FREE LEAGUE

VETŘELEC

HRA NA HRDINY

PRAVIDLA HRY

UPRAVENÁ EDICE

HRA NA HRDINY VETŘELEC

UPRAVENÁ EDICE

Vedoucí vývoje
TOMAS HÄRENSTAM

Scénárista
ANDREW E.C. GASKA

Hlavní výtvarník
MARTIN GRIP

Grafický návrh a sazba
JOHAN NOHR

▶ **Výtvarníci**	Johan Nohr Eren Arık Col Price Axel Torvenius John R. Mullaney Team Comfort & Adam Colm Geoghegan (Creepy Duck Design)
▶ **Hvězdné mapy**	Clara Fei-Fei Čarija Andrew E.C. Gaska Christian Granath Johan Nohr
▶ **Mapy**	Miska Fredman Stefan Isberg Christian Granath Johan Nohr
▶ **Návrh miniatur**	Daniel Fernández-Truchaud
▶ **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: 1.2

Korektury překladu: Petr „Pan Bača“ Libosvár

O CO JDE, MATKO?

„Tu se ukázal veliký drak... Ocasem smetl třetinu hvězd z nebe a svrhl je na zem.“

–Zjevení 12:3-4

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 ti uvaří krev a zbaví tě rozumu. Ve vesmíru tě křičet nikdo neuslyší, a když zadržíš dech, prasknou ti plíce.

Ale vesmír není tak prázdný, jak se na první pohled zdá – hranice prozkoumaných oblastí se neustále rozšiřují. Zatímco chamtivé korporace soupeří o cenné zdroje, soupeřící vlády vedou agresivní studenou válku. Kolonisti riskují životy při cestách ke hvězdám – každý nový osídlený svět jim může přinést blahobyt, nebo taky hladomor. A ve stínech asteroidů číhají podivné, neznámé, smrtící bytosti.

Vetřelci.

Toto je startovací sada hry na hrdiny VETŘELEC – krvavý body horor plný korporátních šarvátek, kde si syntetičtí lidé hrají na bohy, zatímco vesmírní trakeři a námořníci slouží jako hostitelé nově zrozených přísер.

Vesmír je drsný a nemilosrdný a lidi jako ty jsou bohužel postradatelní.

Zkus přežít, pokud to dokážeš. ●

Herní režimy

VETŘELCE jde hrát ve dvou různých režimech: filmové hře a kampani.

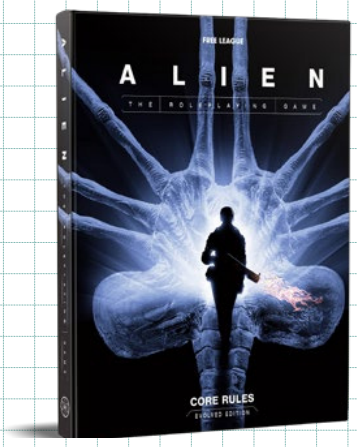
- **Filmová hra:** Filmové dobrodružství napodobuje dějový oblouk filmu VETŘELEC. Tenhle režim je navržený tak, aby šel odehrát během jednoho nebo několika málo sezení. Důraz klade na smrtelné nebezpečí a rychlou, brutální hru. Je pravděpodobné, že mezi hráčskými postavami dojde ke konfliktu, a neočekává se, že všichni přežijí. Ba naopak, většina hráčských postav se konce scénáře nejspíš nedožije. Součástí této startovací sady je krátké, uzavřené filmové dobrodružství o třech aktech s názvem Poslední den naděje.
- **Kampaň** je dlouhý, nepřetržitý příběh, kdy během většího počtu na sebe navazujících herních sezení hrajete za stejné hráčské postavy, které si vytvoříte s pomocí základní knihy pravidel hry VETŘELEC.

HRANÍ HRY VETŘELEC

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 vaší hry. Je to příběh o jejich osudech a rozhodnutích. ▶



KOMPLETNÍ HRA

Součástí startovací sady je pět předchystaných postav a filmové dobrodružství Poslední den naděje, díky kterému můžete VETŘELCE vyzkoušet. Až ho se spoluhráči dohrajete, budete připraveni pustit se do vaší vlastní hry.

V základní knize pravidel VETŘELCE, která není součástí této sady, jsou pravidla pro tvorbu postav, velký přehled vybavení, vozidel a vesmírných lodí, další děsiví xenomorfové, detailní informace o světě VETŘELCE a spousta dalších materiálů pro hraní kampaně.

Kromě základní knihy pravidel existuje několik filmových dobrodružství a příruček pro hraní kampaní. Většina komponentů této startovací sady, jako jsou kostky, mapa vesmíru, karty vybavení a iniciativy, počítadlo zásob a přehled pravidel, se dá využít i po dohrání Posledního dne naděje.

Matka

Posledním hráčem je Matka. Ta ostatním prostředí hry VETŘELEC popisuje. Ztvárňuje všechny lidi a tvory, 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 – házení kostkami je popsané na straně 4.

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.

Bezpečnostní opatření

VETŘELEC je hororová hra, která má pobavit a vyděsit zároveň. Nicméně hráči by se při ní neměli dostávat do situací, které jim jsou v reálném životě nepříjemné nebo se jich bojí.

Aby se všichni bavili a nikdo se necítil nepříjemně, doporučujeme během hry používat bezpečnostní opatření. Například si před začátkem hry můžete promluvit, kde máte limity a jakým tématům byste se při hraní rádi vyhnuli. Dalšími opatřeními jsou bezpečnostní karty, jejichž zahráním dají hráči najevo, že jim probíhající herní situace není příjemná, nebo rozhovory po hře.

Respektujte, že kdokoli z vás má právo přerušit hru, nebo dokonce odejít od stolu. A nezapomeňte na přestávky. Více informací o bezpečnostních opatřeních ve hrách na hrdiny najdeš na internetu. ●

CO JE HRA NA HRDINY?

Pokud čteš tyto řádky a o hrách na hrdiny nic nevíš, gratulujeme! Právě se ti podařilo objevit 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 schopní vyprávět vlastní příběhy. A to způsobem, jaký knihy, filmy, televize, a dokonce ani počítačové hry nedokážou.

Až budeš hledat radu nebo nápady, řadu míst věnujících se hře VETŘELEC najdeš na internetu. Včetně oficiálního fóra na stránkách Free League. Neváhej a přijď.

HRÁČSKÁ POSTAVA

HRÁČSKÁ POSTAVA je tím nejdůležitějším, co ve hře máš. Představuje tvého hrdinu ve světě VETŘELCE. Je tvýma očima a ušima v hluboké temnotě vesmíru. Nepokaz to. Chovej se ke své postavě zodpovědně. Pro tebe by mělo jít o reálnou osobu, jejíž osud máš ve svých rukou.

Nesnaž se ale vyhýbat všemu 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 připravených pro použití ve filmovém scénáři Poslední den naděje najdeš v krabici této sady. Před začátkem hry se domluvte, kdo bude za kterou hrát, nebo to nechte na náhodě a hoďte si kostkou.

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 a stresu.

- **SÍLA:** Hrubá fyzická síla a odolnost.
- **OBRATNOST:** Rychlost, ovládání těla a motorické schopnosti.
- **BYSTROST:** Inteligence, ostražitost a bystrá mysl.
- **OSOBNOST:** Charisma, empatie a schopnost ovlivňovat ostatní.

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 je najdeš na deníku postavy. Mají hodnotu od 0 do 5 a každá souvisí s jednou ze čtyř vlastností. Víc informací, jak se dovednosti používají, najdeš na straně 4.

Talenty

Talenty jsou triky, pohyby a schopnosti, které ti dávají drobnou výhodu. Jsou specializovanější než dovednosti a můžeš si díky nim doladit postavu podle svých představ. Popisy talentů postav z této sady najdeš na jejich denících. Spousta dalších talentů je v základní knize pravidel VETŘELCE.

Odhodlání

Život ve vesmíru je smrtelně nebezpečný. Pod extrémním tlakem se ocitneš častěji, než je zdrávo. Narůstající napětí je ve hře reprezentováno úrovní stresu. K udržení nervů na uzdě potřebuješ Odhodlání. Jeho číselná hodnota se rovná součtu tvé Bystrosti a Osobnosti děleno dvěma (zaokrouhli nahoru).

Zdraví

I kdyby tvá postava měla sebevětší štěstí, je pravděpodobné, že se dříve či později zraní. K zaznamenání tvého stavu slouží ukazatel Zdraví, který klesne pokaždé, když obdržíš zranění. Pokud postavě klesne Zdraví na nulu, je vyřazená a může zemřít – viz strana 24. Na začátku hry máš Zdraví na maximální hodnotě, ta se rovná součtu Síly a Obratnosti děleno dvěma (zaokrouhli nahoru).

Osobní cíle

Jste sice tým, ale každá z postav ve vaší skupině má svůj vlastní názor na věc – osobní cíl. Ve filmové hře jsou cíle postav předem určené scénářem.

I v této startovací sadě mají všechny postavy nachystané kartičky osobních cílů pro každý ze tří aktů dobrodružství Poslední den naděje. Na začátku každého aktu scénáře předá Matka všem hráčským postavám kartu s novými cíli pro nadcházející část. Cíle jsou tajné, hráči by si je neměli navzájem prozrazovat.

Matka na konci každého aktu vyhodnotí akce hráčských postav. Pokud se budeš během aktu aktivně snažit prosadit své cíle, získáš jeden příběhový bod (viz str. 6). Kdyby ti po skončení filmového dobrodružství nějaké příběhové body zůstaly, můžeš si jeden z nich vzít do dalšího dobrodružství hraného se stejnou skupinou (ale Matka to musí povolit) a to i pokud budeš hrát za jinou postavu. ▶

Postava proti postavě

Tvoje postava se ve hře VETŘELEC může dostat do přímé konfrontace s jinou hráčskou postavou. Je na Matce, aby posoudila, kdy se situace mezi dvěma hráčskými postavami vyhrotí natolik, že už není návratu.

Když Matka vyhlásí „konflikt postavy proti postavě“, zúčastnění hráči ho dohrají až do konce. Pak se ze zrádcovské hráčské postavy (pokud je stále naživu) stane nehráčská postava ovládaná Matkou.

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 postavu. S podobným jednáním doporučujeme počkat do třetího, závěrečného aktu scénáře.

Výstroj

Pokud chceš ve světě VETŘELCE přežít, potřebuješ správnou výbavu. Na str. 24 je přehled několika běžných předmětů. Výstroj postav z této sady je již zapsaná v jejich denících. Když najdeš nějakou výstroj, zapiš ji do deníku postavy, protože co tam není, to u sebe nemáš.

Zátěž: Bez problémů uneseš tolik předmětů běžné velikosti (v seznamech výstroje na konci této příručky mají váhu 1), kolik je dvojnásobek tvé Síly. V deníku postavy zabírá běžný předmět jeden řádek.

Těžké a lehké předměty: Obzvláště těžké nebo objemné předměty se počítají jako dva nebo i víc běžných předmětů, proto zabírají na deníku postavy několik řádků. Oproti tomu existují lehké předměty, které se berou jako 1/2, nebo dokonce 1/4 běžného předmětu, a proto se jich vejde na jeden řádek v deníku několik.

Drobné předměty: Předměty ještě menší než lehké se označují za drobné. Jsou tak malé, že nemají vliv na zátěž. Ale i tak si je musíš zapsat do deníku postavy.

Přetížení: Dočasně uneseš až dvojnásobek svého běžného limitu zátěže, tj. Síla x 4 předmětů. V takovém případě se ti ale zvýší úroveň stresu (viz str. 20) o 1 v každém kole boje (viz str. 12) nebo pokaždé, když se pohybuješ v režimu plížení (viz str. 8).

POČÍTADLO

Součástí této sady je užitečné počítadlo, na kterém můžeš sledovat stav spotřebních zdrojů. Díky tomu není potřeba zapisovat jejich hodnotu do deníku postavy.

Spotřební zdroje

Ve světě VETŘELCE se musíš vypořádat i s jinými nebezpečími než jsou xenomorfní tvorové. Život ohrožuje i nedostatek vzduchu, munice a elektrické energie. Tyto nezbytnosti nazýváme spotřební zdroje.

Ve skafandrech je zásoba vzduchu, zbraně mají munici a některé typy výstroje potřebují energii. Dohromady těmto zdrojům říkáme zásoby a jejich stavy si musíš značit buď na deníku postavy, nebo na počítadle z krabice startovací sady.

Hod na zásoby: Až budeš potřebovat hodit na zásoby výstroje, použij tolik kostek stresu, kolik máš aktuálně hodnotu stavu vzduchu, munice nebo energie, maximálně však šesti. Za každý symbol , který padne, se stav zásob sníží o jedna.

Vzduch: Ve startovací sadě se spotřeba vzduchu nehlídá.

Munice: Většina střelných zbraní má zásobníky. Po každé střelbě si hoď na zásoby munice. Až ti dojde, musíš přebít (viz str. 17).

Energie: Některé předměty potřebují elektřinu. Na zásoby si hoď po každém použití, nebo když to vyžaduje popis. Bez energie předmět nefunguje.

Nehráčské postavy: Ať se tolik nehází, doporučujeme, aby Matka stav zásob pro nehráčské postavy kostkami neověřovala. Místo toho se zásoby sníží o jedna pokaždé, když by se mělo házet. Ale jestli to bude Matce dávat smysl, nic nebrání, aby i zásoby nehráčské postavy prověřila hodem. ●

HODY NA DOVEDNOST

HRANÍ POSTAV VE HŘE NA HRDINY PROBÍHÁ FORMOU ROZHOVORU. Matka představí scénu, vy řeknete, co děláte. Matka vám popíše reakci nehráčských postav, vy na ně reagujete. A tak dále, pořád dokola. Během konverzace se postupně rozrůstá příběh, na jehož konci jsou všichni živí a šťastní. To poslední je samozřejmě vtip. Na Hranici to většinou dopadne jinak.

Dříve nebo později se to, podobně jako u vězně Murphyho, podělá. Situace se vyhrotí a vznikne problém, ze kterého se už nedá vykecat.

To je chvíle, kdy Matce předvedeš, co dokážeš. Prostě vezmeš kostky a hodíš na dovednost.

Základní kostky a kostky stresu

V naší hře používáme dva typy šestistěnných kostek, které jsou součástí této krabice: základní kostky (černé) a kostky stresu (žluté). Základní i stresové kostky mají místo 6 symbol ⊕. Když ti padne, obvykle to znamená, že se něco podařilo, například uspěješ při používání dovednosti. Na kostkách stresu je ještě místo 1 symbol 🧠. Když ti padne, může způsobit nepříjemnost, třeba vyvolat paniku.

Kdy házet kostkami

Filmové dobrodružství Poslední den naděje vám sice poradí, kdy házet, ale Matka může vyzvat k hodu na dovednost i v jiných vhodných situacích. Jen pozor, ať neházíte zbytečně. Kostky si šetřete na dramatické a napínavé situace, kdy jde o něco důležitého.

⊕ znamenají úspěch

Když chceš použít dovednost, vezmi tolik základních kostek, kolik máš úroveň dovednosti plus hodnotu související vlastnosti. Pak se všemi hoď. V akci uspěješ, pokud hodíš aspoň jednu 6 (⊕ na speciální kostce) – pokud ti nepadne, akce se nepodaří.

Kostky stresu: Pokud máš stres aspoň 1, přidej si do banku za každou jeho úroveň 1 kostku stresu. Jestli ti padne jeden nebo více 🧠, musíš čelit stresové reakci – viz str. 6.

Hody bez dovednosti: Pokud se pokoušíš provést akci, pro kterou nemáš potřebnou dovednost, pořád si můžeš hodit – vezmi si tolik základních kostek, kolik máš hodnotu odpovídající vlastnosti a přičti případné kostky stresu.

Úpravy

Pravidla nebo Matka ti můžou ovlivnit šanci na úspěch tím, že ti přidají nebo uberou základní kostky: +1 kostku, +2 kostky atd., nebo naopak –1 kostku, –2 kostky atd. Ale nikdy nebudeš mít míň než jednu základní kostku. Úpravy neovlivňují kostky stresu.

Výstroj: Hody většinou upravuje i výstroj, ale ne vždy. Některé akce nejde bez konkrétního předmětu provést.

Pomoc ostatních

Při hodu na dovednost ti můžou pomáhat až tři hráčské anebo nehráčské postavy. Každý, kdo tě podpoří, ti přidá +1 kostku, ale musí jít o situaci, kdy to dává smysl. Rozhodující slovo má Matka. Pomáhání v boji zabere celou akci daného kola.

Víc než jeden úspěch

Čím víc ⊕ ti padne, tím lepší máš výsledek. V boji to obvykle znamená, že způsobíš větší zranění, ale může jít i o různé bonusové efekty. Jak je využít ti poradí Matka nebo text dobrodružství. ▶

HÁZENÍ KOSTKAMI

Pravidla tě občas vyzvou hodit k6, k3, 2k6 a k66. K6 znamená, že máš hodit základní kostkou – přečti číslo, symboly ignoruj. K3 znamená hod základní kostkou, ale výsledek vydělíš dvěma (zaokrouhli nahoru). 2k6 znamená, že máš hodit dvěma k6 a sečíst výsledky. K66 znamená hod dvěma základními kostkami – první kostka značí desítky a druhá jednotky. Tím získáš výsledné číslo mezi 11 a 66.

PŘÍKLAD — ÚPRAVY A POMOC OSTATNÍCH

Fachmanka Nat se na USCSS Miranda snaží opravit vyřazené vzduchové filtry. Díky Síle 5 a úrovni 3 v TĚŽKÝCH STROJÍCH má osm základních kostek. K práci používá univerzální údržbářský klíč a pomáhá jí kolega Jeffries: to jí přidá +2 kostky. Takže celkem má úctyhodných deset základních kostek.

Neúspěch

Jestli ti nepadne ani jeden ✠, neuspěješ. Co to znamená, se dozvíš od Matky nebo z textu dobrodružství. Pokud chceš, můžeš to zkusit ještě jednou a hodit si na štěstí.

Hod na štěstí

Pokud v hodu neuspěješ nebo potřebuješ více ✠, můžeš zkusit štěstí. Stres ti okamžitě vzroste o +1. Vezmi všechny svoje kostky (včetně právě získané kostky stresu), na kterých ti nepadl ✠, a hoď jimi znovu. K výsledku přičti i všechny ✠, které padly při prvním hodu.

Kostky stresu: Pokud ti při prvním hodu padl na kostkách stresu nějaký ✠, štěstí zkoušet nemůžeš.

Jen jednou: Pokud nemáš talent, který ti umožňuje zkoušet štěstí vícekrát, můžeš to zkusit jen jednou.

PŘÍKLAD **HOD NA ŠTĚSTÍ**

I když Nat hrálo všechno do karet, oprava vzduchových filtrů se nepodařila. Rozhodne se zkusit štěstí. Tím se jí stres zvedne o +1 a do banku kostek přibude kostka stresu. Hodí znovu jak všemi deseti základními kostkami, tak i právě získanou kostkou stresu. Padnou jí dva ✠. Nejenže zvládne filtry opravit, ale za ✠ navíc jí Matka oznámí, že ve ventilační šachtě našla odporný sliz....

Dovednosti nehráčských postav

Nehráčské postavy používají dovednosti stejně jako hráčské, ale je tu jeden zásadní rozdíl – nemůžou zkoušet štěstí. To znamená, že nemají úroveň stresu. Matka za ně sice hází kostkama, ale jen na akce, které přímo ovlivňují hráčské postavy.

„Nemůžu být ve třetím měsíci těhotenství."
„No, doktorko, nejde o úplně tradiční plod."

Shawová a David

Stresová reakce

Pokud ti při hodu na dovednost padne aspoň na jedné stresové kostce ✠, musíš čelit stresové reakci. Hoď si k6 a k číslu, které ti padlo, přičti úroveň svého stresu, ale odečti hodnotu Odhodlání. Výsledek porovnej s tabulkou níže. Stresové reakce se zbavíš až poté, co si zmírníš stres (viz str. 22). Pokud máš dostat stresovou reakci, kterou už máš, zvyš si místo toho úroveň stresu o +1.

KARTY STRESU

Součástí této sady jsou karty všech déle trvajících stresových reakcí.

PŘÍBĚHOVÉ BODY

Během filmového dobrodružství můžeš při hodu na dovednost utratit příběhový bod a získat tím na jedné základní kostce automatický ✠. Udělat to můžeš před hodem i po hodu. Příběhové body získáváš plněním osobních cílů (viz str. 3) a nikdy jich nemůžeš mít víc než 3.

Hod na stresovou reakci

k6 + úroveň stresu − Odhodlání

VÝSLEDEK	REAKCE
≤0	**Jsi v klidu.** Nic se neděje.
1	**Nervozita.** Při zkoušení štěstí si zvedneš stres o +2 (místo +1).
2	**Tunelové vidění.** Máš –2 kostky k hodům na dovednosti založeným na Bystrosti.
3	**Rozčílení.** Máš –2 kostky k hodům na dovednosti založeným na Osobnosti.
4	**Třes.** Máš –2 kostky k hodům na dovednosti založeným na Obratnosti.
5	**Zoufalství.** Máš –2 kostky k hodům na dovednosti založeným na Síle.
6	**Bezmoct.** Nemůžeš zkoušet štěstí. Pokud trpíš nervozitou (viz 1. výsledek), zruš ji. Po dobu bezmoci ji nemůžeš dostat.
7+	**Selhání.** Je jedno, že ti padly ✠, akce se ti nepovedla. Navíc dostaneš +1 stres.

Pasivní hody

Matka tě občas vyzve k hodu na něco, co neděláš vědomě – typickým příkladem je hod na **POSTŘEH** v režimu plížení (viz str. 8). U těchto hodů nejde zkoušet štěstí a nevyvolávají stresovou reakci, ale pořád se k nim připočítává úroveň stresu. Matka může pasivní hod hodit tajně místo tebe.

Vzdorované hody

Situace, kdy někdo aktivně brání tvému hodu na dovednost, se řeší vzdorovaným hodem. Hodíte si oba a uspěje ten z vás, komu padne víc ⊕. I v tomto případě můžeš zkoušet štěstí. Vzdorované hody se používají zřídka. Někdy je vyžadují pravidla nebo text dobrodružství, ve vhodných situacích tě k nim může vyzvat i Matka.

Postava proti postavě: Když proti sobě házejí dvě hráčské postavy, může jako první zkusit štěstí ta aktivní. Když má zájem, hodí. Pasivní hráč se rozhoduje jako druhý.

Vyrovnaný hod: Když není jasné, kdo je ve vzdorované akci aktivní a padne remíza, jde o nerozhodný výsledek. Pokud je v dané situaci nutné mít vítěze, musí o něm rozhodnout náhoda. ●

PŘÍKLAD VZDOROVANÉ HODY

Kapitánka Charlize velící lodi USCSS Miranda se snaží dostat do hlavního počítače MU/TH/UR 7000, aby přerušila jeho nepřátelské akce. Matka rozhodne, že jde o vzdorovaný hod proti počítačově TECHNOLOGII 7 (vlastnosti MU/TH/UR nemá). Protože Charlize TECHNOLOGIE neumí, hodí jen čtyřmi základními kostkami za Bystrost a čtyřmi kostkami za aktuální úroveň stresu. Sice jí padne ⊕, ale Matka hodí za počítač a má dva ⊕.

Charlize se rozhodne zkusit štěstí. Tím se jí zvedne úroveň stresu na 5, takže si přidá další kostku stresu. Hodí vším krom kostky, na které měla ⊕. Padnou jí další dva ⊕, takže má celkem tři! Ale na jedné kostce stresu je 🦂. Stres má 5, odečte Odhodlání 4 a přihodí jednu k6. Bohužel jí padne 6, takže výsledek je 7. Kapitánka to nezvládla, navíc dostala další +1 stres! Užuž sahala po úspěchu, ale MU/TH/UR nakonec převezme kontrolu jak nad USCSS Miranda, tak i nad komunikací.

PROSTŘEDÍ A ČAS

„Mělo by to zabrat asi půl hodiny.“

Tyler

Mapy

Stejně jako Poslední den naděje se i většina ostatních dobrodružství hry VETŘELEC hraje na mapách vesmírných lodí, kolonií nebo jiných míst, kde vaše postavy bojují o holý život. Součástí této krabice jsou mapy všech lokací, kde se hra odehrává a to jak menších orientačních, tak i velkých, namalovaných do nejmenších detailů.

Žetony a miniatury: Součástí této sady jsou žetony a miniatury xenomorfů, díky kterým můžete sledovat, kde se kdo během bojů a plížení pohybuje. Koupit a používat jdou i další figurky hry VETŘELEC.

Zóny

Mapa je rozdělena na zóny. Zóna je obvykle místnost nebo chodba, ale dlouhé chodby a velké místnosti bývají rozdělené na několik zón. Na mapách dobrodružství tohoto modulu jsou hranice zón viditelně vyznačené.

Zaplněná/prázdná: Zóna je buď zaplněná, což znamená, že se v ní nachází vybavení, za kterým se dá najít úkryt, nebo prázdná, ve které nic podobného není. Prázdné jsou obvykle chodby a šachty, ale může jít i o místnosti bez nábytku nebo venkovní prostory. V dobrodružství Poslední den naděje je u každé zóny její typ určený.

Hranice: 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 dvěma zónami. Chodby a šachty dělí na zóny dveře nebo linie na mapě.

Výhled: Kromě postav, které se schovávají nebo jsou v úplném úkrytu, mají na sebe v jedné zóně všichni výhled. Neplatí to jen pro úzké šachty, jako je vzduchotechnika, kde si postavy (i přátelské) výhled navzájem blokují. Otevřená hranice výhledu nebrání. Zablokovaná hranice výhledu zpravidla brání. Vidět přes ni můžeš, jen pokud stojíš hned za dveřmi nebo poklopem a zámerně nahlížíš dovnitř.

Vzdálenost

Vzdálenost mezi protivníky se dělí do pěti kategorií – viz schéma.

Měření času

Čas je v prostředí hry VETŘELEC důležitý. Ať už čekáš na záchranu na cizím světě, kde tě pronásledují xenomorfové, nebo je spuštěn odpočet do výbuchu vaší lodi, vždy je potřeba mít o něm přehled.
Ve hře obvykle používáme tři rozdílné jednotky času. Každá se hodí k něčemu jinému, viz tabulka níže. Přesná délka kola, chvíle a směny se můžou v závislosti na konkrétní situaci lišit. ●

JEDNOTKA	TRVÁNÍ	BĚŽNÉ POUŽITÍ
Kolo	5–10 **sekund**	Boj
Chvíle	5–10 **minut**	Plížení
Směna	5–10 **hodin**	Opravy

REŽIM PLÍŽENÍ

„Jestli nebudeš potichu, všichni umřeme.“

Andy

VE HŘE VETŘELEC se většina napínavých situací odehrává ještě předtím, než se objeví protivník a začnou létat kulky. Důležitou součástí je prozkoumávání neznámých temných lokací, ve kterých číhají nepřátelé. Ve hře je to prezentováno tzv. režimem plížení. Režim plížení se odehrává v časových úsecích, které trvají přibližně 5 až 10 minut.

Pohyb hráčských postav

Pohyb v režimu plížení je pomalý a opatrný. Během jedné chvíle se stihneš přesunout do sousední zóny (za předpokladu, že je hranice otevřená nebo tam jsou dveře nebo poklop), obhlídneš, jestli nevidíš nepřátele a Matka ti zónu stručně popíše. Jestli je vás víc, můžete se pohybovat ve skupině nebo každý sám. Pořadí, v jakém se pohybujete, je na vás.

Prohledávání zóny: Když chceš v zóně něco prozkoumat důkladněji, například prohledat místnost nebo se přihlásit k datovému terminálu, budeš tu možná muset zůstat víc chvil nebo dokonce celou směnu (záleží na textu dobrodružství nebo úvaze Matky).

Plížení nehráčských postav

Když se plíží nehráčské postavy, pohybuje s nimi Matka tajně poté, co se přesunou hráči. Lidští protivníci se řídí stejnými pravidly jako hráči, xenomorfové se můžou během chvíle pohnout o jednu zónu za každý bod rychlosti (viz str. 16 v sešitě dobrodružství). Pořadí, v jakém se pohnou, je na Matce.

Aktivní a pasivní protivníci: Nepřátelé můžou být aktivní nebo pasivní, záleží na scénáři nebo Matce. Aktivní se pohybují, sledují tě nebo se před tebou snaží schovat. Pasivní protivníci o tobě nevědí, a dokud si tě nevšimnou, většinou se nehýbou. Ale pozor, Matka nebo scénáře můžou rozhodnout, že se pasivní protivník stane aktivním a naopak.

Skrytá mapa: Pro hlídání pohybu nehráčských postav může Matka používat zmenšenou kopii mapy a žetony z krabice této sady. Případně může jednoduše používat list papíru. Aby hráči nic z toho neviděli, může Matka schovat svoje materiály za víko krabice nebo za zástěnu (pokud ji u sebe má).

Šachty

Nedílnou součástí VETŘELCE jsou různé větrací šachty a úzké průlezy, které využijete hlavně v režimu plížení. Šachty můžou vést ve stěnách, stropech a podlahách místností i chodeb, a na mapách tohoto modulu jsou vyznačené jako obrysy.

Vstupy: Do šachet se dá dostat přes vstupy vyznačené na mapách a je to stejné jako přejít do sousední zóny.

Zavaření vstupů: Vstupy jde zavařit pomocí řezacích hořáků. Jak na to se dočteš v sešitu dobrodružství Poslední den naděje.

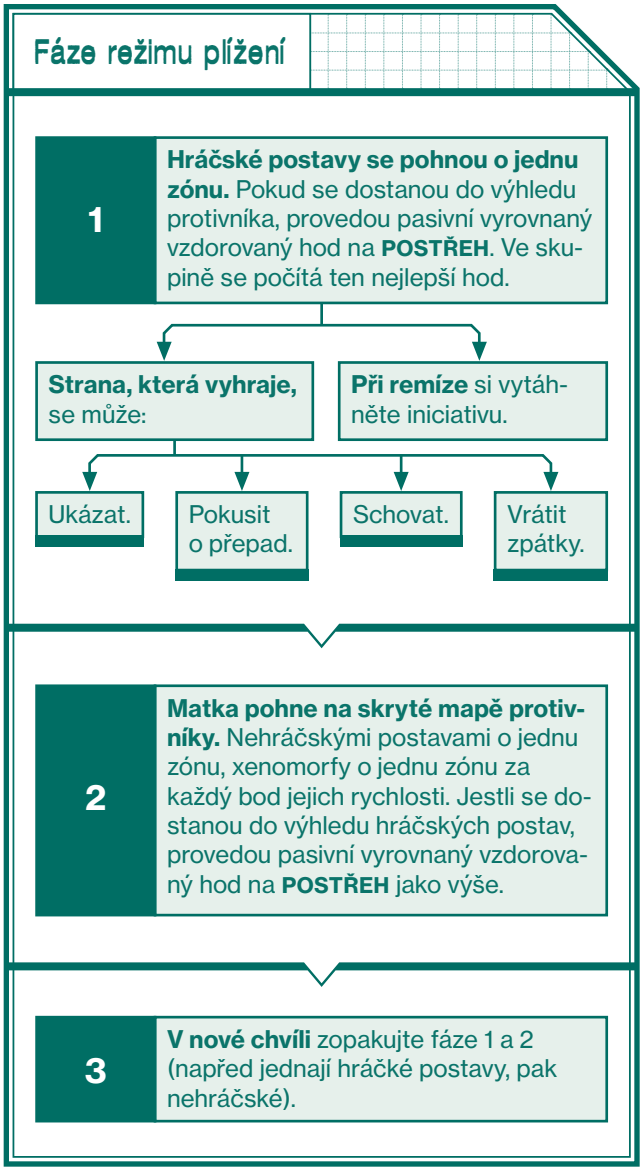
Odhalení

Když se v režimu plížení dostanete se svým protivníkem navzájem do výhledu toho druhého, řeší se to pasivním vyrovnaným vzdorovaným hodem na **POSTŘEH**. To znamená, že nemůžeš zkoušet štěstí a nehrozí ti stresová reakce (viz str. 6). Matka tě prostě vyzve k hodu na **POSTŘEH**, sama hodí za protivníka, ale neřekne proč.

Strana, která vyhraje, si všimne protivníka a může se rozhodnout, jestli se mu chce ukázat, přepadnout ho (viz str. 12), schovat se před ním (viz str. 10) nebo se vrátí stejnou cestou do zóny, odkud přišla. Návrat zpátky proběhne hned v této chvíli a nebere se jako další pohyb.

Při remíze se uvidíte navzájem – vytáhněte si iniciativu (viz str. 12).

Stráž: Pokud někdo zůstane delší dobu nehybně stát na stráži a nic jiného nedělá, je pro něj jednodušší si všimnout věcí ve svém výhledu. Díky tomu dostane +2 kostky k hodům na **POSTŘEH**. ▶



TEMNOTA

V tmavých, slabě osvětlených zónách mají lidé (a androidi) k hodu na **POSTŘEH** postih –2 kostky. Pro xenomorfy tento postih neplatí. Jestli osvětlíš zónu svítilnou, efekt temnoty se zruší.

Režim plížení ve skupině

Když se do výhledu protivníka (nebo protivníků) dostane skupina postav, hodí si na **POSTŘEH** všichni, kterých se to týká. Ale počítat se bude na každé straně jen nejlepší hod. Jestli jsou statistiky nehráčských postav identické, hodí si Matka na **POSTŘEH** jen jednou. Výsledek bude platit pro celou skupinu.

Schovávání

Schovat se můžeš jen v zaplněné zóně (v prázdné to nejde). Důkladné schování zabere celou chvíli a nejde kombinovat s pohybem ani prohledáváním zóny. Výjimkou je situace ihned po úspěšném hodu na **POSTŘEH**, kdy máš ve výhledu nepřítele (viz Odhalení str. 9) – to je jediný případ, kdy máš schování jako volnou akci. Schovávat můžeš i předměty.

PŘÍKLAD — REŽIM PLÍŽENÍ

Nat a Hayes potřebují zkontrolovat motor lodi USCSS Miranda, který vykazuje abnormální hodnoty. Během cesty se pokouší najít neznámého vraha. Plíží se po palubě a prozkoumávají zónu po zóně. Matka sleduje vraha na skryté mapě a vidí, že se schovává ve strojovně u motoru.

Hayes se od Nat po několika úsecích oddělí, protože zdravotník potřebuje, ať mu přinese chirurgickou soupravu. Nat se ve svém tahu proplíží do strojovny, kde číhá vražedný xenomorf. V pasivním vzdorovaném hodu na POSTŘEH vyhraje Nat! Je to sice riskantní, ale rozhodne se v této zóně schovat a zaleze pod ovládací panel.

Teď, když je Nat schovaná, ji xenomorf, pokud nezačne aktivně hledat, nezpozoruje. Na POSTŘEH si bude moct hodit až ve chvíli, kdy Nat vyleze z úkrytu. Matka naštěstí rozhodne, že xenomorf se v další chvíli odplíží do větrací šachty. Nat může konečně vylézt z úkrytu a zkontrolovat ovládání motoru.

Hledání: Když přijdeš do zóny, kde je někdo schovaný, běžnou chůzí, vzdorovaný hod na **POSTŘEH** se nehází. K nalezení schovaného nepřítele ho potřebuješ jednu chvíli aktivně hledat a uspět v hodu na **POSTŘEH**. Pokud neuspěješ, můžeš ho v další chvíli hledat znova. Když uspěješ, budete tahat iniciativu.

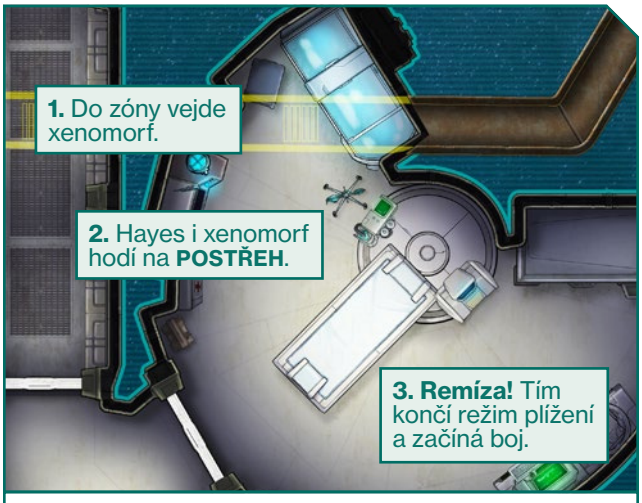
Hledání ve více lidech: Když hledá v jedné zóně víc postav, můžete hodit za každou zvlášť, nebo si hodí jedna z nich a ostatní jí pomáhají (viz str. 5).

Provedení akce: Schovaná postava může dělat jen následující akce – pohnout se do sousední zóny, pracovat s něčím ve své zóně nebo přepadnout nepřítele. Ve všech těchto případech si musí hodit vzdorovaný hod na **POSTŘEH** proti všem nepřátelům ve výhledu.

Detektor pohybu

Detektor pohybu, například jednotku M314 (viz str. 24), jde použít jednou za chvíli. To ale neznamená, že při tom nesmíš dělat nic jiného. Pokaždé, než spustíš detekci, musíš hodit na zásoby energie.

Pokud je zařízení nabité, odhalí přítomnost všech tvorů v dosahu (v případě M314 do vzdálenosti 4 zón), kteří se v předchozí chvíli pohybovali (nezáleží, že nejsou ve výhledu). Tvory, kteří se nehýbali, detekovat nejde.



PŘÍKLAD — UKONČENÍ PLÍŽENÍ

Když je Hayes v ošetřovně, vyleze ze vstupu do vzduchotechniky xenomorf. Aniž by Matka prozradila proč, vyzve Haysova hráče, aby si hodil na POSTŘEH, a sama si tajně hodí za příšeru. Dopadlo to remízou, takže se odhalí navzájem a začíná boj.

Pípnutí: Až ti detektor zapípá, označ si žetonem na mapě místo, kde došlo k pohybu. Žetony najdeš v krabici této sady. Detekce pohybu neznamená, že je nepřítel odhalený. Jen tě upozorňuje, kde se v této chvíli nachází.

Zahájení boje

Když se s protivníkem navzájem spatříte, režim plížení končí a taháte iniciativu (viz str. 12). Udělejte to i v případě, kdy protivník nevypadá nepřátelsky. Až ten, kdo je první na řadě, se rozhodne, jestli zaútočí, nebo ne. Pamatuj, že postavy si můžou během svého tahu jak s protivníkem, tak mezi sebou prohodit iniciativu (viz vyčkávání na str. 12). Boj spustí i přepadení (viz str. 12).

Přestávka

Každá přestávka, kdy si chceš s někým promluvit nebo vydechnout a zbavit se stresu (viz str. 22) ukončí režim plížení. Během přestávky musí Matka odhadnout, jak dlouho trvala, a kam se mezitím mohli protivníci na její skryté mapě posunout. K přestávce dojde i ve chvíli, kdy děláš něco, co trvá déle než jednu chvíli. Až se zase začneš pohybovat, spustí se znovu režim plížení. ●

„Tys byl vždycky kretén, Gormane."

vojín Vasquezová

BOJ A INICIATIVA

„Jdeme na to!“

vojín Vasquezová

JAKMILE JE PROTIVNÍK ODHALEN, skončí režim plížení a začne boj. Ten se odehrává v přibližně pěti až desetivteřinových kolech. Každé kolo začíná tím, že se rozhodne, kdo má iniciativu – tedy v jakém pořadí budou jednotliví bojující jednat.

Tahání iniciativy

K určení iniciativy se používá deset karet očíslovaných od 1 do 10. Najdeš je v krabici této sady. Na začátku každého kola si všichni účastníci boje táhnou náhodnou iniciativu, za nehráčské postavy tahá Matka.

Číslo na kartě určuje pořadí, v jakém budete jednat. Jako první hraje číslo 1, jako druhé čílo 2 a tak dále, dokud nehrají všichni. Až budeš podle iniciativy na řadě, říká se, že jsi na tahu. Tvůj „předchozí“ nebo „další“ tah může proběhnout v tomto, nebo předchozím/dalším kole – záleží na tom, jestli už na tebe přišla v probíhajícím kole řada.

Kartu iniciativy polož k deníku postavy tak, aby všichni viděli, v jakém pořadí hraješ. Na viditelné místo položí své karty iniciativy i Matka. Jakmile své tahy odehrají všichni účastníci, kolo končí a další začne tažením nové iniciativy.

Xenomorfové mívají tolik tahů za kolo, kolik mají hodnotu rychlosti. Matka jim za každý tah tahá jednu iniciativu. Víc se o tom můžeš dočíst v sešitu s dobrodružstvím.

PŘÍKLAD INICIATIVA

Hayes na ošetřovně narazí na děsivého xenomorfa, ale aspoň si vytáhne iniciativu 2. Nestvůra má rychlost 2 a tak za ní Matka táhne dvě karty, dostane 5 a 7. Nat, která je ve strojovně a o ničem netuší, si iniciativu netáhne.

Hayes by mohl vyčkávat a nechat xenomorfa jednat prvního, ale raději si iniciativu 2 nechá a jedná okamžitě. Za krátkou akci doběhne k nedalekému interkomu a během dlouhé akce do něj volá o pomoc v naději, že mu Nat přiběhne co nejdřív na pomoc. Pak je na řadě xenomorf...

Překvapení a přepadení

Pokud Matka rozhodne, že je první útok v boji překvapivý, dostane útočník na první kolo automaticky iniciativu 1. Ostatní bojující tahají iniciativu ze zbývajících karet. Jestli je překvapivých útočníků víc, dostanou nejnižší karty iniciativy odpovídající jejich počtu a ty si mezi sebou rozdělí, jak chtějí. Od druhého kola si všichni tahají iniciativu jako obvykle.

Přepadení: Přepadení je zvláštní typ překvapivého útoku, kdy si tě protivník nevšiml. Většinou mu předchází plížení (viz str. 8). I přepadení dává útočníkovi (útočníkům) nejnižší iniciativu (iniciativy), ale k tomu ještě přidá +2 kostky k prvnímu útoku (útokům) a cíl (cíle) se nemůže bránit ani uhýbat.

Vyčkávání

Až budeš v kole na tahu, můžeš se rozhodnout vyčkávat. To znamená, že si vyměníš kartu iniciativy – a tedy i pořadí tahů – s jinou hráčskou nebo nehráčskou postavou (nebo skupinou), která je na tahu po tobě. Ta výměnu nesmí odmítnout, naopak musí okamžitě provést svůj tah. Iniciativu nejde vyměnit s nikým, kdo už byl toto kolo na tahu.

Skupinová iniciativa

Pro zjednodušení (hlavně velkých) bojů, může Matka táhnout jednu iniciativu pro celou skupinu nehráčských postav. Všichni ve skupině pak jednají ve stejném tahu, o jejich pořadí rozhoduje Matka. Když se hráč rozhodne vyčkávat, aby si s protivníky vyměnil iniciativu, prohodí si ji s celou skupinou.

PŘÍKLAD VYČKÁVÁNÍ

Od druhého kola už Nat o xenomorfovi ví a táhne si iniciativu. Bohužel dostane kartu 9. Xenomorf dostane 3 a 8 a Hayes, který je sice vyděšený a poraněný, ale pořád ještě naživu, vytáhne iniciativu 1. Hayes se rozhodne vyčkávat a vymění si kartu s Nat, která tím pádem bude první. Nat využije jak krátkou, tak dlouhou akci na pohyb, aby se posunula o dvě zóny, a tím se dostala až do ošetřovny. Dorazila právě včas, než bude xenomorf na tahu.

Poznámka: Efekty všech pravidel, které se spouštějí „ve tvém tahu“ (například hod na smrt, viz str. 19), se při výměně iniciativy přesouvají taky. Tvůj tah začíná až ve chvíli, kdy na tebe přijde řada podle aktuální karty.

⚠ **Akce mimo pořadí:** Krátké akce, které jde zahrát mimo tah (například obrana nebo úhyb), vyčkávání neovlivní. Jednou zahraná akce je prostě použitá a nic na tom nezmění ani fakt, že díky vyčkávání dostaneš novou iniciativu. Na druhou stranu, i když v kole použiješ obě krátké akce (mimo pořadí), pořád můžeš ve svém tahu vyčkávat a vyměnit si iniciativu – je to užitečné, když potřebuješ, aby byla jiná postava na tahu dřív, než by měla.

Pokud si měníš iniciativu s xenomorfem (viz str. 16 v sešitu dobrodružství) s rychlostí 2 a výš, a tedy odpovídajícím počtem tahů v kole, můžeš si vybrat kteroukoli jeho kartu iniciativy, ale musí být s vyšším číslem, než máš ty. Xenomorfové sami od sebe téměř nikdy nevyčkávají. ●

AKCE A POHYB

Dlouhé a krátké akce

V každém kole můžeš provést jednu dlouhou a jednu krátkou akci, nebo dvě krátké akce.

Dlouhá akce
Krátká akce

nebo

Krátká akce
Krátká akce

Dlouhé akce

DLOUHÁ AKCE	DOVEDNOST
Útok zblízka	**BOJ ZBLÍZKA**
Útok na dálku	**BOJ NA DÁLKU**
Skok nebo šplh	**POHYBLIVOST**
Skrytí v úplném úkrytu	–
Práce s terminálem	**TECHNOLOGIE**
Použití stroje	**TĚŽKÉ STROJE**
První pomoc	**LÉKAŘSKÁ POMOC**
Přesvědčování	**MANIPULACE**
Udílení rozkazů	**VELENÍ**
Řízení	**PILOTOVÁNÍ**

KRÁTKÉ AKCE

- Pohyb do sousední zóny
- Pohyb z krátké vzdálenosti na dosah
- Pohyb ke dveřím nebo poklopu a nahlédnutí
- Zamčení dveří nebo poklopu
- Skrytí v částečném úkrytu
- ⚠Obrana proti útoku zblízka
- Míření při střelbě na dálku
- ⚠Úhyb před útokem na dálku
- Přebití zbraně
- Zvednutí předmětu
- Vyburcování zlomené postavy

Dlouhá akce: Obvykle jde o útok, ale může to být cokoli, co jde provést za míň než 10 vteřin a vyžaduje to tvoji plnou pozornost. Bývají spojené s hodem na dovednost. Pár příkladů najdeš v seznamu výše. Dlouhá akce jde provést, jen když jsi na tahu.

Krátká akce: Jde o rychlejší akce, které nebývají spojené s hodem na dovednost. Mezi krátké akce patří pohyb. Pár příkladů najdeš v seznamu výše. Některé jdou provést mimo tvůj tah jako akce mimo pořadí. Krátkou akci můžeš ve svém tahu odložit a zahrát později v kole jako akci mimo pořadí. Jestli chceš, můžeš v kole místo dlouhé akce zahrát druhou krátkou akci.

Obnovení akcí: Na začátku nového kola se všechny akce obnoví. Nevyužité akce propadnou, nejde je přenášet do dalších kol. ▶

Udílení rozkazů

Jako dlouhou akci můžeš vydat rozkazy jiné postavě. Je nutné, aby tě slyšela (stačí přes vysílačku). Hoď si na **VELENÍ**. Když bude plnit tvůj rozkaz, získá za každou ✦, která ti padla, +1 kostku k jednomu pozdějšímu hodu v tomto kole.

Pohyb

K pohybu v boji se používá krátká akce. Díky ní se můžeš přesunout do sousední zóny, dojít ke dveřím nebo poklopu (můžeš se za ně podívat nebo ukrýt), nebo se pohnout z krátké vzdálenosti na dosah k postavě (nebo předmětu) ve tvé zóně.

Dveře a poklopy: Odemčenými dveřmi a poklopy projdeš během akce pohyb. Zamčení je krátká akce. Zamčené dveře a poklopy je možné vyrazit, provádí se to útokem zblízka (dlouhá akce) s bonusem +2 kostky. Běžné kovové dveře nebo poklopy mají hodnotu pancíře 2 a povolí po 10 bodech poškození. Dveře a poklopy s elektronickým zámkem můžeš zkusit otevřít hodem na **TECHNOLOGIE** (dlouhá akce).

Bránění v pohybu: Když budeš jiným postavám bránit v pohybu, nepůjde tě obejít. Obecně platí, že zablokovat dokážeš prostor o šířce a výšce 2 metry. Pokud se chce protivník dostat za tebe, musí tě buď zneškodnit, nebo provést speciální akci boje zblízka (viz další strana). V pohybu nemusíš bránit všem, komu to dovolíš, ten tě obejde.

Žetony a figurky

Když používáš na mapě žetony a figurky, vzdálenost na dosah označíš tím, že je umístíš hned vedle sebe. Když nejde figurku (nebo žeton) přesunout do místnosti bez toho, aby se dotýkala jiné, nebudou spolu na krátkou vzdálenost, ale automaticky na dosah (už se k sobě nemusí pohnout).

Do úzkých prostor (například šachet) se můžeš pohnout, i když jsou na mapě užší, než je tvůj žeton/podstavec figurky. Pokud se ale do zóny nemůžeš dostat kvůli žetonu/figurce jiné postavy a přečnívá ti víc jak polovina tvého žetonu/podstavce (rozhodne Matka), prostě se tam nevejdeš. Vyřazené postavy se nepočítají.

Bránit v pohybu můžeš v oblasti, kterou zakrýváš žetonem/figurkou. Když se víc postav rozestaví vedle sebe, dokáží zabránit v pohybu ve větší oblasti.

POČÍTEJ SI AKCE

Abys měl přehled o svých akcích, doporučujeme ti na začátku kola položit kartu iniciativy lícem nahoru ve svislé poloze. Když provedeš krátkou akci, otoč ji vodorovně. Když provedeš dlouhou akci nebo druhou krátkou akci, otoč ji lícem dolů. Když je karta otočená i převrácená, už nemůžeš nic udělat!

Šachty: V úzkých šachtách jako jsou ventilace se kolem jiných postav (ani přátelských) projít nedá.

Xenomorfové sice upřednostňují ventilaci a jiné šachty, ale když je to potřeba, můžou se pohybovat i po místnostech a chodbách, a dokáží dokonce otevírat nezamčené dveře.

Tahání lidí: Při pohybu můžeš odtáhnout zraněnou nebo nepohyblivou osobu. Musíte být na dosah a ty potřebuješ hodit na **ZDATNOST**. Pokud neuspěješ, nikam se nepohnete.

Útěk z boje

Nemusíš čekat, jak boj dopadne, ale můžeš utéct. Stačí zmizet z výhledu protivníků. Pokud to uděláš a není jasné, kde jsi (rozhodne Matka), protivníci si hodí na **POSTŘEH** (nejde o akci), jestli jim úplně nezmizíš. Když neuspějí, boj skončí a začne režim plížení (pokud nebojují s dalšími postavami). ●

BOJ ZBLÍZKA

KDYŽ ÚTOČÍŠ NA VZDÁLENOST NA DOSAH (zbraní nebo pěstmi), mluvíme o boji zblízka. Jde o dlouhou akci. Na útok házíš **BOJEM ZBLÍZKA**, zbraně pro boj zblízka ti můžou dát úpravu.

Zásah: Když padne v hodu na zásah ✦, způsobíš cíli základní zranění podle použité zbraně. Za každý další ✦, který ti na zásah padl, způsobíš dodatečné 1 zranění. Zranění může být sníženo pancířem (viz str. 18). Útokem beze zbraně způsobuješ základní zranění 1.

Slabé místo: Když útočíš na cíl v pancíři a snažíš se zasáhnout slabé místo, máš na útok –2 kostky, ale v případě úspěchu se úroveň pancíře pro tenhle útok počítá o 1 menší (navíc k případné průbojnosti).

Obrana

Když na tebe někdo zaútočí v boji zblízka, můžeš se rozhodnout bránit a vyhnout se tak zásahu. Že se zkoušíš bránit, musíš ohlásit dřív, než útočník hodí na útok. Obrana je krátká akce, díky které se z útoku stane vzdorovaný hod (viz str. 7). Hoď si na **BOJ ZBLÍZKA**, za každý ✠, který ti při obraně padne, zrušíš jeden ✠, který padl útočníkovi.

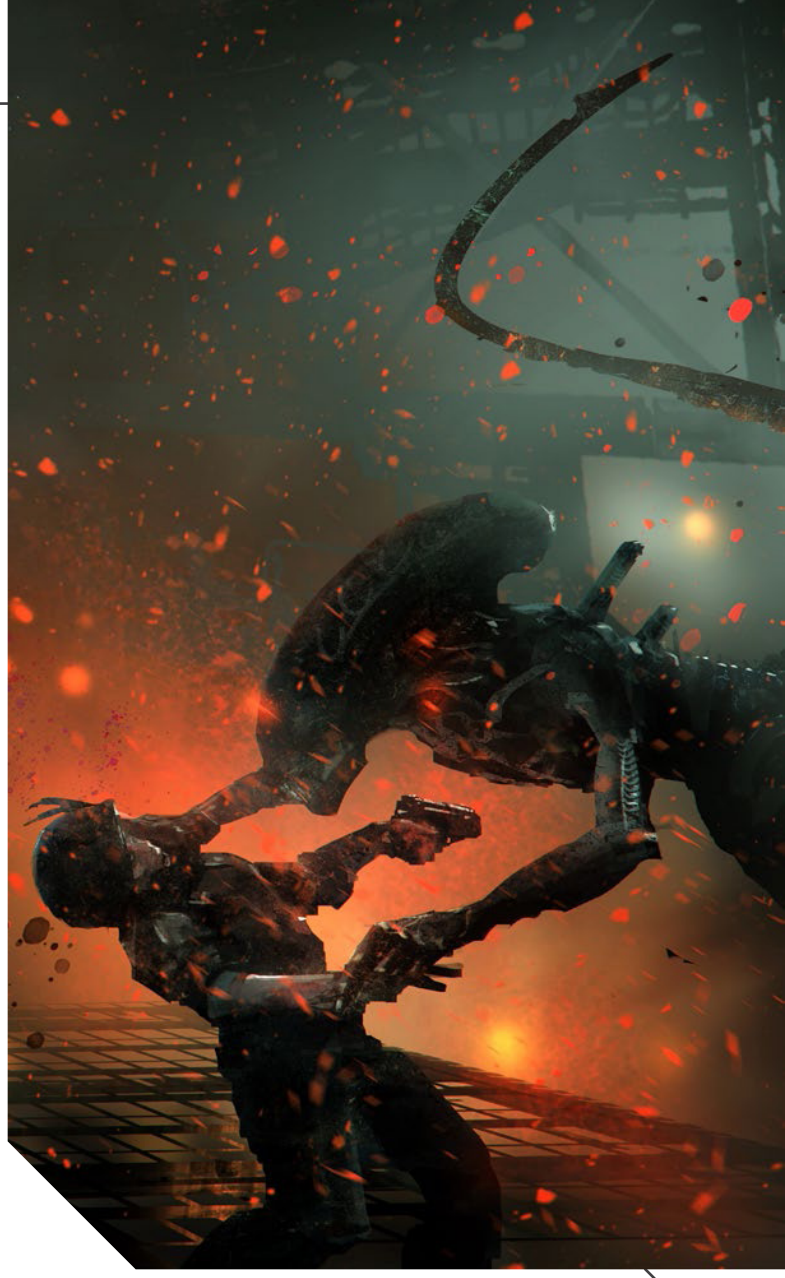
⚠ **Mimo pořadí:** Obrana je akce mimo pořadí, kterou provádíš, i když nejsi na tahu. Ale potřebuješ na ni krátkou akci – pokud už v tomto kole žádnou nemáš, bránit se nemůžeš. Jestli se bojíš, že na tebe v tomto kole něco zaútočí, raději si krátkou akci pošetři.

Speciální útoky

V boji zblízka se můžeš snažit i o jiné věci, než zranit protivníka. Jestli chceš provést speciální útok, oznam to ještě před hodem. Proti speciálnímu útoku se dá normálně bránit, ale ty si nemůžeš přičíst kostky za zbraň. Pokud v hodu na útok uspěješ, nezraníš, ale způsobíš jednu z následujících věcí:

Odzbrojení: Vytrhneš protivníkovi věc, kterou drží v ruce. Můžeš si ji nechat nebo v rámci tohoto útoku zahodit do sousední zóny.

Obejití: Obejdeš protivníka, který ti brání v pohybu (viz str. 14). Pokud se ti to podaří, přemísti svůj žeton/figurku za protivníka. ▶



Útok v boji zblízka

Oznam svůj **cíl**, jaké používáš **zbraně** (pokud nějaké) a jestli provádíš **speciální útok**.

→ Cíl se rozhodne, jestli se chce ⚠ **bránit** (krátká akce).

Cíl se brání: Proveďte vzdorovaný hod na **BOJ ZBLÍZKA**. Každý ✠ obránce ruší jeden ✠ útočníka.

- **Jestli máš aspoň o jeden ✠ víc,** zasáhneš a způsobíš základní zranění svojí zbraně. Za každý další ✠ navíc přidej 1 zranění.
- **Jestli nemáš aspoň o jeden ✠ víc,** cíl mineš.

Cíl se nebrání: Hoď na **BOJ ZBLÍZKA**.

- **Jestli padne ✠,** zasáhneš a způsobíš základní zranění svojí zbraně. Za každý další ✠ přidej 1 zranění.
- **Jestli nemáš ✠,** cíl mineš.

Odstrčení: Odstrčíš od sebe protivníka do krátké vzdálenosti. Můžeš i skrz dveře nebo poklop.

Sevření: Sevřený protivník se nemůže hýbat ani provádět žádné akce kromě osvobození. Osvobození je dlouhá akce, kdy si proti tobě hodí vzdorovaný hod na **BOJ ZBLÍZKA** (xenomorfové použijí **POHYBLIVOST**). Na protivníka, kterého držíš v sevření, můžeš útočit jen drcením. Funguje to jako běžný útok beze zbraně, ale nejde se proti němu bránit.

Soustředění a nevšímaví protivníci

Pokud se protivník plně soustředí na boj s někým jiným nebo si tě nevšiml, dostaneš k útoku na něj +2 kostky a navíc se ti nemůže bránit (viz Překvapení a přepadení na straně 12).

Střelba v boji zblízka

Střelné zbraně jdou použít i v boji zblízka, ale na zásah se hází **BOJEM ZBLÍZKA** (ne **BOJEM NA DÁLKU**). Protože má většina střelných zbraní minimální dostřel na krátkou vzdálenost (některé dál), dostaneš k nim v boji zblízka obvykle postih –2 kostky (u některých víc). Cíl se tomuto útoku nemůže bránit. ●

BOJ NA DÁLKU

KDYŽ NA NĚKOHO ZAÚTOČÍŠ na krátkou nebo větší vzdálenost, házíš **BOJEM NA DÁLKU**. Musíš mít na svůj cíl výhled (viz str. 8) a potřebuješ zbraň na dálku (viz tabulka na straně 24). Většina zbraní na dálku přidává kostky k hodu na útok. Střelba ze zbraně je dlouhá akce.

Úpravy útoků na dálku

OKOLNOST	ÚPRAVA
Míření	+2
Blíž než minimální dostřel	–2/vzdálenost
Částečně ukrytý cíl	–2
Úplně ukrytý cíl	–3
Střelba na slabé místo	–2
Velký cíl	+2
Malý cíl	–2

PŘÍKLAD — BOJ ZBLÍZKA

Xenomorf znovu zaútočí na Hayese. Má neuvěřitelných deset základních kostek, na kterých mu padnou dva ⊕. Hayes se útoku brání. Se Silou 3 a bez jakékoli úrovně v dovednosti BOJ ZBLÍZKA má jen tři základní kostky, ale za stres 3 použije ještě tři kostky stresu. Padne mu jeden ⊕ a naštěstí žádný ☣.

Hayesovi je jasné, že další ránu od xenomorfa nemusí vydržet, a tak se rozhodne zkusit štěstí. Zvedne si úroveň stresu na 4, do banku kostek přidá kostku stresu a hodí znovu. Naštěstí mu padne další ⊕. To znamená, že sice jen taktak, ale podařilo se mu útoku vyhnout.

Bohužel mu při hodu na štěstí padl i ☣, takže čelí stresové reakci. Na hodu k6 mu padne 6, ke které přičte úroveň stresu 4 a odečte Odhodlání 5. Výsledek je, že se vztekne a bude mít –2 kostky ke všem hodům na dovednosti založeným na Síle.

Zásah: Když v hodu na zásah padne ⊕, způsobíš cíli základní zranění podle použité zbraně. Za každý další ⊕, který ti na zásah padl, způsobíš dodatečné 1 zranění. Zranění může být sníženo pancířem.

Míření: Pokud před stisknutím spouště pečlivě zamíříš, dostaneš na útok +2 kostky. Mířit jde jen na krátkou a větší vzdálenost. Míření je krátká akce, kterou musíš provést ve svém tahu těsně před útokem.

Dostřel: Zbraně mají minimální a maximální dostřel. Když střílíš z větší blízkosti, než je minimální dostřel, dostaneš postih –2 kostky za každou vzdálenost, o kterou jsi blíž, než je minimální dostřel. Neplatí to pro útoky na soustředěné a nevšímavé protivníky. Na větší než maximální dostřel zbraň použít nejde. Výjimkou jsou situace, kdy stojíš hned u dveří nebo poklopu. Tehdy můžeš i se zbraní s maximálně krátkým dostřelem střílet do sousední zóny.

PŘÍKLAD — BOJ NA DÁLKU

Nat, která je od xenomorfa na krátkou vzdálenost, na něj za krátkou akci zamíří pistolí Rexim RXF-M5 EVA a za dlouhou akci vystřelí. Hodí šesti základními kostkami (tři za Obratnost 3, +1 za Rexim a +2 za míření) a dvěma kostkami stresu (aktuální úroveň stresu má 2) a padnou jí dva ⊕. Protože má Rexim základní zranění 1, způsobí Nat celkem 2 zranění.

Slabé místo: Když útočíš na cíl v pancíři a snažíš se zasáhnout slabé místo, máš na útok –2 kostky, ale v případě úspěchu se úroveň pancíře pro tenhle útok počítá o 1 menší (navíc k případné průbojnosti).

Velikost cíle: Když střílíš na velký cíl, jako je třeba vozidlo, máš bonus +2 kostky. Při střelbě na něco malého, třeba obrazovku terminálu, předmět v ruce nebo oviječe, máš postih −2 kostky.

Úhyb

Když na tebe někdo střílí v boji na dálku, můžeš zkusit uhnout. Abys mohl uhýbat, musíš si útočníka všimnout a ohlásit to dřív, než hodí kostkami. Úhyb je krátká akce, díky které se z útoku stane vzdorovaný hod (viz str. 7). Hoď si na **POHYBLIVOST**, za každý ✚, který ti při úhybu padne, zrušíš jeden ✚, který padl útočníkovi.

Mimo pořadí: Úhyb je akce mimo pořadí, kterou provádíš, i když nejsi na tahu. Na úhyb potřebuješ krátkou akci – pokud už v tomto kole žádnou nemáš, uhýbat nemůžeš. Jestli se bojíš, že na tebe v tomto kole někdo zaútočí, raději si krátkou akci pošetři.

Úkryt

Jakmile začnou létat kulky, uděláš nejlíp, když se za něco schováš. Ukrýt si můžeš najít jen v zaplněné zóně, v prázdné to jde jen za dveřmi a poklopy, které tě kryjí před nepřáteli v sousední zóně. Existují dva typy úkrytu – částečný a úplný.

Částečný úkryt: Najít si částečný úkryt je krátká akce. Schováš se jen natolik, že na protivníka vidíš a můžeš po něm střílet. Když jsi v částečném úkrytu a někdo po tobě střílí, má postih –2 kostky. V částečném úrytu jde uhýbat.

Úplný úkryt: Najít si úplný kryt, aby z tebe nešlo nic vidět, je dlouhá akce. V úplném úkrytu na tebe nemá nikdo výhled. Střílet se po tobě dá, ale s postihem –3 kostky a střely musí prorazit bariéru (viz str. 19). V úplném úkrytu se nedá uhýbat.

Střelba do vlastních

Když střílíš a mineš cíl, u kterého je v dosahu jiná postava, můžeš nechtě zasáhnout ji. Hoď dvěma základními kostkami, jestli padne ✚, způsobíš ji základní zranění. Když padnou dva ✚, bude zranění o 1 větší. Pokud je v dosahu tvého cíle víc postav, zraníš náhodně jen jednu z nich.

Munice

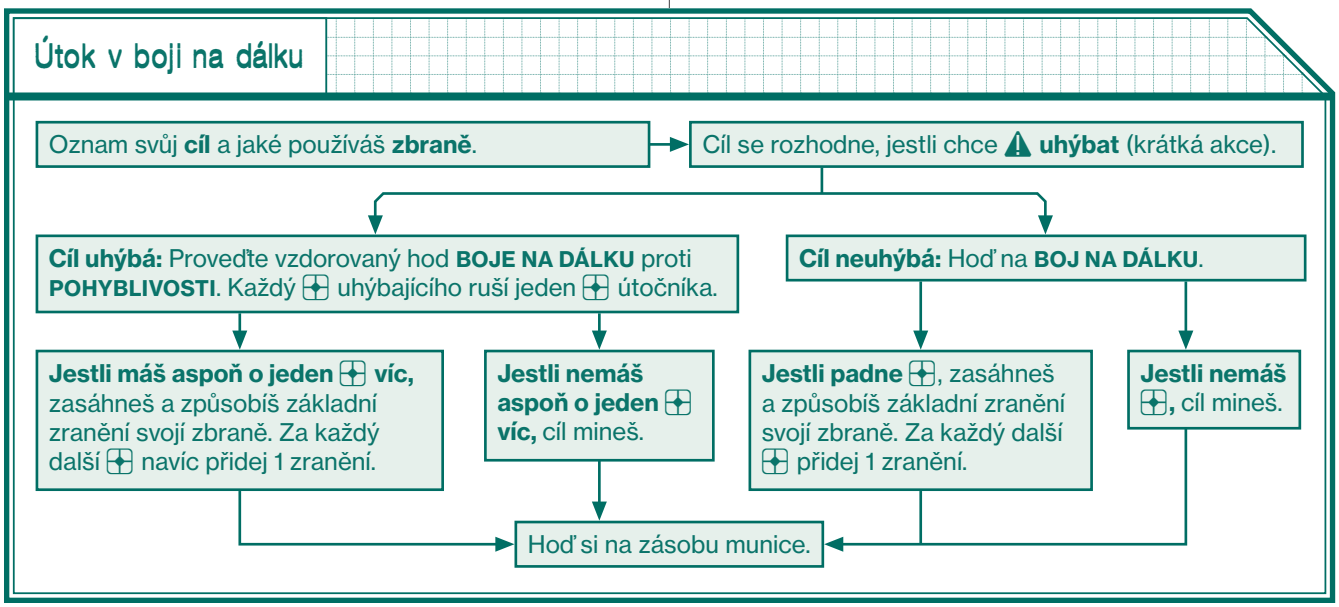
Bez munice se střílet nedá. To ale neznamená, že musíš počítat každý náboj. Místo toho se munice ve zbrani sleduje jako hodnota zásob (viz str. 4). Pokaždé, když vystřelíš, si hoď na zásoby munice. Až všechno vystřílíš, budeš muset přebít.

Přebití: Pokud není v popisu zbraně něco jiného, je nabití krátká akce. Kolik máš ještě munice (zásobníků) pro přebití si zapisuješ do deníku postavy.

Jednoranná zbraň: Jednoranné zbraně se musejí nabíjet po každém výstřelu. Na zásoby munice se u nich nehází.

Nehráčské postavy: Matka si u svých postav na munici nehází. Místo toho se jim zásoba munice sníží po každém výstřelu o 1. ▶

Útok v boji na dálku



Automat

Z automatických zbraní jde střílet dávkou. Když zasáhneš dávkou (ale bez zkoušení štěstí), můžeš okamžitě v rámci té samé akce hodit na další útok proti stejnému nebo jinému cíli. Jestli opět zasáhneš (bez zkoušení štěstí), můžeš zaútočit potřetí. Jakmile při střelbě dávkou mineš nebo zkoušíš štěstí, útok skončí. Každý útok kromě prvního ti zvedne úroveň stresu o +1. V jedné dávce nejde provést víc než tři útoky.

Munice: Když střílíš dávkou, házíš si po každém hodu na útok na zásobu munice.

Míření: Bonus +2 za míření (viz str. 16) se při střelbě dávkou započítá jen k prvnímu hodu na útok. ●

POČÍTADLO

Munici ve zbrani můžeš sledovat na počítadle, které je součástí této krabice. Ale kolik máš munice (zásobníků) pro přebití, musíš zapisovat v deníku postavy. Ve sloupci munice se zapisuje jak aktuální stav, tak maximální zásoba munice zbraně.

ZRANĚNÍ

V 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.

Pancíř

Jestli chceš ochranu před zraněním, nasaď si pancíř. Přirozený pancíř mají často i xenomorfové. Účinnost pancíře je vyjádřena jeho úrovní. **Když tě zasáhne útok, obdržené zranění se sníží o úroveň tvého pancíře.**

Průbojné útoky: Proti útokům označeným jako průbojné se úroveň pancíře počítá o 1 nižší (pod nulu neklesá).

Slabá místa: Když útočíš (zblízka i na dálku), můžeš se snažit zasáhnout slabé místo v pancíři. Sice dostaneš –2 kostky na útok, ale když zasáhneš, úroveň pancíře se pro tenhle útok počítá o 1 nižší (navíc ke snížení za průbojný útok).

Zranění

Sniž obdržené **zranění** o úroveň pancíře (započítej průbojnost a zásah slabého místa).

→ O výsledné zranění **klesne hodnota Zdraví**.

Když ti Zdraví klesne na nulu, je tvoje postava **vyřazená**. Krom jednoho pohybu za kolo nemůže dělat žádné akce. Vyřazené postavě hoď na kritické zranění. **Je smrtelné?**

Ne: Vyřeš účinek.

Ano: Vyřeš účinek a po každém uplynutí časového limitu **hoď ZDATNOSTÍ na smrt**. Kostky stresu se nepoužívají a nejde zkoušet štěstí.

V hodu na smrt neuspěješ: Postava umírá.

Uspěješ ve třech hodech na smrt: Přestaň házet na smrt.

Kdokoli na dosah ti může jako dlouhou akci poskytnout první pomoc (**LÉKAŘSKÁ POMOC**). Pokud uspěje, stabilizuje tě – přestaneš házet na smrt. Vyřazené postavě navíc vyléčí za každý ✚ 1 Zdraví. Pokud neuspěje, tvůj stav se zhorší – časový limit se o jeden stupeň zhorší.

Vyřazené postavě může kdokoli v dosahu poskytnout první pomoc (**LÉKAŘSKÁ POMOC**, dlouhá akce) nebo ji může vyburcovat (**VELENÍ**, krátká akce).

Neúspěch: Bez účinku.

Úspěch: Vzpamatuješ se z vyřazení a za každý ✚ dostaneš 1 bod Zdraví.

Při zotavení si za každou chvíli obnovíš 1 bod Zdraví (i při kritickém zranění). Z vyřazení se vzpamatuješ, když máš aspoň 1 bod Zdraví.

Obvyklé bariéry

BARIÉRA	ÚROVEŇ PANCÍŘE
Nábytek	1
Vnitřní příčka	2
Vnější plášť lodi	3
Pancéřová přepážka	4+

Bariéry

Bariéry, jako jsou příčky vesmírných lodi, mají pancíř – pár příkladů najdeš v tabulce výše. Když bariéru zasáhne útok na dálku a má dojít k poškození, sniž ho o úroveň pancíře. Pokud je poškození sníženo na nulu, útok bariéru neprorazí.

Limit proražení: Když je úroveň pancíře bariéry (nebo vozidla, ničeho jiného) i po úpravách za průbojnost a slabé místo vyšší (ne stejná) než je základní poškození zbraně, útok, bez ohledu na množství hozených ⌖, bariéru neprorazí.

Úkryt: Pamatuj, že pancíř za bariéru poskytuje jen úplný úkryt, částečný úkryt ne (viz str. 17). Pokud jsi v úplném úkrytu a máš na sobě ještě pancíř, napřed využij efekt úkrytu a pak teprve pancíře.

Vyřazení

Když postavě klesne Zdraví na nulu, je vyřazená – neschopná akce. Okamžitě jí hoď na kritické zranění. Po celou dobu, co je postava vyřazená, nedokáže dělat nic jiného než bolestivě šeptat a jednou za kolo se pohnout. Navíc nemůže získat další stres a nikdy nehází na paniku. Každé následující zranění jí nesnižuje Zdraví (pod nulu to nejde), ale způsobí další kritické zranění. Existují tři způsoby, jak se může z vyřazení vzpamatovat:

Vyřazení a nehráčské postavy

Nehráčské postavy jde vyřadit stejně, jako hráčské. Nehráčské a hráčské postavy se můžou navzájem vyburcovat a stabilizovat. Když pomáhá jedna nehráčká postava druhé, Matka si nehází, ale o výsledku rozhodne podle svého uvážení. Stejně tak může rozhodnout, že vyřazená nehráčská postava prostě zemře.

- **První pomoc:** První pomoc může poskytnout každý, kdo je od zraněného na dosah. Jde o dlouhou akci na **LÉKAŘSKOU POMOC** (plus úprava za lékařskou výstroj). Při úspěchu se zraněný vzpamatuje z vyřazení a dostane tolik bodů Zdraví, kolik padlo ⌖. Pokud navíc bylo zranění smrtelné (viz dále), bude stabilizovaný.
- **Vyburcování:** Jde o krátkou akci na **VELENÍ**, kterou můžeš zahrát na jinou postavu ve stejné zóně. Když uspěješ, zraněný se vzpamatuje z vyřazení a dostane tolik bodů Zdraví, kolik padlo ⌖. Na kritická zranění nemá vyburcování žádný vliv.
- **Bez cizí pomoci:** Pokud vyřazené (ale žijící) postavě nikdo neposkytne první pomoc, vzpamatuje se z vyřazení za jednu chvíli sama s 1 bodem Zdraví.

Zotavení: Pokud není postava unavená (viz str. 22), zotavuje se jí 1 bod Zdraví za každou chvíli odpočinku na bezpečném místě (i když má kritické zranění). První pomoc a vyburcování jde použít jen na vyřazenou postavu.

Kritická zranění

Když klesne Zdraví postavy na nulu, hoď k6 na tabulku kritických zranění. Jestli padne výsledek, který už má (a je 3 a víc), hoď znovu.

Smrt: Jestli je kritické zranění smrtelné, musíš po uplynutí určeného časového limitu házet na smrt. Pokud je časový ▶

Kritická zranění

K6	ZRANĚNÍ	Smrtelné	Účinek	Časový limit
1	Koncentrace	Ne	Odstraň si veškerý stres.	–
2	Silná bolest	Ne	Úroveň stresu ti stoupne o +1.	–
3	Těžké poranění	Ne	Pohyb v boji pro tebe bude na k6 dnů dlouhá akce.	–
4	Krvácení	Ano	Máš i těžké poranění.	směna
5	Umírání	Ano	Máš i těžké poranění.	chvíle
6	Smrt na jazyku	Ano	Máš i těžké poranění.	kolo

limit kolo, budeš házet po odehrání každého svého tahu. Hází se na **ZDATNOST** a nejde o akci. Hod na smrt nemůžeš odložit a kostky stresu se na něj nevztahují. Jestli neuspěješ, zemřeš. Když uspěješ, zůstaneš naživu, ale až znova uplyne určený časový limit, musíš hod zopakovat.

První pomoc: Pokud má postava přežít smrtelné zranění, musí jí někdo poskytnout první pomoc dřív, než neuspěje v hodu na smrt. Jde o dlouhou akci na **LÉKAŘSKOU POMOC** (plus úpravy za lékařskou výstroj). Pokud už postava není vyřazená, může si poskytnout první pomoc sama, ale má na to postih −2 kostky.

- Úspěšný hod postavu stabilizuje – není potřeba pokračovat v hodech na smrt. Navíc si obnoví tolik bodů Zdraví, kolik padlo ⊕. Účinek těžkého poranění pokračuje podle popisu.
- Neúspěšný hod postavě přitíží – časový limit se o jeden stupeň zhorší: ze směny na chvíli, z chvíle na kolo. Pokud byl časový limit kolo, postava zemře.

Bez cizí pomoci: Jestli se postavě podaří uspět ve třech hodech na smrt, přežije i bez pomoci a můžete přestat házet.

Xenomorfové: Upozorňujeme, že xenomorfové mají pár útoků, kterými rovnou zabíjejí. Pokud ti některý z nich padne, nedostaneš šanci házet na smrt ani nic jiného – prostě je po tobě.

Těžké poranění: Když postavě padne kritické zranění č. 3 nebo horší, je těžce poraněná – pohyb v boji se pro ni na k6 dní stane dlouhou akcí. V krabici této sady je pro to speciální karta. ●

PŘÍKLAD

SMRT POSTAVY

Xenomorf Nat ignoruje a zase udeří na Hayese. Ten se sice brání, ale i tak skončí vyřazený se Zdravím na nule. Navíc mu při hodu na kritické zranění padne 6 – má smrt na jazyku!

Nat se mu snaží poskytnout první pomoc a zastavit krvácení, ale hod na LÉKAŘSKOU POMOC se jí nepovede. V zoufalství ho zkusí v krátké akci vyburcovat hodem na VELENÍ a konečně uspěje. Hayes se může zase zapojit do boje.

V dalším tahu se opravdu pustí do bestie a křičí na Nat, aby se zachránila útěkem. Jenže pak neuspěje v hodu na smrt (ZDATNOSTÍ) a Nat už jen s hrůzou sleduje, jak padá mrtvý k zemi.

JAK SE VYROVNAT SE SMRTÍ POSTAVY?

Smrt postavy není nic příjemného. Ale nepovažuj ji za selhání, jde spíš o dramatické vyvrcholení tvého příběhu. Postavy ve filmových dobrodružstvích umírají běžně, často epickým, nezapomenutelným způsobem.

VĚTŠÍ VÝBĚR KRITICKÝCH ZRANĚNÍ

V základní knize pravidel VETŘELCE je tabulka kritických zranění mnohem obsáhlejší. Pokud ji máš doma a chceš větší škálu zranění, klidně ji při hraní Posledního dne naděje využij.

Panika

STUDENÁ PRÁZDNOTA VESMÍRU tě zneklidní i za normálních okolností. Připočti k tomu děsivé xenomorfy a zjistíš, že udržet nervy na uzdě a odolat záchvatu paniky není nic jednoduchého.

Úroveň stresu

Rostoucí napětí postavy se měří pomocí úrovně stresu. Většinou začíná na nule a zvyšuje se až v průběhu hry. Dojít k tomu může z mnoha příčin, například:

- Zkusíš štěstí při hodu na dovednost (viz str. 6).
- Říká to popis stresu nebo paniky, kterými trpíš ty nebo jiná hráčská postava v okolí.
- Nehráčská postava blízko tebe zpanikaří (rozhodnutí je na Matce).
- Vystřelíš podruhé nebo potřetí dávkou (viz str. 18).
- Trpíš vyčerpáním (viz str. 22).
- Zaútočí na tebe člen vaší posádky.
- Narazíš na něco, co je podle Matky nebo scénáře znepokojivé.

Hod na paniku

1.	Hoď **k6**.
2.	Přičti svoji **úroveň stresu**.
3.	Odečti svoje **Odhodlání**.
4.	Výsledek porovnej s **tabulkou záchvatů paniky**.

Hod na paniku

Pokud máš stres pod kontrolou, může ti posloužit. Ale až toho bude na tebe příliš, hrozí, že se už neudržíš a propadneš panice. Na paniku si musíš hodit pokaždé, když:

- Si všimneš, že je vyřazená jiná hráčská postava.
- Poprvé uvidíš děsivého xenomorfa.
- Nebezpečný xenomorf se dostane na dosah (i když ho nevidíš poprvé).
- Si všimneš, že jiná hráčská postava propadla záchvatu paniky.
- Stane se něco, co je podle Matky nebo scénáře děsivé.

Vyhodnocení: Hoď k6, přičti svoji aktuální úroveň stresu a odečti svoje Odhodlání. Výsledek porovnej s tabulkou záchvatů paniky.

Další panika: Když tě má ve chvíli, kdy trpíš panickým záchvatem, přepadnout další záchvat, projeví se oba zároveň. Kdyby nešly zkombinovat, přednost má ten závažnější. Když ti padne záchvát paniky, který už máš (nebo tu samou stresovou reakci), dostaneš nejbližší závažnější. ▶

ZÁCHVAT PANIKY

K6 + **úroveň stresu** − **Odhodlání**

VÝSLEDEK	ZÁCHVAT PANIKY
≤0	**Jsi v klidu.** Nic se neděje.
1	**Strach.** Zvedni si úroveň stresu o +1.
2	**Hluk.** Automaticky se prozradíš všem nepřátelům v okolí (o podrobnostech rozhodne Matka).
3	**Nervozita.** Okamžitě si hoď na zásoby vzduchu, munice nebo energie (dle uvážení Matky).
4	**Ztráta předmětu.** Přijdeš o zbraň nebo něco důležitého dle uvážení Matky. V boji můžeš ztracenou věc zvednout během krátké akce. Mimo boj ji najdeš po nějakém čase a hodu na **POSTŘEH**.
5	**Paranoia.** Během záchvatu nedokážeš pomáhat nebo si nechat pomáhat při hodech na dovednosti.
6	**Nerozhodnost.** V boji máš během záchvatu automaticky kartu iniciativy 10. Jestli je vás nerozhodných víc, vyberte si náhodně z nejvyšších karet.
7	**Ztuhnutí.** Strachy se nemůžeš hnout. Přijdeš o další tah a do té doby nemůžeš dělat akce mimo pořadí.
8	**Vyhledání úkrytu.** Jestli je zóna zaplněná, okamžitě se snažíš najít úplný úkryt. Jde o akci mimo pořadí. Jakmile se ukryješ, stres ti klesne o −1, ale přijdeš o svůj příští tah a do té doby nemůžeš dělat akce mimo pořadí. Jestli se nemáš kde ukrýt, začneš místo toho křičet (viz níže).
9	**Křik.** Z plných plic se rozkřičíš. Ztrácíš další tah a do té doby nemůžeš dělat akce mimo pořadí. Stres ti klesne o −1, ale každá spřátelená hráčská postava musí okamžitě hodit na paniku.
10	**Útěk.** Jestli je to možné, okamžitě se přesuneš od nebezpečí do jakékoli sousední zóny. Jde o akci mimo pořadí. Hned jak se vzdálíš, ti klesne úroveň stresu o −1, ale všem spřáteleným postavám, které zůstaly v zóně, odkud utíkáš, se stres o +1 zvedne. V dalším a všech následujících tazích musíš využít všechny akce k tomu, ať se dostaneš co nejdál, dokud nenajdeš aspoň trochu bezpečné místo. Tam zůstaneš, dokud tě záchvat paniky nepřejde. Do té doby nesmíš dělat akce mimo pořadí. Jestli se z nějakého důvodu nemůžeš ze zóny dostat, propadneš místo útěku katatonii (výsledek č. 12).
11	**Zuřivost.** Okamžitě zaútočíš na nejbližší osobu nebo tvora, ať už jde o spojence, nebo ne. Všechny spřátelené hráčské postavy ve stejné zóně musejí okamžitě hodit na paniku. Bojovat nepřestaneš, dokud nebudeš ty nebo cíl vyřazen nebo dokud tě panický záchvat nepřejde. Do té doby nemůžeš dělat akce mimo pořadí.
12+	**Katatonie.** Zlomilo tě to! Zhroutíš se na zem, a dokud tě záchvat nepřejde, nemůžeš se hnout, blouzníš anebo tupě zíráš do prázdna.

Potlačení paniky

Některé záchvaty paniky pominou hned po vypuknutí, jiné trvají do tvého dalšího tahu. Třetí typ jsou takové, které nepominou, dokud nedojde k jedné z následujících situací:

- Někdo, koho slyšíš (stačí přes zařízení) ti pomůže hodem na **VELENÍ**. V boji se to považuje za dlouhou akci.
- Něco tě vyřadí.
- Uplyne jedna chvíle.

Zmírnění stresu

Za každou chvíli (5 až 10 minut) strávenou odpočinkem na bezpečném místě se ti sníží úroveň stresu o −1. Navíc se za každý snížený stupeň stresu zbavíš jedné stresové reakce (viz str. 6) podle svého výběru. Během odpočinku nesmíš házet na dovednosti, a pokud ho cokoli přeruší, nepočítá se. Stres ti můžou snížit i některé záchvaty paniky. ●

JINÁ NEBEZPEČÍ

SVĚT VETŘELCE je nemilosrdný a tvoje postava může strádat a zemřít mnoha způsoby.

Vyčerpání

Pokaždé když nemáš dostatek vzduchu, vody, jídla nebo spánku, případně jsi bez adekvátní ochrany v extrémním chladu nebo horku, musíš v pravidelných intervalech házet na **PŘEŽITÍ**. Jakmile neuspěješ, je tvoje postava vyčerpaná. Buď si to poznač do deníku, nebo si vem přehledovou kartu vyčerpání, která je součástí této sady. Vyčerpání se projevuje několika účinky:

- Nemůžeš si obnovit Zdraví.
- Musíš v pravidelných intervalech házet na **PŘEŽITÍ**. Pokaždé když neuspěješ, utrpíš 1 zranění a dostaneš +1 stres.
- Vyřazení z vyčerpání kritické zranění nezpůsobuje. Místo toho házíš rovnou na smrt (**ZDATNOSTÍ**), interval je stejný, jako byl u hodů na **PŘEŽITÍ**. První pomoc v tomto případě nepomůže, hody na smrt zastaví jen odstranění příčiny vyčerpání.

Hráči se můžou vyčerpat i v Posledním dni naděje. Kdy to hrozí ti poradí text dobrodružství.

Pád

Pád na tvrdý povrch v gravitaci způsobuje zranění rovnající se výšce pádu (v metrech) děleno 2, zaokrouhli dolů. Když se snažíš seskočit, hoď na **POHYBLIVOST** a za každý hozený ✠ si sniž způsobené zranění o 1. Pancíř v těchto případech nepomáhá.

Výbuchy

Některé zbraně způsobují vybuchy. Střílí se s nimi jako normálně, ale když zasáhneš, zraníš krom cíle i všechny ostatní postavy ve stejné zóně (hráčské i nehráčské). Uhýbat může každý, koho výbuch zasáhne. Pokud se útokem netrefíš, střela se považuje za zbloudilou a nikoho nezraní.

Úkryt: Pro primární cíl má úkryt stejný účinek, jako při běžném útoku na dálku. Pro vedlejší cíle se i částečný úkryt bere jako úplný (dostanou úroveň pancíře za bariéru).

Uzavřené prostory: Když střílíš výbušnou zbraní do zóny obklopené zdmi (třeba přes dveře nebo poklop ze sousední zóny, případně zpoza úkrytu v té samé zóně), dostaneš +2 kostky na útok.

Oheň

Oheň většinou zasáhne jednu zónu. Jeho síla se vyjadřuje intenzitou. Běžný oheň má intenzitu 6–9. Když vejdeš do zóny, kde hoří (nebo tam kolo začneš), hodíš tolika základními kostkami, kolik je intenzita ohně. Každý ✦ ti způsobí 1 zranění. Pancíř tě může ochránit.

Oheň

K6	ÚČINEK
1–2	Oheň zhasne.
3–4	Požár pokračuje.
5–6	Oheň se rozšíří do náhodně vybrané sousední zóny s otevřenou hranicí a hořlavým vybavením.

Když tě vyřadí oheň, kritické zranění se vůbec neřeší. Místo toho si v každém kole rovnou házíš na smrt, dokud se z ohně nedostaneš.

Vzplanutí: Když utrpíš zranění od ohně, vzplaneš a na začátku každého nového kola čelíš dalšímu útoku ohněm (i pokud opustíš hořící zónu). Oheň sám dohoří až tehdy, když jsi mimo hořící zónu a útok ohněm ti nezpůsobí žádné zranění. K uhašení hořícího je potřeba uspět v hodu na **POHYBLIVOST** (dlouhá akce). Zkoušet to může buď sám, nebo někdo jiný na dosah.

Šíření ohně: Při běžném požáru hoď na začátku každého kola k6: 1–2 oheň uhasne, v zóně už nehoří. 5–6 oheň se rozšíří do náhodně vybrané sousední zóny s otevřenou hranicí (ale musí v ní být něco, co může hořet).

Syntetici

V boji androidi provádějí akce a házejí na dovednosti jako lidi. Pár rozdílu tu ale je:

Vlastnosti: Obecně se dá říct, že syntetici mají vyšší hodnoty vlastností než lidé.

Dovednosti a stres: Androidi nemůžou zkoušet štěstí při hodu na dovednost. Netrpí stresem, proto nemají úroveň stresu a nikdy neházejí na paniku.

Poškození: Pokud syntetikovi klesne Zdraví na nulu, neházíš si na kritické zranění, ale na tabulku kritických poškození. Dokud nedojde k vypnutí systému (výsledek č. 6), projevují se u něj sice účinky kritického poškození, ale i tak může pokračovat ve své činnosti. Proto je androida velmi obtížné zastavit. ●

Kritické poškození androidů

K6	KRITICKÉ POŠKOZENÍ
1	**Prasklé čerpadlo kapaliny.** Android ztratí příští tah a do té doby nemůže provádět akce mimo pořadí.
2	**Zničené servořízení nohou.** Obě nohy jsou nefunkční. Pohyb se stane dlouhou akcí.
3	**Zničené servořízení paže.** Jedna paže je nefunkční. Android může používat jen jednoruční vybavení.
4	**Vykloubená hlava.** Umělý krk androida se zlomí a hlava je v nepřirozené poloze. Ze všech krátkých akcí jsou dlouhé akce.
5	**Vážné poškození trupu.** Vnitřní orgány vyhřeznou ven a android je zcela nepohyblivý.
6	**Vypnutí systému.** Android je roztrhaný nebo rozdrcený tak, že ho nejde opravit. Základní systémy jsou vážně poškozené a pro komunikaci s androidem je potřeba hodit na **TECHNOLOGIE**.

Zbraně

ZBRAŇ	ÚPR.	ZRANĚNÍ	DOSTŘEL	MUNICE	VÁHA	SPECIALITA
Služební pistole M4A3	+2	2	N/S	2	1/2	
Revolver .357 Magnum	+1	3	K/S	1	1	
Nýtovačka Watatsumi DV-303	–1	3	N/K	Jednoranná	1	Průbojná
Pulsní puška Armat M41A	+2	2	K/D	3	1	Průbojná, automat, granátomet
Pumpovací brokovnice Armat Model 37A2 12	+2	3	N/K	1	1	
Spalovací jednotka M240	+1	2	K/K	2	1	Oheň
Ruční granát M40 HEDP	–	2V	K/S	Jedno použití	1/4	
Průzkumná seismická nálož	–	3V	K/S	Jedno použití	1	
Útok beze zbraně	–	1	N	–	–	
Tupý nástroj	+1	1	N	–	1	
Bojový nůž	+1	2	N	–	1/2	
Požární sekera	–	2	N	–	1	Průbojná
Řezací hořák	–1	3	N	3	1	Průbojná

Diagnostika a zobrazení

ZAŘÍZENÍ	VÁHA	ÚČINEK
Počítačový terminál	Různá	Přístup a zpracování dat (hod na **TECHNOLOGIE**).
Magnetický záznamník Seegson řady C	1	Nahrávání a přehrávání zvukového záznamu (**MANIPULACE** +1).
Komunikátor	–	Umožňuje týmovou komunikaci na dálku.
Vysílač osobních dat	–	Monitoruje polohu a životní funkce (**LÉKAŘSKÁ POMOC** +1).
Seegson O-DAT	1/2	Koordinované údaje pro týmy v terénu (**VELENÍ** +1).

Zařízení pro pozorování

ZAŘÍZENÍ	VZDÁLENOST	ZÁSOBY ENERGIE	VÁHA	ÚČINEK
Svítilna	Krátká	–	1/2	Ruší v zóně efekt tmy.
Detektor pohybu M314	Dlouhá	5	1	Detekuje pohyb v režimu plížení.

Nástroje

ZAŘÍZENÍ	ZÁSOBY ENERGIE	VÁHA	ÚČINEK
Nýtovačka Watatsumi DV-303	–	1	Opravy lodi (**TĚŽKÉ STROJE** +2).
Řezací hořák	3	1	Montáže a opravy (**TĚŽKÉ STROJE** +2).
Univerzální udržbářský klíč	–	1	Když je příležitost ho použít, dává +1 k hodu na **TĚŽKÉ STROJE**.
Baterie	–	1/4	Obnoví plnou energii jednoho předmětu.

Zdravotnické potřeby

ZAŘÍZENÍ	VÁHA	ÚČINEK
Lékárnička	1/4	+2 k **LÉKAŘSKÉ POMOCI** při první pomoci (na jedno použití).
Chirurgická souprava	1	+2 k **LÉKAŘSKÉ POMOCI** při první pomoci a operacích kritických zranění. Jako zbraň má úpravu 0 a základní zranění 2.
Pauling MedPod	Různá	Provádí první pomoc a chirurgické zákroky, dovednost **LÉKAŘSKÁ POMOC** má na úrovni 10.