musí okamžitě hodit na paniku.
2	**Hra na kočku a myš.** Xenomorf zaútočí, ale cíl nezraní, jen ho srazí k zemi. Oběti vypadne zbraň nebo jiný předmět (rozhodne Matka). Xenomorf se nad ní sklání a čeká, až se dá na útěk a hra bude moct pokračovat. Oběť si zvýší úroveň stresu o +1 a musí okamžitě hodit na paniku.
3	**Drtivé sevření.** Bestie přiskočí a sevře oběť do spárů. Útočí osmi základními kostkami se základním zraněním 1. Když zasáhne, odtáhne oběť do vedlejší zóny (má pohyb navíc zdarma) a tam ji hodí na zem. Oběti vypadne zbraň nebo jiný předmět (rozhodne Matka) a musí okamžitě hodit na paniku.
4	**Připraven zabíjet.** Xenomorf popadne oběť s úmyslem ji hryznout vysouvacími čelistmi. Hoď na útok deseti základními kostkami. Jestli zasáhneš, oběť dostane 1 zranění a bude sevřená (viz str. 16 v sešitu pravidel). K osvobození potřebuje vyhrát vzdorovaný hod **BOJEM ZBLÍZKA** proti xenomorfově **POHYBLIVOSTI**. Všechny spřátelené postavy ve stejné zóně musí hodit na paniku. Jestli se oběť nevysvobodí, xenomorf proti ní ve svém příštím tahu použije Kousnutí do hlavy (útok č. 6).
5	**Ocasní trn.** Xenomorf probodne oběť svým jako břitva ostrým trnem na ocase. Hoď deseti základními kostkami se základním zraněním 2, útok je průbojný.
6	**Kousnutí do hlavy.** Xenomorf rozevře dokořán tlamu a odhalí nebezpečné vnitřní čelisti. Krátce zasyčí a hryzne. Hoď devíti základními kostkami se základním zraněním 2, útok je průbojný. Pokud dojde ke zranění a oběť je člověk, automaticky po tomto strašném úderu zemře.

POSLEDNÍ DEN NADĚJE

▶ **Návrh dobrodružství**	Dave Semark Matthew Tyler-Jones Tomas Härenstam
▶ **Výtvarníci**	Martin Grip Eren Arık
▶ **Grafický návrh a sazba**	Johan Nohr
▶ **Mapy**	Miska Fredman Stefan Isberg Christian Granath Johan Nohr
▶ **Konzultace**	Andrew E.C. Gaska / BLAM! Ventures
▶ **Péče o značku**	Joe LeFavi / Genuine Entertainment
▶ **Korektury**	Brandon Bowling
▶ **Předtisková příprava**	Dan Algstrand
▶ **Zákaznická podpora**	Daniel Lehto
▶ **Vedení komunitních akcí**	Anna Westerling

Vydání první

Překlad: Radim „smrq“ Trčálek

Verze českého překladu: 1.1

Korektury překladu: Petr „Pan Bača“ Libosvár