

# Loď v nesnázích

Napsal: JEFF pro hru Genesis Excoxitatus

Web: [www.chrudim.cz/genesis](http://www.chrudim.cz/genesis)

Email: [filip.nemec@centrum.cz](mailto:filip.nemec@centrum.cz)

Pro 3-6 hráčů

Pro I-IV období

## 1. Úvod:

Hráči se dostanou do nečekané situace, kdy budou muset čelit nájezdu zmutovaných lokenů a teglisů, kteří povraždili posádku nákladní loď. Tato loď je převážela v kontejnerech, a někteří z nich uprchli. Zvířata byla speciálně vyšlechtěna za účelem ničení. Lokeni jsou oproti svým soukmenovcům geneticky upraveni tak, aby byly inteligentnější a jednali takticky ve skupinách. Jsou menší než normální jedinci a proto se mohou lépe skrývat. Také mají zvláštní schopnost měnit barvu své kůže a díky tomu mít výhodu překvapení. V noci vidí stejně dobře jako ve dne. Dokáží svými drápy šplhat po stromech nebo se zaklesnout u stropu. Jejich pohyb je ladný a téměř bezhlučný. Vypadají jako ještěři z pravěku, kdy na zemi vládli dinosauři. Chodí po dvou zadních končetinách, mají dlouhý ocas a přední končetiny s drápy mají volné pro útok. Ocasem dokáží shodit člověka na zem (záchrana 2x síla).

Teglis vypadá velmi odlišně od lokena, je to vůdce smečky a vydává příkazy pro ostatní. Tento druh přirozeně nežije na této planetě. Je to dvoutetřevé monstrum, které chodí vzpřímeně na zadních nohách, ve tmě si ho lze splést s člověkem. Na prstech ruky má vysouvací pařáty ze slitiny velmi odolného kovu. Hlavu má velmi robustní s malýma, zapadlýma očima. Z pusy mu vyčnívají dva 20 cm velké tesáky. Dokáže vycítit oběť sejně dobře jako pes, částečně vidí v tepelném spektru světla. Dokáže imitovat všechny zvuky, co slyšel. Dokáže mluvit k nerozeznání od člověka, jenomže neumí tak myslet. Na palubě ještě bude jeden šílený člen posádky, který bude chtít za jakoukoliv cenu zabít všechno kolem sebe. Z té zkázy kolem sebe chudák zešílel.

## 2. Zasvěcení hráčů do děje

Šéf podsvětí ve West City (Abousius) jménem John Bernoulini zavolá telefonem jednomu z hráčů s tím, že pro něj a jeho tým má velmi dobře placenou práci. A jestli se o tom budou chtít dozvědět více, tak se zítra sejdou v kavárně, kterou určí hráč. Na schůzku přijde jeho zástupce jménem Max Haster se dvěma bodygardy. Boudou muset dopravit jeho nákladní loď do přístavu ve West City. K tomu jim může poskytnout kapitána na řízení lodi, pokud by ji nikdo z hráčů neuměl ovládat. Háček je v tom, že posádka už tři dny neodpověděla na volání. Na palubě bylo 25 lidí. Tato loď vezla vysoce cenný náklad, který hráči nemají právo znát. Ale kdyby ho přeci hráči přesvědčili, tak jim řekne, že převážela drogy a zbraně (O přepravovaných zvířatech se záměrně nezmíní). Loď byla pravděpodobně napadena piráty a hráči mají za úkol vyčistit celou loď od nepřátel a vrátit se s ní do přístavu. Za tuto práci každému nabídne 50 000 kreditů a výběr moderních zbraní z muničního skladu bosse. Pokud by hráči s nabídkou nesouhlasili, tak zvyšujte cenu za úkol nebo jim nabídněte vybavení, které nelze jen tak sehnat (armádní, HTA zbroje nemá).

## 3. Příprava na výsadek

Po souhlasu budou letecky převezeni do West city, kde si mohou z Bernouliniho muničního skladu půjčit zbraně a vybavení, i ty, které vlastní pouze armáda (HTA zbroje ve skladu nemá). Hráčům ale nedá raketomet a zakáže jim, aby si s sebou nějaký vzali. Nechce si přeci potopit loď. Dostanou kompletní plán loď, aby se na ní mohli dobře orientovat. Loď naleznou na první pohled opuštěnou 180 kilometrů od pobřeží Abousia. Na loď budou dopraveni osobním vrtulníkem, který za deštivého počasí v noci (22 hodin) přistane na nákladových vratech číslo 1, po vystoupení hráčů odletí. V okolí nejsou žádné jiné lodě, paluba loď je nepoškozená, loď stojí na místě a občas se na ní svítí. Loď je dlouhá 65m a 16m široká.

## 4. Bojové charakteristiky nepřátel

### a) šílený člen posádky

(pokud chcete, můžete jeho hodnoty různě měnit dle toho, jak budou hráči silní, umí bojové umění armády po schopnost: tlakové body, může být i PNS aktivní):

Název	Šílený člen posádky
VxŠxD (v m)	1,7 x 1x 1
Váha (v kg)	85

## Loď v nesnázích

ÚČ	70 na LPZ, 85 na blízko
OČ	40
Síla	15
Obratnost	12
Postřeh	13
Odolnost	12
Rychlost (m/s)	7
OB	22
Zbraň1, Zbraň2,...	pistole Silverstone, bojové umění zblízka
PK1(RP1), PK2(RP2),...	1k6+11 (OM 26), 13-1k4
Další vybavení	40 nábojů do pistole se 4 zásobníky (9 nábojů/zás), má pouze obyčejné šaty

### b) zmutovaný loken

(pro jednoduchost jsem všem dal stejné hodnoty, ale pokud chcete, můžete je různě měnit dle toho, jak budou hráči silní):

Název	Zmutovaný loken
VxŠxD (v m)	0.9 x 0.5 x 1.8
Váha (v kg)	40
ÚČ	100
OČ	35
Síla	15
Obratnost	30
Postřeh	25
Odolnost	16
Rychlost (m/s)	9
OB	35
RP	6
OM	7
Zbraň1, Zbraň2	drápy s OM 20, ocas s OM 13
PK1(RP1), PK2(RP2)	1k6+8, 1k6+3 – shození na zem (záchr. 2x síla)
Další schopnost	Noční vidění, maskování +80

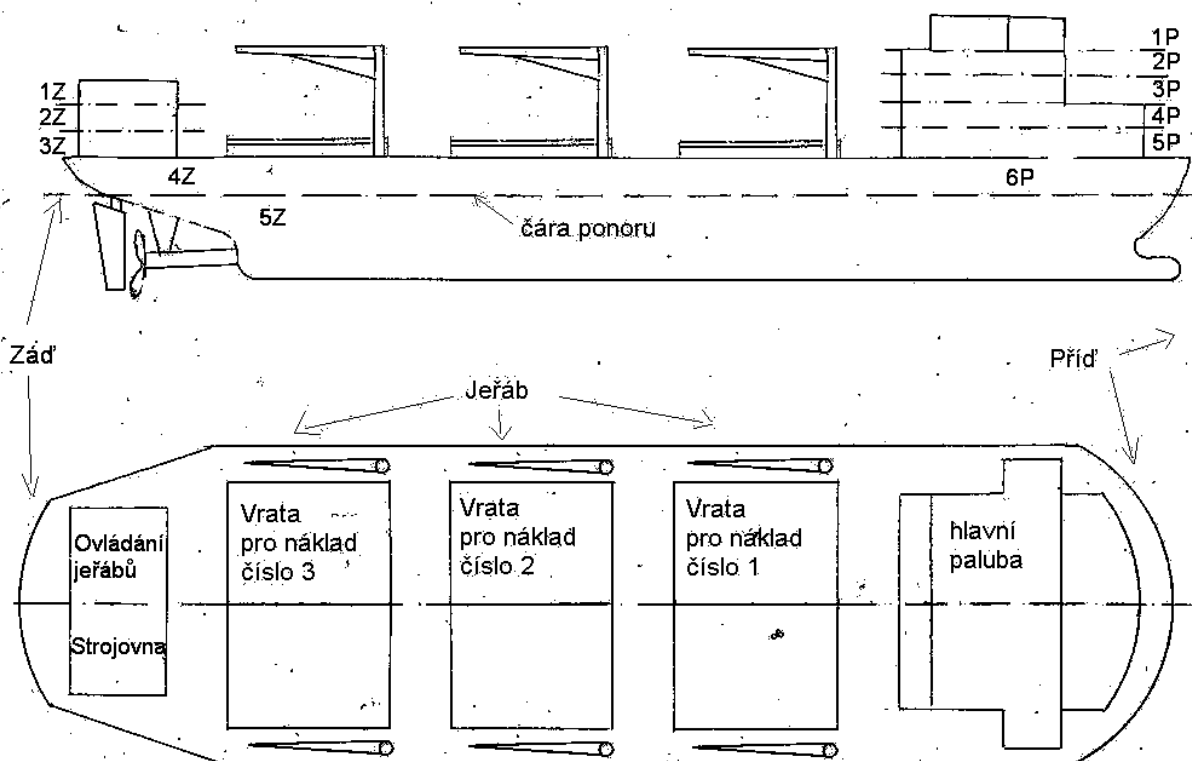
### c) teglis

(pro jednoduchost jsem všem dal stejné hodnoty, ale pokud chcete, můžete je různě měnit dle toho, jak budou hráči silní):

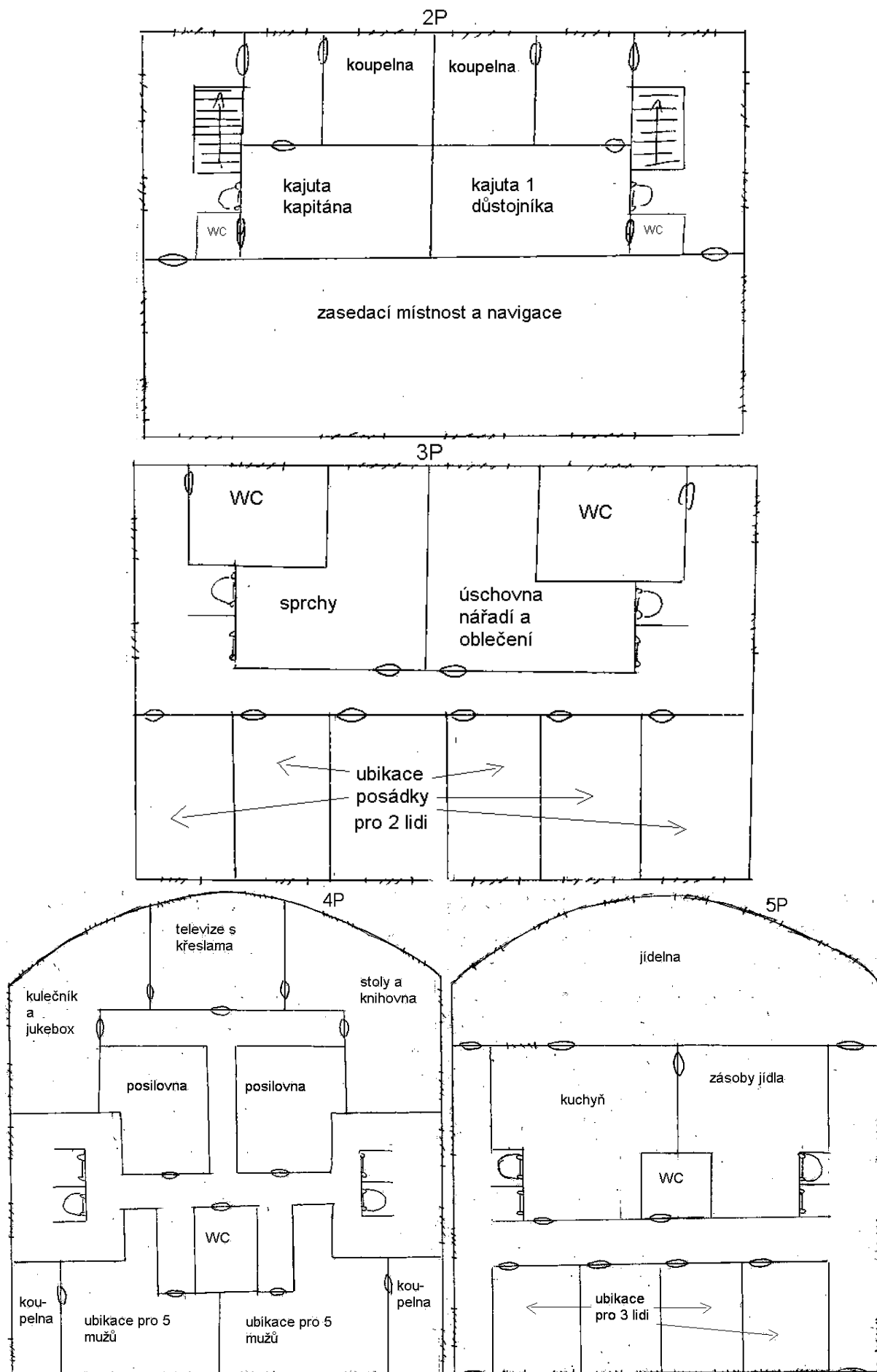
Název	Teglis
VxŠxD (v m)	1.8 x 1.2 x 2.6
Váha (v kg)	110
ÚČ	130
OČ	45
Síla	26
Obratnost	20
Postřeh	18
Odolnost	23
Rychlost (m/s)	11
OB	75
RP	8
OM	9
Zbraň1, Zbraň2	Tesáky s OM 15, drápy s OM 26
PK1(RP1), PK2(RP2)	1k6+9, 1k6+12
Další schopnost	Dokonalý čich, termovize, imitace mluvy

## Loď v nesnázích

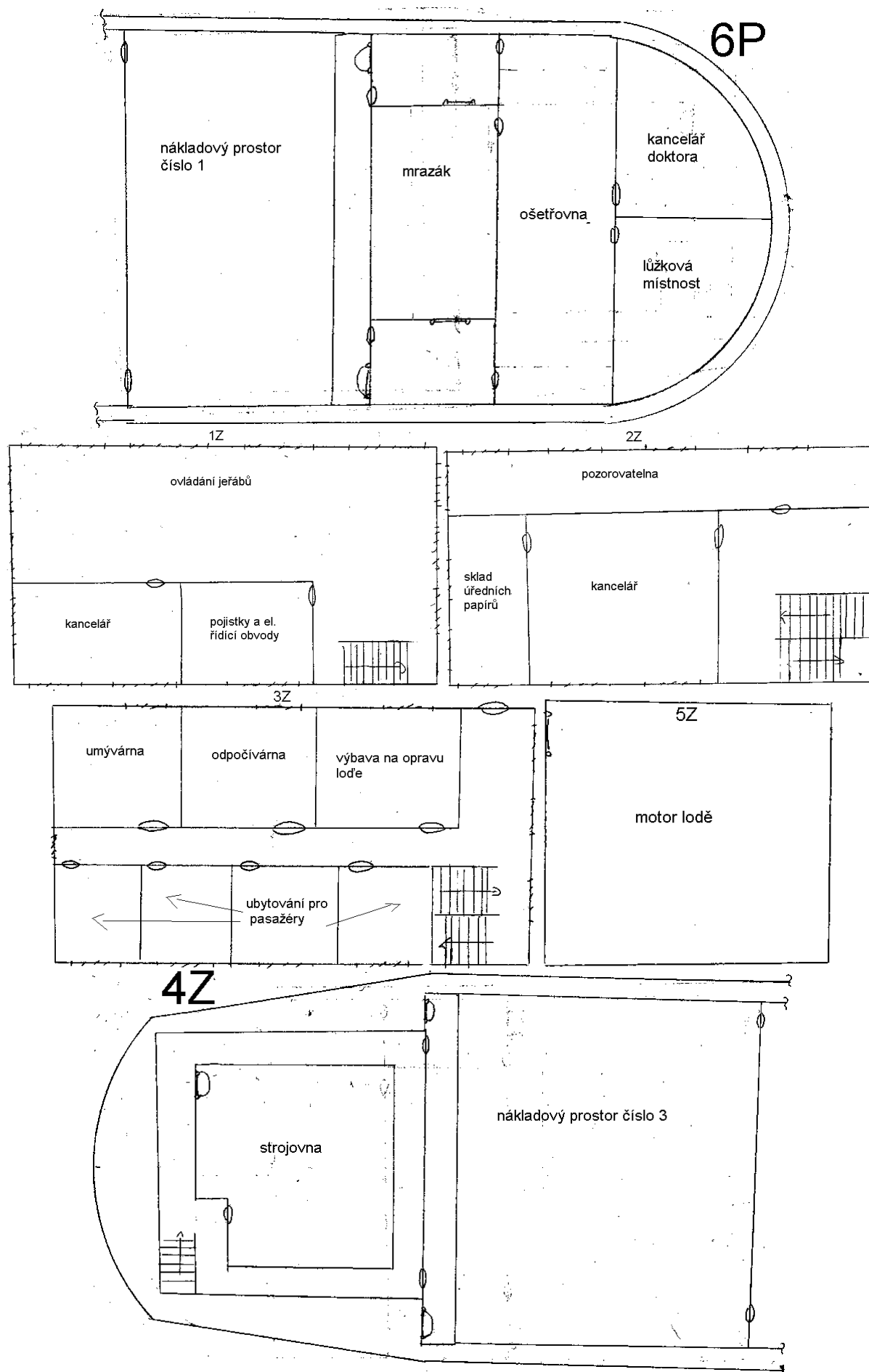
### 5. Mapy pro hráče vysvětlivky:



## Loď v nesnázích



# **Lod v nesnázích**



## Loď v nesnázích

### 6. prostředí hry

Teď pro tebe jako XO přichází nejtěžší část hry, musíš hráče natolik vystrašit, že se budou bát jít dál, protože tam na ně něco číhá. Stačí jim říct, že se loď proléhají zvuky skřípání, škrábání, bouchání a občas nějaký skřek, jako by někoho mučili. K tomu navazuje atmosféra bouřky, kdy se blýská a okna osvětlují hrůzně zabitou posádku. V pokojích, kam budou moci hráči vejít, bude poházený nábytek, zničené stěny, prostě jako by tam někdo bojoval. V některých místnostech budou rozbitá světla a jiných bude svítit jenom pár světel (to si už určete sám). V místnosti, kde nebude popis, nejsou mrtvá těla ani žádná zvířata, místnost může být různě zničená. Tam, kam se hráči nemohou dostat (zamčené dveře) nikdo není a je tam normální místnost bez jakákoliv známek zničení. Nikterak neomezujte hráče, když budou chtít projít nějakými blokovánými dveřmi, mohou je klidně nechat odstřelit trhavinou nebo je vyrazit.

### 7. vlastní nástrahy lodě

Doplňující vysvětlivky:



- otevřené dveře



-zablokované dveře



- díra ve stěně



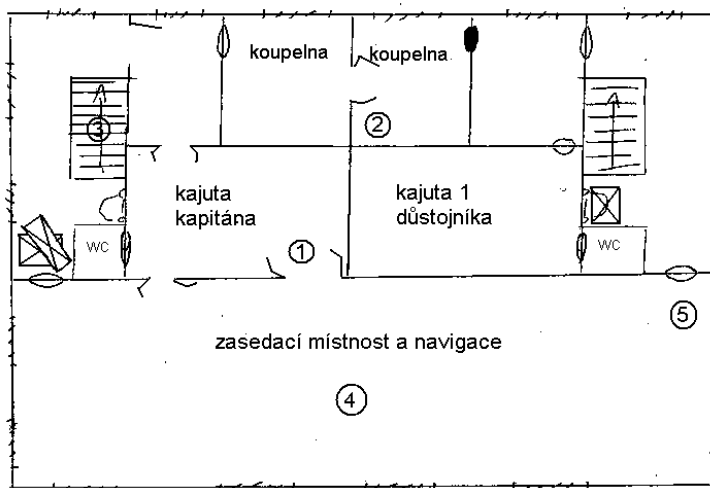
- bedny nebo něco, co je překážkou

### 1. podlaží na přídi (1P)

Celé patro je zcela nepoškozené, protože posádka dokázala v patře pod ním zablokovat přístup zvířat na toto podlaží. Už zde nikdo není. Lze zde ovládat otevírání bezpečnostních uzávěrů k podpalubí a proti záplavové dveře. Každé dveře mají vlastní spínač a všechny jsou zapnuty. Tyto dveře oddělují nákladové prostory a podpalubí s palubou. Žádná část lodi není zaplavená. Hráči zde mohou najít formuláře s informacemi, co loď převáží v nákladovém prostoru. Převáží 180 kontejnerů s živými zvířaty. Varování: v žádném případě neotvírat přepravní boxy. Náklad je přepravován z Nantestu od firmy Teuton industries na Abousius do firmy HDC Company. Po tím je další spis s nadpisem: Pouze pro kapitána loď, přísně tajné! Ve spise je napsáno, že jsou to vyšetřovaná zvířata pro potřebu ozbrojeného konfliktu. Napsán vzhled a chování podle první stránky v úvodu. Kapitán tyto informace nesmí prozradit posádce. Dále v místnosti červeně blinká kontrolka, že se u strojovny zasekl motor a nelze nastartovat. Hráči se tam budou muset podívat, aby zjistili, co se s ním stalo.

### 2. podlaží na přídi (2P)

- 1) Mrtvý kapitán, kterého konzumují dva lokeni. Nevšímají si hráčů, ale jakmile na ně hráči zaútočí nebo se budou snažit obejít, tak je zpozorují.
- 2) V napuštěné vaně jsou zbytky prvního důstojníka. Celá místnost je zdevastovaná, nábytek je poházený.
- 3) Schody jsou spadlé, nahoře zatarasené, nelze se jimi dostat nahoru.
- 4) Místnost bývala plná stolů a židlí, nyní tam hoduje 8 lokenů a 1 teglis na zbytcích těl z posádky. Až uslyší boj z bodu číslo 1., půjdou tam bojovat, protože je ti dva, co tam hodovali je „zavolají“.



- 5) Zatarasené dveře stoly a židlemi. Posádka nechtěla, aby se lokeni dostali dál, a to se jim povedlo. Zátarasu lze po menší námaze odstranit. Po otevření dveří na hráče spadne zastřelený námořník a šílenný člen posádky na ně okamžitě začne střílet (jeho bojové hodnoty na 1 str.). Ten z těch hrůz tak zešilel, že střílí po všem, co se hne a nelze ho přesvědčit, aby se vzdal. Myslí si, že hráčové jsou převtělená monstra a snaží se ho zabít. Proto až fanaticky střílí kolem sebe. Jedinou jeho záchranou je, když ho hráčové omráčí, svážou, v nejhorším případě zabijí. Neřekne jim nic konkrétního, co se tady stalo, akorát bude neustále opakovat, ať se k němu nepřibližují a bude k smrti vystrašený. Nebo bude nadávat, že oni pozabíjeli všechny jeho kamarády a proto jim to vrátí i s úroky.

### 3. podlaží na přídi (3P)

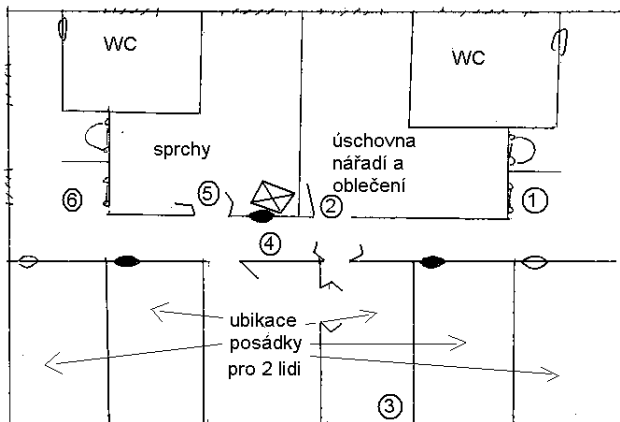
Jakmile se strhne boj kdekoli na tomto patře, tak k boji postupně přiběhnou všechny zvířata z celého patra (lokeni: dva z 2., jeden z 3., čtyři z 5., jeden teglis z 5.).

1) Utržený žebřík, se válí na zemi. Poklop nad ním je zavřený (o patro výš je na něm těžká bedna)

2) V této místnosti jsou na zemi poházené skříňky a oblečení. Všechna světla jsou zničená. Je to tam tak převrácené na ruby, že si hráči nemusejí všimnout 2 spících lokenů (podhazují postřeh, jestli je uvidí). Pokud budou důkladně prozkoumávat místnost, tak mají 60% šanci na jejich objevení.

3) Dvě ohryzaná těla. Nad dírou ve stěně ve vedlejší levé místnosti je 1 loken. Pokud hráči do ní půjdou, skočí mezi ně a zaútočí.

4) Když se hráči dostanou na tuto pozici, vřítí se na ně 4 lokeni a 1 teglis z místnosti číslo 5. Po 2 kolech přiběhne 1 loken z místnosti naproti. Po 5 kolech přiběhnou 2 lokeni z místnosti číslo 2.



5) Poblikává tady jedna zářivka. Sprchy vypadají jako nechutná jatka. Celá podlaha je jedna velká kaluž krve. Nedá se ani spočítat, kolik je tady mrtvých, ale bude to něco přes 8. Tento pohled je tak odpuzivý, že si všichni hráči, kteří nemají dovednost medicína nebo talent chladnokrevnost, musí podhodit extrémní reakce. Při neúspěchu je jim z toho tak špatně, že se pozvracejí a nechtějí se tam vrátit. Byli zde 4 lokeni a jeden teglis.

6) Když první hráč poleze nahoru, skočí na něj loken z horního patra. Podhazuje si sílu, jestli se udrží. Při neúspěchu spadne dolů a bude mít 1k6 stínové zranění z pádu. Pokud si hráč podhodí sílu, nemá žádné zranění z pádu, ale stejně leží na zemi. Samozřejmě na něj útočí loken všemi svými prostředky, ostatní hráči mají to štěstí, že napadený hráč leží a mohou volně útočit na lokena.

### 4. podlaží na přídi (4P)

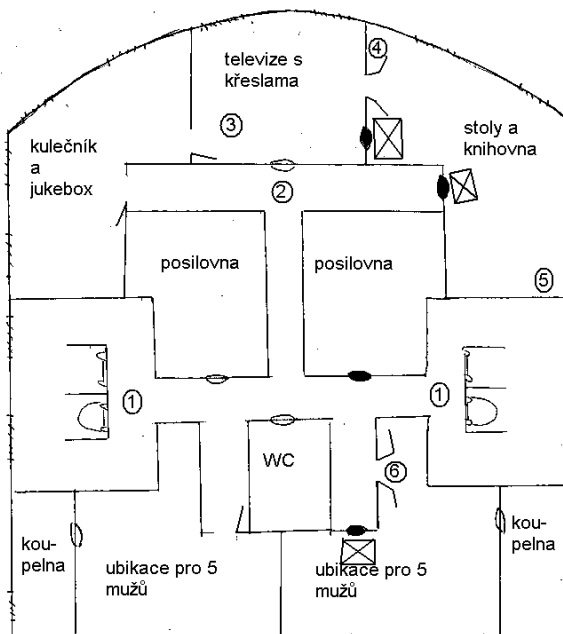
1) Někteří z hráčů si všimli, že cosi zvláštního velmi rychle proběhlo směrem od bodu 6. k bodu 2. Viděli to na krátkou dobu, kdy to proběhlo v uličce. Bohužel přímo nad tím nesvítlo světlo.

2) Jeden z hráčů si tohoto stvoření všiml, jak proběhlo v místnosti s kulečnickem.

3) Tato místnost je dost rozházená, něco se snažilo dostat do místnosti s knihovnou, zdi jsou rozdrásané a ve stěnách jsou díry po nějakém velkém bodáku. Jsou rozbitá všechna světla. Na stěně za dveřmi je zakleslý loken. Hráči ho nemají šanci uvidět, protože jakmile vstoupí do místnosti, z knihovny uslyší hlasitý výkřik člověka a nějaký skřek jako od zvířete.

4) Za zničenou stěnou ve stínu čeká 1 teglis, aby je mohl napadnout ze zadu.

5) V této místnosti svítí 2 zářivky a jedna poblikává. Okolo se povalují roztrhaná těla posádky, je jich 5. Nad velmi zkrvaveným člověkem stojí loken (popis viz první stránka). Je celý od krve a s hrozivým výkřikem chystá se zaútočit na hráče (to je impuls pro teglise, aby na něj zaútočil zezadu) Hráči mají jedno kolo k dobru, než k nim loken a teglis přiběhnou. Mají šanci upozorovat za nimi běžícího teglise podhozením postřehu, ale už na něj nemohou toto kolo zaútočit. Za dvě kola přiběhne loken z 3. bodu. Po boji mohou přijít k tomu člověku z 5. bodu, ten je bez nohou, střeva má na podlaze a ztratil hodně krve. Kupodivu je ještě při vědomí, stačí jim říct tuto větu než upadne do bezvědomí: „Zabili všechny... uch... utečte... uch... zachraňte se... oni... jsou...“. Je šance ho zachránit, ale pokud s sebou nemají metastim a někoho, kdo umí medicínu a má doktorský kufřík, tak umře.



## Loď v nesnázích

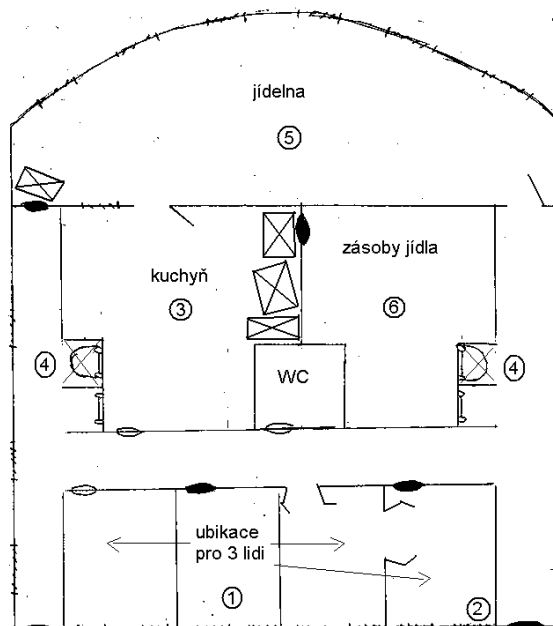
6) Tady hodně řádili lokeni. Stěny jsou postříkané od krve, vypadá to, jako by si s nebohým člověkem hráli, jako si kočka hraje s myší. Je to tanec smrti, když se někam pokusil utéct, tak si ho chytli a trochu ukousli. V této místnosti jsou mrtví 4 muži.

### 5. podlaží na přídi (5P)

Toto patro bude mít dvě úplně odlišné situace boje. Ta první bude, kdy do ní hráči poprvé vstoupí, nebude v ní na první pohled žádný nepřítel a hráči bez problémů projdou do 4. patra. Druhá situace nastane, kdy se budou hráči vracet dolů. Lokeni a teglisové v zásobárně jídla a loken v ubikaci pro posádku si prorazí cestu a hráči se dostanou do situace, kdy jim budou muset vzdorovat.

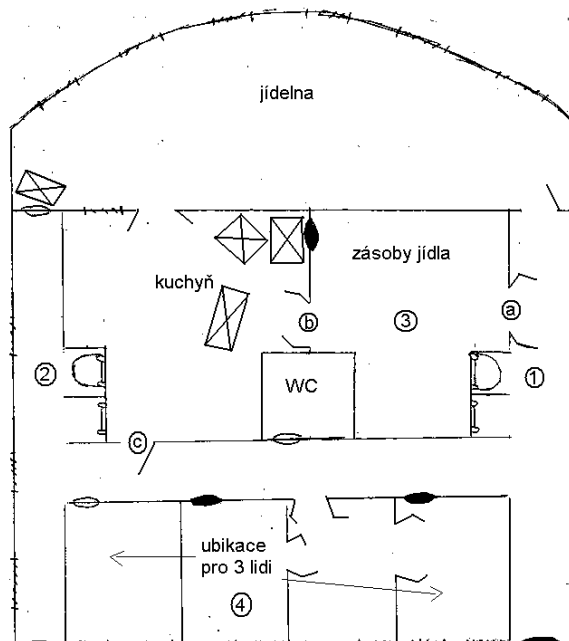
#### První příchod na 5. podlaží na přídi

- 1) Za těmito zamčenými dveřmi uslyší, jak něco hlasitě žere a při tom mlaská. Občas tam křupne nějaká ta kostička. Když se budou chtít hráči dostat násilím do místnosti, akorát tam něco hlasitě zamručí, dveře jsou blokovány, ale jdou odpálit 0,5kg trhavin. Po výbuchu se na ně vrhne jeden loken. Ten tam požíral námořníka, s ním byli další 2 mrtví námořníci.
- 2) Do této místnosti se cosi dostalo velmi brutální silou. Ke vstupu to nepoužilo dveře, nýbrž si udělalo vlastní do zdi (která je z 1 cm železa). Tento i vedlejší pokoj je velice zdevastovaný, vypadá to jako by tady někdo hodně řádl. Světla jsou rozbitá, ale pokoj občas osvětlí světlo z blesku. Stěny a nábytek vypadají jako by je něco rozdrápalo. V rohu místnosti, kde je číslo 2, leží ohlodaná mrtvola námořníka s prostřelenou hlavou a s pistolí Lucky v ruce. Vypadá to na sebevraždu, ale ohlodalo ho nějaké zvíře.
- 3) V kuchyni nepochybně došlo k boji, její veškeré vybavení je nasunuto k pravé straně a některé tam je i z jídelny. Krvavá stopa vede z jídelny přímo do dveří ze zásob jídla.
- 4) Žebřík do podpalubí, poklop je hermeticky uzavřen, je to zřejmě opatření proti záplavě lodi a je velmi robustní. Nelze se přes něj nijak dostat, jeho vládní bude nejpravděpodobněji na můstku.
- 5) Jídelna vypadá jako po manévrech, je zde zpřeházené vybavení a na zemi je spousta krve. Okolo jsou rozsekané židle a stoly, zřejmě se tu strhnul velký boj.
- 6) Spí zde 8 lokenů a 2 teglisové, kteří se povalují po vydatném jídle ze zásob jídla i samotné posádky. Pokud by se hráčové chtěli nějak dostat dovnitř a dělali by hluk, tak se probudí a budou narážet do stěny u nich. Než ji prolomí, bude to trvat s hrůzným řevem asi 20 minut. Pokud budou hráči chtít tak dlouho zůstat, tak se mohou připravit na lítý boj.



#### Vrácení na 5. podlaží na přídi

- 1) Když hráči slezou, zaútočí na ně loken z čísla 4, posléze něco začne vedle nich silně narážet do stěny (bod a). Po 4 kolech na ně stádo 8 lokenů a 2 teglisů zaútočí z místnosti číslo 3 přes bod a.
- 2) Také na ně zaútočí loken z místnosti číslo 4. Jenomže zvuky narážejících zvířat budou méně znatelné, odkud přicházejí. Po 4 kolech se 8 lokenů a 2 teglisové probourají skrz stěnu z místnosti číslo 3 přes bod číslo b. Na hráče zaútočí dveře číslo c (nezamknuté dveře dokáží otevřít).
- 3) Tato místnost bývala skladem potravin pro posádku. Jsou zde 3 na kost ohlodané mrtvoly. Vypadá to, že zvířata sem námořníci nahnali, aby je zde zamkli. To se jim také povedlo, jenže sem naneštěstí nezamkli všechny uprchlá zvířata.



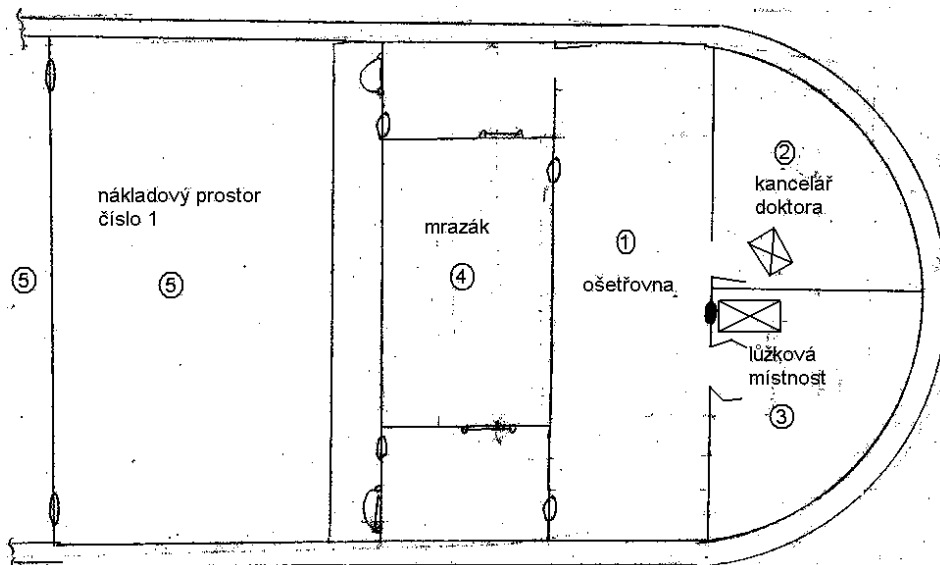


## Loď v nesnázích

4) Byl zde uvězněný 1 loken spolu se 3 lidmi. Dveře byly zamčeny zvenčí. Stěny jsou celé zničené od jeho drápů. Pozůstatky lidí jsou rozneseny po celé místnosti. Nesvítí zde světlo.

### 6. podlaží na přídi (6P)

1) Při vstupu do místnosti hráči uvidí, jak se na ně 4 loken řítí z lůžkové místnosti(3). Uprostřed místnosti je ohlodaná mrtvola muže, který asi býval doktorem na lodi. Krvavá stopa od něho vede z kanceláře doktora (2) a další větší stopa je mezi místnostmi 3 a 4.



2) V této místnosti

leží mrtvola sestřičky. Vypadá to, že loken dokázali vyrazit dveře a pozabíjet všechno, co bylo za nimi. Pravděpodobně se prali o kořist, protože na zemi jsou po celé místnosti vidět krvavé stopy, jak se přesouvalo tělo.

3) Bývali zde tři lidi, jejich krvavé čáry vedou do mrazáku. Dveře jsou zamčené a zatarasené postelí se stolkou. Celá místnost je převrácená naruby a na podlaze je přilepené perý z polštářů k uschlé krvi.

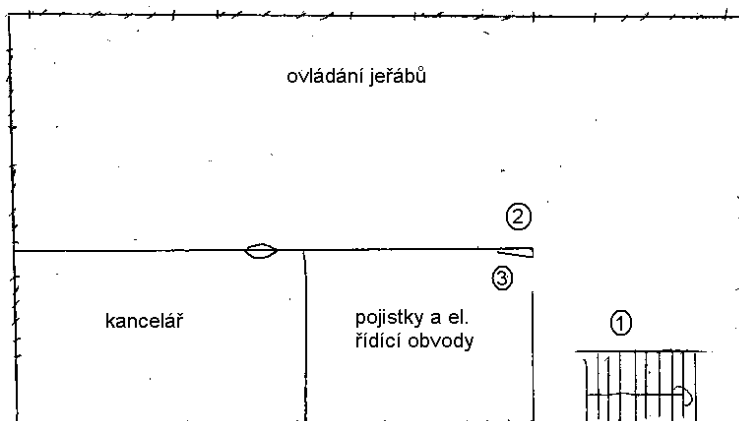
4) Hned po otevření dveří, si každý kdo stojí před nimi musí procentuálně podhodit obranné číslo zblízka. Pokud nepodhodí, je sražen na zem lokenem, který byl přichycen nad dveřmi mrazáku za přední drápy, skočí napřed nohama do místnosti číslo 1. Takto sražený člověk to dostane 2k6 stínově. Při podhození obranného čísla se hráč vyhne letícímu lokenovi. Místnost sloužila pro uskladnění konzerv s krví a jiných medicínských potřeb, které potřebují být v chladu. Teď to je úplně přeházené a krev je rozstříkaná na zemi. Jsou v ní také zmrazena 3 těla. Jsou to ti z lůžkové místnosti. Toto dokazuje, že tito lokeni nejsou pouze tupá zvířata, ale že jsou tak chytrí, že si zakonzervují potravu na horší časy.

5) Všechny dveře, které sem vedou byly hermeticky uzavřeny proti zaplavování. Tento nákladový prostor je plný kontejnerů velkých 5m na délku, 3m na šířku a 2m na výšku. Jsou jich 3 řady nad sebou. Nejsou označené a na první pohled nijak výjimečné od jiných. Jde projít kolem nich u trupu lodě. Jestli se hráči budou chtít dostat do nějakého z nich, musí dovedností zámečnictví otevřít zámek s postihem 65 nebo je násilně odstřelit, ale je zde 30% šance, že zničí hibernační zařízení. Uvnitř kontejneru hibernuje 8 lokenů a jeden teglis. Jsou v průhledných boxech, generátor na umělý spánek je hned vedle v kontejneru. hráči je mohou oživit vypnutím generátoru, ale lokeni budou hladoví :-).

### 1. podlaží na zádi (1Z)

1) Když hráči budou přibližně na této pozici, nejdříve na ně v plné rychlosti naběhne teglis z místnosti číslo 3. Po 2 kolech mu přiběhnou na pomoc 3 lokeni z bodu číslo 2.

2) Veškeré ovládání jeřábů a elektřina je na cucky, není možné cokoliv opravit. Jsou zde některá okna zničená a nepříjemně profukuje studený vítr.



## Loď v nesnázích

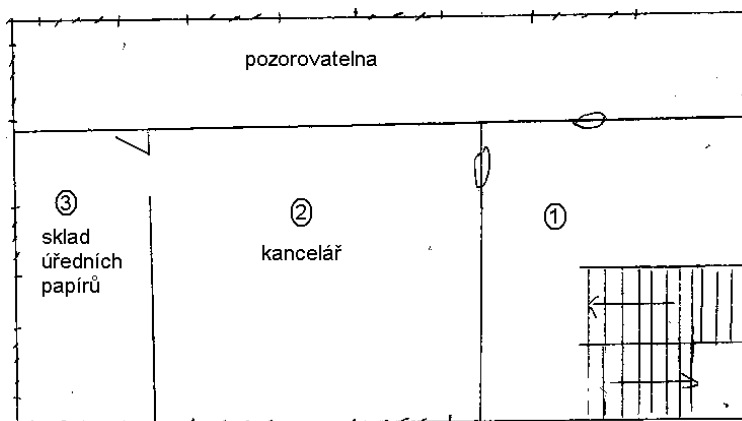
3) Veškerá elektronika a proud jsou zničeny. Leží zde uškvařený loken, sahal tam kam neměl.

### 2. podlaží na zádi (2Z)

1) Od tohoto bodu vede krvavá stopa do kanceláře. Jsou znatelné stopy 2 lokenů, kteří si namočili tlapy do krve. Klika od dveří je zakrvácená.

2) Celá kancelář je přeházená naruby, papíry poletují vzduchem, protože je zde rozbité okno. Krvavá stopa vede do místnosti číslo 3. Na velkém kolečkovém křesle, v pravém dolním rohu, sedí teglis, který je otočený zády k hráčům a vypadá to, jako kdyby se díval z okna. Hráči si ho nejdříve nevšimnou, ale on s nimi začne mluvit a pozdraví je: Dobrý večer pánové. Musíte teď improvizovat, na co se ho zeptají hráči. Každopádně jeho odpovědi budou stejně zmatené, jako když mluví papoušek. Nebude na hráče agresivní, ale rozhovor skončí s tím, že odpoví: Běž do té klece potvoro. Otočí křeslo směrem na ně a zaútočí. Skrývá se zde loken za převráceným stolem. Pokud hráči budou prohledávat místnost mají šanci 1x postřeh na jeho nalezení. Zaútočí, až když začne boj s teglisem.

3) V této místnosti jsou na zemi skříně s dokumenty a nelze úplně vidět celou místnost. Krvavá stopa směřuje na konec místnosti. Prvního, který půjde přes překážky, napadne loken. Jsou zde pozůstatky jednoho člověka, pravděpodobně žena, bohužel už z ní moc nezbylo.

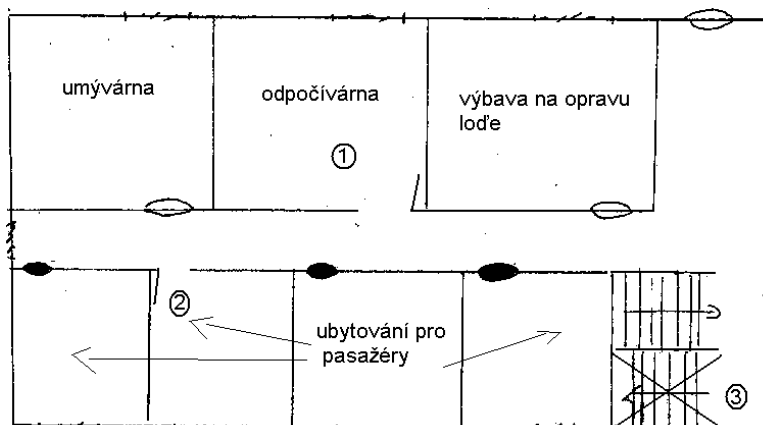


### 3. podlaží na zádi (3Z)

1) V této místnosti je nejvíce zničená kuchyňka, vypadá to, jako by něco šlo po jídle. Buď to bylo jedno stvoření a velmi brutální nebo jich bylo víc.

2) Tato místnost byla rychle opuštěna, svítí zde ještě lampička a ve skříní jsou ženské šaty. Když hráči budou vycházet z místnosti, jeden z nich si všimne, jak loken proběhne na konci chodby směrem od venkovních dveří k bodu číslo 3. Viděl pouze jeho siluetu, protože se zrovna zablýsklo.

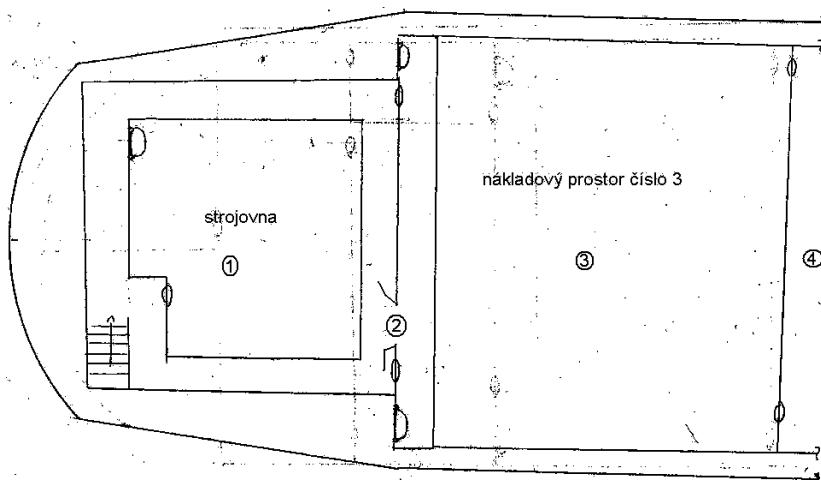
3) Schody do podpalubí, poklop je hermeticky uzavřen, je to zřejmě opatření proti záplavě lodi a je velmi robustní. Nelze se přes něj nijak dostat, jeho vyláčení bude nejpravděpodobněji na můstku.



### 4. podlaží na zádi (4Z)

1) Tato místnost je trochu poničená, ale nejdůležitější zařízení jsou funkční. Jsou v ní 2 lokeni. Pokud na ně hráči budou střílet, mají 25% šanci, že zničí nějaké zařízení pro funkčnost jízdy lodi.

2) Tuto díru si zřejmě zvířata udělali, aby se dostali přes proti záplavové dveře. Jdou odsud slyšet zvuky narážení předmětů do kovu.



## **Lod v nesnázích**

3)Všechny dveře, které sem vedou byly hermeticky uzavřeny proti zaplavování. Tento nákladový prostor je plný kontejnerů velkých 5m na délku, 3m na šířku a 2m na výšku. Jsou jich 3 řady nad sebou. Nejsou označené a na první pohled nijak výjimečné od jiných. Některé z nich jsou otevřené, 1 byl vyražen zevnitř a zbytek z venku. Jde projít kolem nich u trupu lodě. Uvnitř kontejneru hibernovalo 8 lokenů a jeden teglis. Jsou zde zničené průhledné boxy, ze kterých se dostali ven. Generátor na umělý spánek je hned vedle v kontejneru. Zvuky se linou z druhé strany nákladového prostoru. 4 lokeni a teglis se chtějí dostat do jednoho kontejneru, ale moc se jim to nedaří. Hráčů si ještě nevšimli. Pokud hráči budou dělat hluk, tak na ně zvířata zaútočí.

4)Viz popis bodu 5 v 6 podlaží na přídi.

### **5.podlaží na zádi (5Z)**

V této místnosti jsou přetrhány přívodní kabely k motoru lodě. Hráči to mohou opravit s pomocí věci na opravu lodě, ty jsou na 3 podlaží na zádi. Oprava bude trvat nejdéle 20 hodin, když nikdo z nich nebude mít elektroniku, automechaniku či leteckou mechaniku. Zrychlení oprav bude záležet na tom, jak dobře budou umět danou dovednost. U elektroniky se za každých 10 DB sníží čas na opravu o 1 hodinu, minimálně však 1 hodinu. U ostatních se za každých 15 DB sníží čas na opravu o 1 hodinu, minimálně však 2 hodiny.

### **8.Závěr mise na lodi**

Až hráči přijedou do přístavu, budou tam na ně čekat Bernouliniho zástupci. Pokud se budou ptát, proč jim neřekli, že tam budou tyto zvířata, tak jim odpoví: Jaká zvířata? A budou překvapení. Poté budou převezeni do Bernouliniho rezidence, kde odevzdají půjčené věci mimo těch, které si mohli nechat. V budově budou neozbrojení. Jestli budou hráči požadovat vysvětlení, Bernoulini jim odpoví, že nevěděl, že zvířata uprchnou z kontejnerů a dá jim příplatek za mlčení. Jeho výše se bude odvíjet od toho, jaký budou mít při hodu na vyjednávání zůstatek (hodnota na vyjednávání minus procentuální hod). Základ je 20 000 a plus 2 000 za 10 DB rozdílu.

### **9.Konec mise**

Hráči dostanou slíbenou odměnu, kterou si dohodli na začátku dobrodružství plus peníze za mlčení. Domů budou odvezeni Bernouliniho soukromím letadlem. Popřípadě můžete tento kontakt i nadále používat při zadávání dalších dobrodružství. Rozdělte každému 20 VZK do dovedností, které využívali v dobrodružství a 30 VZK podle jejich přání.