

JÖRG BENNE

VERRAY

EXPERIMENT

MYTAGO

Jörg Benne

VERAX

EXPERIMENT

ÚVODNÍ PŘÍBĚH

„A mám tě!“ Luis Velazquez, palubní inženýr lodi Verocity, se zazubil a prstem poklepal na ovládací panel. V tu chvíli se hrací karty, do té doby skryté pouze na jeho displeji, zobrazily jako hologramy na stole před ostatními.

„Do prdele,“ zaklel Volkov. Zjistil, že inženýrové karty jsou opravdu lepší.

První důstojník se zaklonil na své židli a zavrtěl hlavou. „Prostě nemám štěstí,“ povzdechl si.

„Poker je jen zčásti o štěstí,“ začal ho poučovat Velazquez, zatímco sbíral kredity ze stolu.

„Samozřejmě musí mít hráč dobré karty, ale taky si dobře spočítat své šance a podle toho omezit možnost ztráty.“ Prstem si zatukal na čelo. „Všechno je to v hlavě.“

Volkov protočil oči. „Možná bychom si měli dát spíš páku, než hrát poker,“ zabručel rozmrzele. Narážel tím na inženýrovi hubenou postavu. Alexej Volkov byl urostlý chlap s býčí šíjí a svalnatými pažemi. Předtím, než ho najmul kapitán Stevens, sloužil Volkov jako vesmírný pěšák u meziplanetárních ozbrojených sil. Bojoval v několika bitvách, které se podepsaly na jeho zjizveném obličejí.

„Ještě jednu partičku?“ zeptal se Velazquez s úsměvem.

Volkov zvedl v obranném gestu ruce. „Už máš v kapse skoro celý můj podíl z té poslední zakázky.“ Shrábl malou hromádku kreditových čipů, které mu ještě zbyly, a postavil se.

„Já taky končím,“ oznámila další hráčka, pilotka Wilsonová. Její zásoba kreditů se oproti začátku hry rovněž ztenčila, ačkoliv při hře úplně oškubala doktorku Baumannovou. Ta vyklidila pole už před několika partiiemi.

Zdálo se však, že se všechny kredity magicky přesouvaly k Velazquezovi.

Volkov na něj vrhnul podezřívavý pohled. Že by je ten chlap nakonec ještě podrazil? Koneckonců, byl to palubní inženýr, a zodpovídal také za údržbu holografického stolu, na kterém hráli. Technika nebyla Volkovův obor, pokud pomíne me zbraně. Možná by měl požádat Wilsonovou, aby se na ten program podívala.

Najednou se Verocity prudce otrásla. Hromada Velazquezových čerstvě vyhraných kreditů se rozsypala po palubě. Inženýr zanađával. „Co se to tam děje?“ zeptal se. „Co sakra s tou mojí kráskou dělají?“

Z palubního interkomu se ozval hlas kapitána Stevense. „Všichni na svá místa, útočí na nás.“ Do toho začala výt poplašná siréna. Trojice všeho nechala a vyběhla z jídelny. Velazquez se hnál po schodech dolů do strojovny, Volkov a Wilsonová nahoru na můstek. Jen co se před nimi otevřely dveře, patřil první Volkovův pohled hlavnímu displeji. Ten ale ukazoval jen čerňou prázdnotu vesmíru osvětlenou několika osamělými hvězdami. Útočníka nebylo nikde vidět. „Co se děje?“

Kapitán Stevens stál u ovládací konzole. Byl to veterán, táhlo mu na padesátku. Normálně by mu na tváři pohrával lehký úsměv, ale teď vypadal napjatě.

„Zničehonic se spustil alarm přiblížení. Stihli jsme ještě zvednout deflektorní štíty, a pak nás trefili,“ vysvětloval a přenechal Volkovovi stanoviště u ovládací konzole.

Volkov přeletěl očima údaje na displejích před ním. „Záđový štít je na 75 %, kapitáne,“ ohlásil. „Jinak jsme v pořádku.“

Stevens se posadil do velitelského křesla. „A kdo na nás tedy zaútočil?“

Volkov se zahleděl na taktický displej. „Senzory hlásí jeden objekt v bezprostřední blízkosti, ale nic určitého.“

Wilsonová zaujala své místo u řídicí konzole. Krátce kývla kopilotce Rahimiové. Ta jí předala řízení lodi a přesunula se na stanoviště navigátora.

„Alexeji, proved' sken gama záření,“ rozkázal kapitán „A připrav zbraňové...“ Než mohl dokončit větu, otrásl trupem lodi další zásah.

„Žádový štít na 52 %,“ ohlásil Volkov. „Sken gama záření běží. To bys nevěřil, jsou to...“

„Jo, Ghuliani,“ dokončil Stevens. „Co jiného by to mělo být než jedna z těch jejich maskovaných lodí?“

„Ale co od nás můžou chtít?“ zeptala se Rahimiová. „Přece jsme se při našich posledních zakázkách nedostali ani do blízkosti systémů, které ovládají.“

Výsledek skenu se zobrazil na jednom z displejů před Volkovem. „Zatraceně. Jsou to Ghuliani,“ zanařoval. „Podle skenu může jít o velký křižník nebo o fregatu.“

Wilsonová a Rahimiová si vyměnily ustarané pohledy. Stevens zabubnoval prsty na opěradlo kapitánského křesla. „Alexeji, vysílání na všech frekvencích. Nastav překladač na Ghulianštinu.“

„Frekvence je volná.“

„Hovoří terranský frachták Verocity. Prolétáme tímto sektorem bez nepřátelských úmyslů. Prosím, zastavte palbu.“

Všichni napjatě očekávali odpověď. Žádná ale nepřišla.

„Rahimiová, najdi nám nějaký blízký systém, kam bychom se mohli schovat,“ přikázal Stevens.

Kopilotka přikývla a začala vyhledávat údaje na navigační konzoli.

„Wilsonová, připrav loď na prudké úhybné manévry. Musíme před těmi Ghuliany získat náskok, než budeme moci skočit do hyperprostoru.“

„Rozkaz.“

„Pořád žádná odpověď, Alexeji?“

První důstojník zavrtěl hlavou. „Pošlu tu zprávu ještě jednou.“

„Udělej to.“ Stevens poklepal na displej. „Luisi, máme potíže. Vyždímej ze systémů maximum.“

„Jasně, šéfe,“ odpověděl inženýr z interkomu.

„Zrušili maskování,“ vykřikl Volkov. „Proboha, to je ale kolos.“

„Ukaž nám ho.“

Když se obraz obrovské lodi ježící se zbraněmi objevil, Wilsonová naprázdno polkla.

Ve srovnání s ní vypadala Verocity jako ořechová skořápka.

„Terranský frachtáku,“ zazněl z interkomu sykový hlas, silně zdůrazňující R. „Deaktivujte všechny obranné systémy. Přitáhneme vás tažným paprskem do hlavního hangáru.“

„S kým mluvím?“ zeptal se Stevens. „Proč na nás útočíte?“

Chvilí bylo ticho.

„Vypálili na nás další torpédo,“ ozval se Volkov. „Zásah za 3, 2, 1...“

Další exploze otřásla lodí.

„Zatraceně, šéfe, cos to zase provedl?“ nadával Velazquez z interkomu. „Vždyť oni tu moji krásku úplně...“

„Drž hubu, Luisi. Hlášení o škodách?“

„Kritický zásah, přídový štít na 22 %,“ hlásil Volkov. „Ještě jeden takový zásah a je z nás vesmírný odpad.“

„Ghulianský křižníku, váš útok je porušením mírové smlouvy z Deriu Dva. Vysvětlete své jednání,“ požadoval kapitán v hraném rozhořčení.

„Hovoří Djerak Jul,“ ozval se po chvíli opět cizí hlas. „Velitel ghulianského křižníku Kerak. Jste obviněni z pirátství a pašování. Naposledy vás vyzývám: Deaktivujte všechny obranné systémy. Následně budete vzati na palubu a předáni interstelárnímu soudu. Neuposlechnete-li, budete zničeni. Kerak konec.“

„Odpoj to,“ zamumlal Stevens k Volkovovi. „Zatraceně, tak o nás ví. Návrhy?“

„Normálně bych byl pro to, abychom bojovali, ale proti křižníku nemáme šanci,“ prohlásil Volkov s rezignací v hlase.

„Zatím na nás vystřelili jen jednotlivé rány. Při plné boční salvě by z nás byl hvězdný prach dřív, než bychom si vůbec uvědomili, s kým máme tu čest. Dobrý voják ví, kdy se má vzdát.“

„To je poslední možnost, jen pokud to nepůjde jinak. Nemám zájem zkejsnout někde v trestanecké kolonii,“ zabručel kapitán. „Rahimiová, našla jsi nám nějaký cíl?“

„Systém Veraxia je od nás dva parseky daleko.“

„Veraxia? To mi nic neříká. Je to terranský systém? Máme tam něco?“

„Ano, pane. Je to terranský systém, ale skoro neobývaný. Na orbitě Veraxie Tři se nachází výzkumná stanice.“

„Dobře, ti Ghulové nás určitě nebudou pronásledovat do terranského systému. Nastav kurz pro skok. Wilsonová, potřebujeme nějaký extrémní manévř, kterým Ghuliany zmateme, dost na to, abychom si zajistili náskok. Zvládneš to?“

Wilsonová krátce zaváhala, v hlavě se jí přehrálo několik možných scénářů. Nakonec přikývla. „Myslím, že ano.“

„Dobrá, připrav se. Luisi, chci veškerou energii do tlumičů. Tohle nebude příjemné.“

„Jasně, šéfe.“

„Otevřít frekvenci, Alexeji.“

První důstojník přikývl.

„Ghulianský křižníku, přistupujeme na vaše požadavky, ačkoliv se musí jednat o nedorozumění. Nejsme piráti a náš náklad je v pořádku. To si ale můžeme vyjasnit u vás na palubě. Nyní deaktivujeme naše obranné systémy, jak jste požadovali. Proším, nestřílejte.“

Gestem přitom dal Volkovovi znamení, aby vypnul štíty.

„Štíty dole,“ potvrdil první důstojník.

„Hovoří Djerak Jul. Udržujte svou pozici. Zachytíme vás tažným paprskem a přeneseme na palubu.“

„Rozumím.“ Stevens si prstem přejel po krku, což bylo znamení pro Volkova, aby ukončil spojení.

„Spojení ukončeno.“

Oba sledovali blížící se křižník na hlavním displeji.

„Kdy budou dost blízko, aby nás chytili tažným paprskem?“ zeptal se Stevens.

„Asi za patnáct vteřin,“ ozvala se Rahimiová.

„Čekáme do poslední chvíle,“ přikázal Stevens. „Odpočet, Rahimiová.“

Wilsonová aktivovala manuální řízení a chopila se kniplu. Její dlaně se leskly potem.

„7, 6, 5, 4, 3, 2...“

„Teď, Wilsonová!“ vykřikl kapitán. „A znovu nahodte štíty.“

Pilotka dala motorům plný tah a zároveň trhla knipletem prudce doprava.

Verocity vystřelila pod trupem křižníku, ale i přes aktivní tlumiče byli všichni na palubě odstředivou silou vtlačeni do sedaček. Wilsonová nasadila klikatý kurz, díky kterému loď nemohly zaměřit nepřátelské kanony, a prudce přitáhla knipl k sobě hned poté, co se Verocity vynořila za křižníkem.

„Střelil na nás z laserů,“ vyrazil ze sebe Volkov. „Nezasáhli.“

Verocity prolétla těsně kolem křižníku a otočila se kolem své osy. Na hlavním displeji to vypadalo, jako by minula nástavby křižníku jen o vlas. Wilsonová ale věděla, že to ve skutečnosti bylo mnohem více.

„Sakra, ty tlumiče to takhle dlouho nezvládnou,“ dal o sobě v interkomu vědět Velazquez.

Wilsonové se zdálo, že působení toho extrémního manévru bylo silnější než jindy. Teď se však takovými úvahami nemohla zabývat. „Jsme připraveni skočit?“

Rahimiová přikývla.

„Tak se připrav. Teď nám dám trochu náskok, kapitáne.“

„Dobrá. Luisi, dostaň z těch strojů všechno, co jde.“

„Zkusím to.“

Wilsonová náhle přerušila divoké manévrování okolo křižníku, zatlačila páku tahu motorů až k mezním hodnotám a zamířila do volného prostoru.

„Pozor, vypálena torpéda,“ ohlásil první důstojník. „Míří k nám tři. Náraz za několik vteřin.“

„Co záďové štíty?“

„Ani ne 50 %. Velazquez převedl všechnu energii do pohonu a tlumičů.“

„Křižník nás pronásleduje, pane,“ hlásila Rahimiová.

„Získáváme jen minimální náskok.“

„Nestačí to už?“

„Ještě ne, pane.“

„Bezprostřední nebezpečí zásahu torpéd,“ oznámil Volkov.

„Hyperprostorový skok, Rahimiová,“ nařídil Stevens.

„Ale kapitáne, když...“

„Hned!“

Hvězdy na hlavním displeji se náhle protáhly do čar a před Verocity jako by se objevila jakási trhлина v prostoru. Loď se

nejdříve otrásla, ale pak už letěla světelným tunelem.

„Hyperprostorový skok se zdařil, pane,“ ohlásila Rahimiová a slyšitelně se nadechla. Stevens si otřel pot z čela. „Kolik času máme, než dorazíme do systému Veraxia?“

„Ani ne půl minuty, kapitáne.“

„Dobrá, tak si můžeme oddechnout. V případě takto krátkého skoku nás Ghulové nemůžou zachytit na půli cesty.“ Stevens se zašklebil. „Tak jsme zase utekli hrobníkovi z lopaty, co?“

Volkov si dovolil malý úsměv, ale na rozdíl od kapitána nebyl zcela klidný. „Když už nás honí i Ghuliani, je po nás asi vyhlášeno pátrání v půlce galaxie,“ poznamenal.

„Bez problému,“ uklidňoval ho kapitán. „Seženeme si novou identifikaci pro loď a pár týdnů se budeme držet zpátky, než se situace uklidní.“

„Vstupujeme do systému Veraxia, 3, 2, 1...“ začala odpočítávat Rahimiová.

Světelný tunel zmizel a z hvězd se opět staly svítící body. V dáli svítilo slunce, veliké jako pěst.

„Alarm přiblížení!“ vykřikla kopilotka přeskakujícím hlasem. „Náraz, náraz!“

Byl slyšet hlasitý zvuk, sténání namáhaného kovu. Stevens, který právě vstal, byl sražen k zemi.

„Pozor, protržení trupu,“ ohlásil řídicí počítač stoicky klidným hlasem. „Pozor, hlavní pohon poškozen. Pozor, selhává systém podpory života. Pozor...“

„Zatraceně, vypni to, Alexeji,“ zařval Stevens a zvedl se z podlahy. Ztěžka dosedl do křesla. „Luisi, co se stalo?“

„Kritický zásah na zádi. Do prdele, tady to všechno svítí červeně. Prostě nám něco prorazilo trup. Někde je tam díra, kterou uniká vzduch. Zatracená práce, zkusím to nějak lokalizovat.“

„Jak špatné to je?“

„To ještě nevím, šéfe. Ale zatím bych navrhl, abychom vypnuli všechno, bez čeho se můžeme obejít, abychom mohli stabilizovat systém na podporu života.“

„V pořádku, udělej to, Luisi. Wilsonová, nastav kurz k té stanici, dokud tahle kraksna ještě letí. Rahimiová, jak je to daleko?“

„Při současné rychlosti asi půl hodiny, kapitáne.“

„Oukej. Jsou někde v dohledu ti Ghulové?“

„Ne, po těch není ani stopa.“

„Co nás potom k čertu trefilo?“ Stevens těkal očima z jednoho na druhého. „Nějaký zbloudilý meteorit? Takovou smůlu přece nikdo nemůže mít.“

„Myslím, že to torpédo už bylo tak blízko, že jsme ho vzali s sebou do hyperprostoru,“ odtušil Volkov. „Pokud od nás v okamžiku skoku bylo vzdálené jen pár metrů, je to dost pravděpodobné.“

Stevens potřásl hlavou. „Pojďme dolů, Alexeji. Podíváme se, jestli můžeme pomoci Luisovi.“

O pár minut později byli oba muži zpátky. Tvářili se znepokojeně.

„Jak špatné to je?“ zeptala se ustaraně Wilsonová.

„Zasáhlo to nákladový prostor,“ opáčil kapitán mrzutě.

„Celý náklad vyletěl do kosmu.“

„To znamená, že celá kořist z minula...“

„Je pryč, ano.“ Smutně potřásl hlavou. „Můžeme být rádi, že přepážky vydržely. Jinak bychom už byli ve vesmíru kromě nákladu i my. Rahimiová, co je s tou stanicí? Je už na dohled?“ Slunce systému Veraxia se mezitím zvětšilo na dvojnásobek původní velikosti. Rahimiová se dotkla ovládací konzole. „Počkejte, pane. Při maximálním zvětšení bychom ji... támhle je.“ Obraz na displeji se změnil na jednu z planet systému – rezavě hnědého plynného obra, kolem kterého obíhala mimo několika menších měsíců i hledaná stanice.

Volkov popošel k hlavnímu displeji a přivřenýma očima se zahleděl na obraz. „Co to sakra je? Vypadá nějak...divně.“

Stevens se postavil vedle něj. „Jo. Větší rozlišení nejde?“

„Bohužel. Jak jsem řekla, mám to na maximální zvětšení. Ale zanedlouho bychom měli být dost blízko na to, abychom mohli vidět víc.“

Wilsonová si odkašlala. „Pane?“

Stevens tázavě pozvedl obočí a otočil se k ní.

Pilotka ukázala na svou konzoli a protáhla obličej. „Obávám se, že přistání bude problematické. Manévrovací trysky jsou skoro v háji.“

Kapitán přistoupil ke konzoli a zahleděl se na blikající červené varovné ikony. Pak položil Wilsonové ruku na rameno. „Zvládneš to, Helen?“

Překvapeně se na něj podívala. Za těch šest měsíců, co patřila k posádce, ji kapitán oslovil křestním jménem jen několikrát. „Věřím, že ano, pane,“ odpověděla po krátkém zaváhání. „Minimálně pokud nás stanice navede na příletový vektor.“

„Na to bych nesázel,“ nechal se slyšet Volkov.

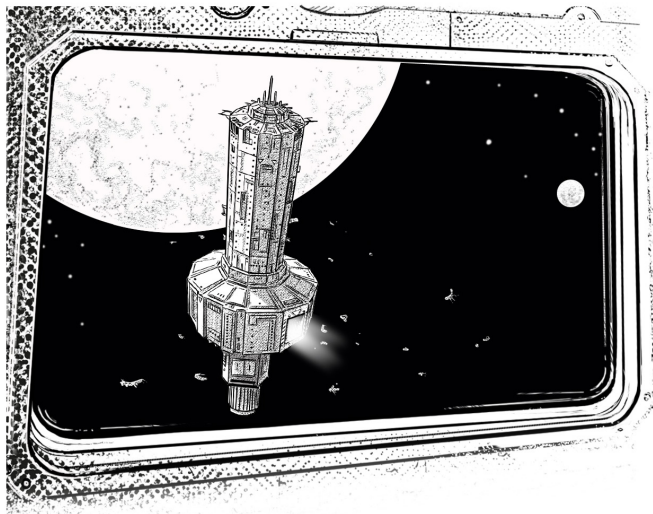
„Koukněte.“

Wilsonová se natočila k hlavnímu displeji a srdce jí pokleslo, když uviděla obraz snímáný z větší blízkosti. Stanice byla zjevně těžce poškozena.

„Zatracená práce,“ zavrčel Stevens. „Nám se fakt lepší směla na paty. Co známky života?“

„Dálkové senzory jsou vadné,“ opáčil Volkov. „Musíme počkat, dokud nebudeme blíž. Ale pokud můžu soudit, má ta stanice ještě energii, minimálně na několika palubách.“

Stanice vypadala zhruba jako válec, který se na spodním konci zužoval do špiče. Nad ní bylo vidět nezaměnitelný tvar reaktoru. Ještě výše se nacházel nejširší segment stanice, patrně hangár.



„Vysílá nouzový signál?“ zajímal se kapitán.

„Ne, vůbec nic.“

Stevens si povzdechl. „Co o té stanici vlastně víme?“

Volkov se pustil do výkladu. „Byla pojmenována Galenus Pět. Je to standardní model třídy Celesta.“

„Komu patří?“ zarazil ho Stevens.

„Koncern Frius.“ Volkov si přehrál kompletní informace na svém displeji a několika slovy je shrnul.

„Před osmnácti lety ji umístili zde, nad Veraxií Tři. Těží se tu Veraxium, stopový prvek, který se nachází v atmosféře planety. Na stanici se pak dále zkoumá. Prý by mohl mít nejrůznější využití v průmyslu a výrobě léčiv.“

Volkov poklepal na displej a pokračoval:

„Posádka stanice Galenus Pět čítá 82 osob, všichni jsou Terrané. Jde především o vědce a techniky, k tomu několik stráž-

ných a samozřejmě poskytovatelé služeb. Dokonce jsou na palubě hlášeny dvě děti.“ Jeho hlas zhrubnul. Pak se znovu podíval na displej. Chvilí bylo ticho, všichni sledovali hologram stanice.

„Už ji můžu ještě více zvětšit,“ oznámila Rahimiová. Krátce poté se objevil zřetelnější obraz stanice. Kolem stanice kroužil nepřehlédnutelný oblak trosek, ale na palubách nad hangárem, kde se nejspíše nacházely obytné a pracovní prostory, se ještě svítilo. Hangár již bylo možné zřetelně rozeznat, jeho vrata však byla pootevřená.

„Zavolej je, Alexeji,“ přikázal kapitán.

„Už jsem poslal několik zpráv, na různých frekvencích. Ale zatím bez odpovědi.“

„To je divné. Antény vypadají každopádně nedotčené. Jak to vypadá se známkami života?“

„Na přesný sken jsme ještě pořád trochu daleko, ale určitě tam nějaké jsou,“ odpověděl Volkov. „Tak se mi zdá, že nakonec budou spíš potřebovat pomoc od nás, než že by nám nějakou poskytli oni.“

„Strojovna můstku,“ ohlásil se Velazquez přes interkom.

„Šéfe, vypadá to bledě. S tím, co mám na palubě, určitě nezvládnou spravit hyperpohon, a reaktor je taky skoro v háji. Ale především ztrácíme pořád tlak vzduchu.“

„Kolik času máme?“ zeptal se Stevens.

„Nanejvýš hodinu.“

„Takže nemáme na výběr. Přistaneme na té stanici.“

„Rozumím, kapitáne,“ ozvala se Wilsonová. „Zahajuji brzdný manévř.“ Jak mluvila, prsty jí tančily po ovládacích prvcích konzole. Za chvíli zavrtěla hlavou a obrátila se ke kapitánovi.

„Pane, máme problém.“

„Další?“ protáhl Stevens obličej.

„Přední brzdné trysky jsou až na jednu porouchané. Skoro nejsem schopná brzdit. A taky máme omezenou schopnost manévrovat.“

„Takže nezvládneme přistát?“

Wilsonová svésila hlavu. „Na levé straně jsou trysky více méně oukej. Když nás navedu do hangáru bokem, mohlo by to vyjít.“

„Tak to udělej.“

„Rozkaz.“

I když to předtím trvalo celou věčnost, než se stanice přiblížila, teď šlo vše až příliš rychle.

Otvor do hangáru se rychle zvětšoval a Wilsonová měla plné ruce práce, aby navedla Verocity v pravý čas do správné pozice. Loď na její příkazy reagovala jen velmi neochotně.

„Jsme moc rychlí,“ zamumlala Rahimiová. Na čele se jí perlil pot. „Helen to zvládne,“ uklidňoval se Stevens, protože pilotka sama neříkala nic.

„A ještě tohle,“ utrousil Volkov.

Hangár už vyplnil většinu displeje a v jeho interiéru byl vidět neskutečný chaos. Vraky lodí a jejich součástky ležely po celé délce vnitřního hangáru. Nikdo to neřekl nahlas, ale všichni věděli, že za této situace je nouzové přistání nevyhnutelné. „Je atmosférický štít hangáru ještě v pořádku?“ zeptal se Stevens.

„Minimálně to tak vypadá,“ opáčil Volkov.

„Držíme kurz, minuta do vstupu do stanice,“ oznámila Wilsonová tiše a vzhlédla. Otřela si pot z očí. „Pane, doporučuji, abychom veškerou nevyužitou energii přesměrovali do tlumičů.“

„Luisi, vraž do tlumičů všechno, co máme,“ předal Stevens příkaz dál. „A začni se modlit,“ dodal potichu.

Všichni mlčky upírali oči na hangár. Wilsonová tu a tam upravila kurz a zírала na ukazatel rychlosti. Ta se ale snižovala příliš

pomalou. „Držte se!“ vykřikl Stevens, když loď prolétala bezpečnostním štítem, který udržoval v hangáru konstantní tlak. Na displeji se ukázal roztrhaný trup nějakého vyhořelého frachťáku a zběsilou rychlostí se blížil k lodi...

PRAVIDLA HRY

Až doteď jsi četl příběh jako klasický román. Nyní se však stane tvým dobrodružstvím. Ty budeš určovat, jak bude příběh pokračovat, když na konci každého úseku textu zvolíš jednu z nabízených možností. Podle toho budeš pokračovat ve čtení dalšího úseku.

Příklad:

Chceš-li jít doleva, pokračuj na 100.

Pokud se chceš raději vydat doprava, pokračuj na 200.

Podle toho, jak se rozhodneš, nalistuješ v knize úsek označený číslem 100 nebo 200. Tímto úsekem tvůj příběh pokračuje. Čísla textových úseků nelze zaměnit s čísly stránek. Jsou vždy vytištěna tučně na začátku každého úseku.

Dostaneš-li se do boje, budeš pokračovat speciálním úsekem textu (např. **K5**). Tyto úseky, které se týkají boje, najdeš na konci knihy. Pravidla boje jsou vysvětlena před úsekem **K1**, takže se k nim vždy budeš moci rychle dostat.

Než tvé dobrodružství započne, připrav si tužku, gumu a jednu, nebo lépe dvě šestistěnné kostky. Pokud nemáš kostky, můžeš jako alternativu použít obrázky kostek, které se nacházejí na stránkách 33–577. Jednoduše si na těchto stránkách najdeš obrázky kostek, které symbolizují, jaká čísla ti padla.

Na každé z těchto stránek jsou vyobrazeny dvě kostky. Bílá kostka se počítá vždy, černá kostka s bílými tečkami pouze v případě, že bys měl házet dvěma kostkami.

Vzhledem k tomu, že nebudeš psát jen do datového listu, ale také do knihy (např. při řešení hádanek – před dalším čtením

musíš své předchozí řešení vymazat), nabízíme ti možnost stáhnout si všechny důležité listy v tiskovém formátu. Najdeš je na stránkách nakladatelství Mytago.



Předtím, než se pusťíš do dobrodružství, musíš se rozhodnout, za koho budeš hrát. Můžeš si vybrat ze dvou postav, se kterými ses již seznámil v úvodním příběhu. Mají rozdílné silné a slabé stránky, stejně jako zvláštní schopnosti, které mohou ovlivňovat příběh. S každou z postav se ti tedy otevírají nové možnosti, jak může příběh pokračovat.

U všech hodnot platí: Čím je vyšší, tím lépe.

Hodnoty „Boj na blízko“ a „Boj na dálku“ ukazují, jak silná je tvá postava v boji.

Hodnota „Zdraví“ určuje, kolik toho tvá postava vydrží.

Úvodní textový úsek ti ukáže, jak začíná dobrodružství u každé z obou postav.

Můžeš si vybrat z těchto postav:

ALEXEJ VOLKOV



Alexej je taktický důstojník lodi Verocity. Je válečný veterán, dlouhá léta sloužil jako vesmírný pěšák a bojoval v mnoha bitvách. I když už překročil čtyřicítku, má stále výbornou kondici. Vyzná se v boji na blízko i na dálku, nemá strach se pustit do boje. Naproti tomu s technikou si rozumí jen málo.

Úvodní textový úsek: 1

Boj na blízko: 7 Boj na dálku: 6 Zdraví: 50

LUIS VELAZQUEZ



Luis je palubní inženýr lodi Verocity. Je mu hodně přes třicet, hubená postava. Boji na blízko se raději vyhýbá, ale umí celkem dobře střílet z blasteru. Rozhodně není tak dobrý střelec jako Volkov. Když dojde na stroje a počítače, je Luis ve svém živlu. Vyzná se i v technice vesmírné stanice, a je-li to nutné, umí hacknout nejrůznější systémy.

Úvodní textový úsek: 21

Boj na blízko: 4 Boj na dálku: 4 Zdraví: 40

Poznámka: Velazquez může v průběhu dobrodružství opravovat stroje nebo hacknout počítačové systémy. Takto se mu mohou otevřít cesty, které jsou pro Volkova uzavřeny. Tuto činnost provádí skrze řešení drobných logických hádanek (například Sudoku). Pokud tě baví logické hádanky, Velazquez je ta pravá postava pro tebe. Pokud se ti nechce řešit hádanky, je pro tebe lepší volbou Volkov.

Výběr je nyní na tobě. Každá z postav má svůj vlastní datový list, ten najdeš na konci kapitoly Pravidla (strana 28). Dále se podíváme na ostatní záznamy, které najdeš v datovém listu.

ZDRAVÍ

Maximální hodnota Zdraví je horní hranice tvé postavy. Ta se může v průběhu hry měnit, například pokud najdeš nějaké vybavení. V takovém případě si novou maximální hodnotu zapíšeš vedle tučně vytištěné výchozí hodnoty. Pokud se hodnota Zdraví sníží na 0, ať již v boji nebo v důsledku zranění, tvůj příběh tím končí, i když to není zcela jasně uvedeno v textu.

Body Zdraví můžeš obnovovat použitím medipacků. Nikdy však nemůžou přesáhnout aktuální maximální hodnotu.

NÁSKOK/ODPOČET

Občas se může stát, že se tvá postava dostane do časové tísně, bude pronásledována nebo bude muset stihnout vykonat nějaký úkon, než doběhne Odpočet. V následujících úsecích dostaneš informace, zda se dané číslo má zvýšit nebo snížit. Pokud se v rámci daného úseku číslo dostane na konkrétní hodnotu, pokračuješ ve čtení dalším úsekem, který je v textu uveden.

Příklad:

Sniž aktuální hodnotu „Náskok“ o 1. Je-li nová hodnota 0, pokračuj na 532.

Asi ti do oka padly i kolonky nazvané „Verax,“ které máš na datovém listu. Může se stát, že je v průběhu svého dobrodružství budeš potřebovat. V konkrétním úseku textu pak najdeš, co s nimi máš dělat.

INVENTÁŘ

V průběhu svého dobrodružství najdeš mnoho předmětů, například zbraně nebo nástroje. Samozřejmě by bylo nejjednodušší, kdyby sis je mohl všechny vzít s sebou. Malé předměty se do kapes tvého overalu vejdou bez problémů. Počet velkých předmětů, které můžeš mít v inventáři, je do začátku omezen na dva, neboť tvá postava má dvě ruce, v nichž může předměty nést. Pokud při svém dobrodružství najdeš batoh, můžeš pak mít v inventáři tři další velké předměty.

Zvláštní roli má blasterová puška a blasterová pistole. Tyto předměty jsou předtištěny na datových listech. V případě, že některou z těchto zbraní najdeš, zakroužkuješ si, kterou z nich máš aktuálně u sebe. Blasterová pistole je malý předmět, který jednoduše schováš za opasek. Blasterová puška je ovšem velký předmět, který musíš nést v ruce. Pokud jsi nenašel batoh a máš u sebe blasterovou pušku, můžeš s sebou nést už jen **JEDEN** velký předmět.

Když najdeš nějaký předmět, je u něj vždy uvedeno, jestli se jedná o malý nebo velký. Výjimkou jsou medipacky, které mohou tvé postavě obnovovat body Zdraví. U nich si jen do příslušného okénka na datovém listu zaznačíš číslo. Pokud na-

příklad najdeš 3 nové medipacky, zvýšíš si aktuální číslo o tři. Pokud chceš medipack použít, musíš toto číslo snížit o 1. Zároveň si můžeš doplnit 10 bodů Zdraví.

Mnohé předměty se dají použít jako zbraně v boji na blízko. V takovém případě přičítáš bonusy za bojovou hodnotu (BH), resp. způsobené poškození. Tyto bonusy musíš zaznamenat v rámci Inventáře. Jak s těmito bonusy naložit se dozvíš v úseku Pravidla boje.

Příklad:

V textu je napsáno:

Pokud chceš, můžeš si dláto vzít s sebou (velký předmět). Dá se rovněž použít jako zbraň v boji na blízko (BH +2, poškození +4).

V inventáři si napíšeš u velkého předmětu „dláto +2, +4“.

Pokud najdeš velký předmět a nemáš na něj v inventáři místo, můžeš se rozhodnout jej nechat ležet na místě, nebo si z inventáře vygumovat jeden velký předmět a místo něj doplnit nový. Původní velký předmět tím ztrácíš.

Pokud je v průběhu dobrodružství zmíněno „všechny zbraně,“ znamená to nejen blastery, ale i všechny ostatní předměty, které můžeš použít jako zbraně, jako například výše zmíněné dláto.

BODY ULOŽENÍ A SMRT

Pokud se kdykoliv v průběhu dobrodružství sníží tvá hodnota Zdraví na 0 (ať již v boji nebo skrze události popsané v textu), nebo pokud učiníš nějaké fatální rozhodnutí, tvé dobrodružství končí.

Samozřejmě můžeš začít znovu od začátku, ale protože to může být v případě, kdy už se blížíš ke konci, frustrující, máš v určitých úsecích knihy možnost si dobrodružství „uložit“. Jde o běžné úseky textu, které jsou označeny jako body uložení, a k nimž se můžeš v případě, že Tvá postava zemře, vrátit. Vypadá to například takto:

37 *Bod uložení – Nůžky (BH +1, poškození +2)*

Vždy, když se k takovému bodu dostaneš, zapiš si jej na datový list do seznamu bodů uložení. Po smrti postavy se můžeš vrátit ke kterémukoliv ze zapsaných bodů. Nemusí to být vždy nutně poslední bod, můžeš si klidně vybrat jeden z předcházejících. Tvá postava má pak znovu maximální hodnotu Zdraví, i když byla třeba ve chvíli, kdy jsi k bodu uložení dorazil poprvé, zraněná. **ALE:**

- ▶ Všechny předměty, které jsi měl v okamžiku smrti u sebe, musíš vymazat. Začínáš znovu pouze s těmi předměty, které jsou u bodu uložení uvedeny v závorce. Všechny ostatní předměty ztrácíš, a to platí i o medipacích!
- ▶ Musíš vymazat všechny zaznamenané události, které se staly od doby, kdy jsi u tohoto bodu byl naposled (viz následující stránka).
- ▶ Když se vracíš k bodu uložení, NEMŮŽEŠ měnit svou postavu. Pokud jsi tedy například k bodu uložení č. 28 dorazil s důstojníkem Volkovem, musíš pak s Volkovem i pokračovat. Ne každý bod uložení je totiž dostupný pro obě postavy.

UDÁLOSTI

Občas bude nutné, aby sis zapsal číslo konkrétní události. Tak bude mj. zajištěno, že se konkrétní situace nebude opakovat (např. ve chvíli, kdy podruhé vstoupíš do místnosti, kde poprvé číhal nepřítel).

Příklad:

*V textu je napsáno: **Poznamenej si událost 192 a pokračuj na 282.***

*U úseku 282 pak stojí: **Pokud sis ještě nepoznamenal událost 192, pokračuj na 192. Jinak pokračuj na 199.***

Když se po smrti své postavy vrátíš k bodu uložení, a tím se „vrátíš do minulosti,“ musíš si vymazat všechny události, které sis zapsal po tomto bodu.

Abys věděl, které události následovaly po kterém bodu uložení, začínáš vždy, když k takovému bodu dorazíš, zapisovat do nového řádku v tabulce událostí.

Příklad:

<i>Bod uložení</i>	<i>Události</i>		
<i>Start</i>	8	78	<i>Tyto události se staly PŘED prvním bodem uložení.</i>
<i>37</i>	66	12	<i>Tyto události se staly PO prvním bodu uložení 37</i>
<i>85</i>	115		<i>Tato událost se stala PO druhém bodu uložení 85</i>

Když se vrátíš k bodu uložení 85, musíš vymazat událost 115. Pokud se však vrátíš až k bodu uložení 37, musíš vymazat události 66, 12, 115 a také bod uložení 85.

KONFLIKTY

Když ve hře narazíš na protivníka, dojde někdy k boji. Tyto konflikty se odehrávají v rámci samostatných úseků (K1, K2...) na konci knihy, od strany 547. Pravidla pro boj najdeš přímo před prvním z těchto úseků, takže se k nim kdykoliv můžeš rychle vrátit.

Nyní ses dozvěděl vše důležité, mimo pravidel boje. Můžeš začít prožívat svůj příběh. Tvé dobrodružství začíná úvodním textovým úsekem tvé postavy.

Pokud ses rozhodl pro důstojníka Volkova, začni na 1. Hraješ-li za postavu inženýra Velazqueze, začni na 21.

