

1 - Laboratórium:

Od zbytku základne je oddelené airlockmi, ktoré sú malá miestnosť asi $1,5 \times 1,5$ m v každom visia dva hazmaty a pri výstupe je nutné použiť dezinfekčnú sprchu. Vvnútri laboratória je neporiadok akoby pracovníci náhle opustili svoje posty. Oproti vstupu je šesť samostatných kójí v ktorých sa diali rôzne alternatívne experimenty s biologickými zbraňami.

4- Veliteľské ubikácie:

V týchto miestnostiach bývali dôstojníci a vedecká osádka. Pri vstupe vyber jednu náhodnú miestnosť.

1: Na podlahe tejto ubikácie leží telo vedca s odrezanou hlavou.

Došlo tu k potýčke. Steny sú pokryté kriedovými nápismi. Väčšina nápisov je číslo 27°C , je to teplota tela, pri ktorej nakazený prežíva, no huba sa nedokáže šíriť

2: Miestnosť obsahuje osobné predmety vedcov.

3: V miestnosti je možné nájsť 10000\$.

4: Ak ešte žije, narazia tu na kapitána.

5: V miestnosti je otvorený trezor.

Je úplne prázdný.

6 - Katnýna:

Miestnosť obsahuje stoly, stoličky, malú kuchynku a nejaké zásoby konzervovaného jedla.

8 - Raketové silo:

Obsahuje raketu UR-100 Schopnú niesť nukleárnu hlavicu. Raketa je prevádzkyschopná a natankovaná. Jediným problémom je zamrznutý poklop od sila. Raketa je osadená špeciálnou hlavicou obsahujúcou hubové výtrusy a studenú nálož, ktorá ich pomocou stlačenému plynu rozpráší nad cieľom.

11 - Ubikácie vojakov:

Po vstupe náhodne vyber jednu z miestností:

1: Miestnosť obsahuje osobné veci vojakov. Zlaté hodinky po dedovi, sovietske ruble v hodnote asi piatich mesačných žoldov.

2: V miestnosti sú dva kanystre fungicídu. Improvizované zbrane, dvere sú zbarikádované nábytkom, klimatizácia je upchatá šatami.

3: V rohu miestnosti je telo vedeckého pracovníka a vyrastajú z neho hubovité výhonky, šplhajúce až do klimatizácie.

Ak sa postava zmenu zdržuje v tejto lokalite hod' D6 na nákuze.

+1 na nákuze

+2 na nákuze

Symptómy:

Kalný pohľad, matná pokožka, pach nafty, trhané pohyby, rohovinové výrastky.

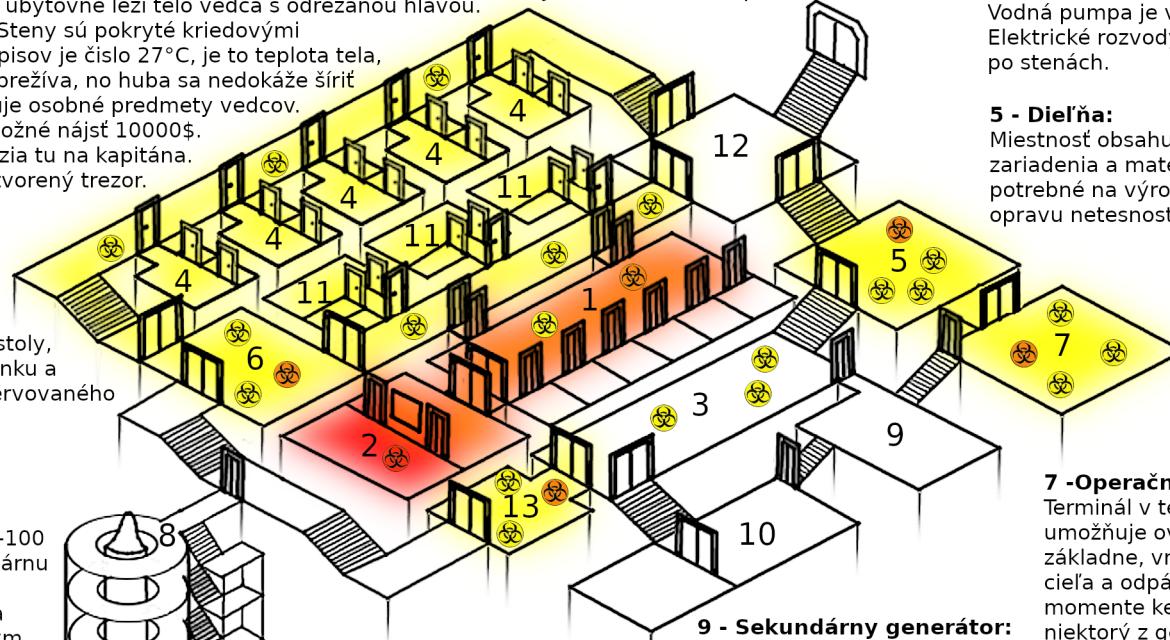
Dôležité predmety a ich lokácie:

- Kľúče k terminálu (poručík a kapitán)
- Dokumenty o experimentoch (Patient 0)
- Palivové tyče (Primárny generátor)
- Nukleárna hlavica (Zbrojnica)
- Ampula so spórami (Raketa)
- Hazmat obleky (Prechodová komora k laboratóriu)
- Radiačné obleky (Podpora života)

2 - Karanténa:

Za ďalšou prechodovou komorou je miestnosť karantény. Je rozdelená na dve časti a zadnú časť miestnosti oddeluje tabuľa z hrubého temperovaného skla. Ak došlo k stretnutiu s pacientom 0, tabuľa je rozbitá. V opačnom prípade tu za sklom sedí pacient 0, ktorý bude tvrdiť, že sa sem zavrel, lebo je imúnny na pôsobenie huby. Na stene je kriedou napísané: 31,15,130,87

Je to miesto odkiaľ pochádza vzorka



10 - Primárny generátor:

Hlavný generátor je miniatúrny nukleárny reaktor. Pred použitím je nutné doplniť do neho vodu, vytiahnuť chladiacie tyče, vymeniť palivové tyče, ktoré sa nachádzajú v skladisku vedľa a zreštartovať systém. Sekundárny reaktor musí byť aktívny. V miestnosti s reaktorom je radiácia, ktorá spôsobí chorobu z ožiarenia, ale smrť až pri dlhšej expozícii. Sklad v zadnej časti je ožarený oveľa viac a nemal by sa tu dlhšie zdržovať nikto ani v ochrannom obleku. Tie sú uložené v podpore života a olovené dvere sú riadne označené varovaniami.

13 - Zbrojnica

Miestnosť obsahuje rôzne zbrane a muníciu, náhradné diely, trhavinu a prístroje na opravu. V strede miestnosti stojí na voziku nukleárna hlavica typu Svetlonoš. Jej časovač je poškodený, no dá sa odpaliť ručne.

9 - Sekundárny generátor:

Sekundárny generátor je obrovská pec, ktorá spaľuje uhlí. Pre zapnutie generátora je nutné naložiť do pece palivo a spustiť zážehové sekventiu. V opačnom rohu miestnosti je dostatočný uhlí na niekoľko dní.

Generátor poháňa núdzové červené osvetlenie, dvere s výnimkou raketového sila, laboratória a ubikácií, vodnú pumpu a kúrenie ale len do 0° . Jeho hlavnou funkciou je štart primárneho generátora.

12 - Vstupná hala:

Veľká prázdna miestnosť so zavretými pancierovými dverami na všetky strany. V dverách vedúcich na východ je zaklesnená mŕtvola držiaca v ruke kriedu. Dvere sa dajú vypáčiť ale nie je to jednoduché.

3 - Podpora života:

Veľká sála obsahuje množstvo strojov, ktoré v obmedzenej mieri fungujú.

Klimatizácia prepája väčšinu miestností pomocou pomerne širokého vzduchovodu, ktorým sa štihlejšia osoba dokáže pláziť. V jednej z ubikácií je v klíme zaklesnený nakazený.

Kúrenie sa zapína automaticky. Vodná pumpa je v dobrom stave. Elektrické rozvody vedú interiérom po stenach.

5 - Dielňa:

Miestnosť obsahuje rôzne technické zariadenia a materiály, je tu všetko potrebné na výrobu barikád, alebo opravu netesností v reaktore.

7 - Operačné veliteľstvo:

Terminál v tejto miestnosti umožňuje ovládanie systémov základne, vrátane nastavenia cieľa a odpálenia rakety. V momente keď sa zapne niekterý z generátorov hlavný terminál tejto miestnosti bude reportovať základné štatistiky o základni a chyby v jej behu.

Nastavenie funkcií základne ako napríklad teplota kúrenia, zámky automatických dverí, svetlo, či klimatizácia je možné meniť pomocou jedného veliteľského klíča. Pre odpálenie rakety alebo lockdown základne je potrebné použiť oba.

Terminál od začiatku reportuje problémy s dverami sila, neautorizovaný vstup do základne, poruchu klimatizácie v časti s ubikáciami, zničený radar, nefunkčné rádio a neznámy typ hlavice v rakete.

Na tabuľi je kriedou napísané: "Washington: 47,62,-122,25"

Stretnutia: V základni je obmedzený počet personálu. Ak vygeneruješ konflikt alebo postavy stretnú nepriateľa použi iba toľko nepriateľov, ktorí ostávajú. Ak nepriateľ zomrie a jeho telo nie je zničené, hod' si, či ožije a ak nie, tak ho škrtni v zozname.

Zombie

Statické stretnutia:

Ak postavy vjedú do miestnosti, kde sú nepriatelia, vyvolaj s nimi stretnutie.

Náhodné stretnutia:

Počítaj zmeny od naštartovania generátora. Každú zmenu hod' 2D6 a pripočítaj toto číslo, maximálne však 8. Porovnaj hod s tabuľkou:

Náhodné stretnutia:

+1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 ★

2-7: Nič

8-10: Zombie

11: D3 zombie

12: Poručík (G2) + D3 zombie

13: D6 zombie

14-15: Generácia 2 + D3 zombie

16: Kapitán (G2) + D6 zombie

17+: Patient 0

Posádka:

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

Spetsnaz:

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

Príchod armády:

Po deviatich zmenách príde armáda a zabezpečí vstupnú halu.

Každú zmenu hádž na stretnutie aj pre spetsnatz. Ak padne rovnaké číslo ako postavám, postavy stretnú D6 vojakov. Ak stretnú zombie, hod' na nákuze.

Ak nikoho nestretnú opevnia sa.

CBETTOHIC

Vedecká stanica Izlučina, Ostrov Komsomolec,
Savernaja Zemlja, 81°N, 96°E.

Priemerná teplota: -14°C

Zameranie: Predsunuté nukleárne silo, laboratórium pre výskum biologicických zbraní.

Posledný kontakt: 6.12.1990

Ako používať túto publikáciu?

Tieto dve strany obsahujú systémovo agnostický modul, ktorý nie je naviazaný na žiadnu konkrétnu hru alebo kampaň.

Systém, ktorý tu je použitý je uzavretý a použitý iba v rámci tohto modulu a nie je nutné ho používať ďalej.

Modul je situovaný do mierne sci-fi settingu na začiatku 90-tych rokov v rusku. Dôvody, prečo sa postavy vydávajú do dungeonu môžu byť rôzne. Postavy môžu byť lovci pokladov, ktorí sa náhodne dozvedeli o opustenej základni, môžu to byť nájomní žoldnieri, ktorých tam niekoľko poslal po tajné dokumenty, alebo vzorku huby. A možno sú to teroristi, ktorí objavili nestráženú nukleárnu bombu.

Základňa je plná zamrznutých tiel, tie sa po spustení generátora začnú rýchlo topiť. Je možné, že generátor nikdy nenahodia, v tom prípade ale budú mať zásadný problém s dverami a tma spomalí postup. V tom prípade sa do základne skoro dostanú vojaci a tí nahodia generátor keď sa tam prepracujú. Nesnažte sa hráčom diktovať postup, iba reaguje a snažte sa vytvárať zaujímavé situácie.

V budove je hromada implicitného vybavenia, ktoré je možné ukoristiť. Neváhaj doplniť detaily. V jednotlivých miestnostiach je hromada vybavenia, ktoré nie je spomenuté, rovnako ako majú vybavenie nepriateľov.

Použi vybavenie ako odmenu. Ďalšou formou odmeny sú koordináty. Je možné nájsť tu koordináty k základni spetsnaz, ktorí sem prišli a možno to nie je všetko tak priamočiare ako sa mohlo zdáť. Druhý koordinát vedie do japonska k zdroju zombie huby. Miesto možno tiež stojí za preskúmanie.

Dopĺňaj detaily, umožní hráčom byť kreatívny, ak chcú vyjednávať, nechaj ich vyjednávať. Ak chcú skúsiť vyrobiť sérum, nechaj odohraj s nimi minihru, kde budú v laboratóriu vyrábať kombináciu faktorov, ktoré môžu hubu postupne zabiť. Ak sa rozhodnú odpaliť bombu, je to dobrý nápad.

Dungeon je ihrisko, nechaj hráčov nech sa hrajú. Konspíruj, kontroluj nepriateľov a prostredie, hraj sa!

Tento dungeon vznikol v rámci challengu Dungeonová kuchyňa 2021, ktorú organizovalo rpgforum.cz. Na tomto fóre je okrem tohto eventu možné nájsť mnoho ďalších zaujímavých dát a mali by ste sa tam určite pozrieť.

V rámci súťaže bola stanovená globálna téma Svetlonoš, okrem ktorej mal každý hráč 5 ingrediencií.

Moje ingredience boli:

Svetlonoš: Názov jadrovej bomby, téma čistenia temného zákutia sveta

Pach nafty: Prenikavý pach, ktorý vydávajú spôry huby a nakazení

Ľad: Základňa je obklopená ľadovcom a chlad je tajnou zbraňou proti hube.

Trezor: Tajné dokumenty majú byť v kapitánovom trezore a je to prvotný cieľ výpravy. Samotná základňa je metaforickým trezorom, v ktorom je uzavretá nákaza ako v pandorinej skrinke.

Kriedové nápisy: Sú odkazmi jediného preživšieho. Je ich tu len päť, ale je možné využiť ich ako potenciálne pomôcky pre postavy.

Katakomby: Dungeon je situovaný do podoby bludiska podzemných chodieb, ktorý pripomína katakomby.

Dungeon je distribuovaný pod licenciu creative commons CC-BY.

Spetsnaz:

Na základňu bola krátko za postavami vyslaná jednotka špeciálneho nasadenia a ich ekranolán sa blíži veľkou rýchlosťou. Sovietske jadrové zariadenia sú monitorované v rámci programu Spiaci pes a v prípade narušenia priestoru sem je vyslaná jednotka aby preskúmala problém.

Ekranolán priletí 90 minút po otvorení vstupnej brány. Na jeho palube je jeden obrnený ratrak a dva tímy po 10 mužov vyzbrojené útočnými puškami, nepriestrelnými vestami a výbušnami.

Ich úlohou je zabezpečiť nukleárnu pumu a palivové tyče a uložiť na základni nálože, ktoré zničia reaktor, velín, raketu, technickú miestnosť a laboratórium.

Každú zmenu hoď na náhodné stretnutie rovnako ako u postáv. Ak hodia rovnako ako postavy došlo k stretu postáv s jedným z tímov (D6 vojakov). Vojaci berú postavy ako nepriateľov, vyjednávanie nie je vylúčené ale postavy nie sú v dobrej pozícii.

Ak v rámci náhodného stretnutia stretnú nepriateľov, zabijú ich. Za každého hod' D6 a pripočítaj jeho bonus na nákazu. Ak hodí 5+,

Ak nikoho nestretli strávia zemu tým, že zabezpečia jednu miestnosť. Prehľadajú vybavenie, pripravia barikády a strelecké koridory, nastražia pasce a míny. V momente keď získajú jadrovú pumu a položia výbušniny stiahnu sa a odpália ich za D6 zmien.

Ak sa postavám podarí nájsť ekranolán a zneškodniť pilotov, je možné odhaliť polohu tajnej základne, z ktorej priletel. Môžu tu pokračovať vo vyšetrovaní...

Tlač postavy k týmto otázkam:

- o Dá sa huba považovať za inteligentnú formu života? Má zmysel ju zachovať? Má svoje práva?
- o Je možné nájsť liek? Nebude liek iba cesta k rezistentnému kmeňu?
- o Je možné ešte zachrániť posádku? Je možné liečiť skoré štádiá nákazy?
- o Prečo sú tu vojaci? Ako sa dozvedeli o misii? Je niekto z nás zradca? Budú s nami vyjednávať?
- o Kto je vlastne nás klient? Na čo mu sú vzorky a technické záznamy?
- o Je riešením odpaliť bombu? Kto sa obetuje?

Nákaza:

Sovieta na tejto základni skúmali využitie huby Ophiocordyceps unilateralis ako biologickej zbrane. A uspeli. Prvé symptómy sa objavia v priebehu prvej hodiny (d6 x 10 min.): horúčka, bolesť hlavy, mravenčenie v prstoch. Imunitný systém sa snaží bojať s chorobou.

Neskôr v priebehu ďalších párov hodín (d6) dochádza k dezorientácii, tŕpnutiu končatín a strate vedomia, oči postavy začínajú byť kalné, huba postupne preberie kontrolu nad telom. Na konci tejto fázy sa z nej stáva zombie. Nákazu je možné spomaliť fungicídmi a znížením telesnej teploty. Pri podchladiení na 27°C človek dokáže prežiť a zároveň je šírenie huby spomalené takmer na nulu. Huba prežíva vo forme spór aj hlboký mráz a po zahriatí nákaza opäť pokračuje. Huba je schopná provízorne nahradíť telesné tkanivá od šliach až po nervový systém. Ak telo nie je zničené, napríklad ohňom hod' D6, do hodiny na 5+ ožije. Generácia 2 na 4+. Pacient 0 na 2+.

Liečba

Možnosti liečby priamo na základni sú slabé a nákazu je možné iba spomaliť. Radiácia a antibiotiká iba oslabia nakazeného. Naopak na základni sa nachádza viac prípravkov s fungicídnym účinkom, tie proti hube čiastočne fungujú no saturácia tela ktorá by zaručila zničenie všetkých spór zo pacienta určite zabilia. Chlad pod 0°C spomaľuje šírenie a dokáže zombie uspať. Jedinou zaručenou liečbou proti hube je kontrolované podchladienie na 27°C a nasadenie imunoterapie, ktorá dokáže postupne hubu zničiť. Nakazení v poslednej fázi však majú hubou tak poškodenú nervovú sústavu, že môže dôjsť k demencií, či ochrnutiu.

Zombie

Pacient 0: Šéf výzkumu Andrej Morozov sa dostaal s hubou do kontaktu ako prvý. Rozrezal si kombinézu o črepiny kanistra s fortifikovaným kmeňom a stal sa hlavným zdrojom nákazy. Zbytok pôvodného kmeňa bol vyčistený. Huba prvej generácie žije v dokonalej symbioze s hostiteľom, zvyšuje jeho mentálne i fyzické schopnosti, hostiteľ je však rukojemníkom huby a nemôže jej priamo odporovať. Pacient 0 sa vydáva za imúnneho voči pôsobeniu huby a je manipulačný.

Generácia 2: Nákaza spôsobená pacientom 0 dala vznik druhej generácie nakazených. Zachovávajú si čiastočné vedomie a kognitívne schopnosti. Huba v rámci možností žije v sybízoze s hostiteľom. Z hostiteľovho tela vyrastajú výtrusnice, ktoré môžu vzhľadom pripomínať rohy, či parožie.

Zombie: Od tretej generácie huba agresívne preberá hostiteľa, neostáva v nám nič z jeho osobnosti a je iba schrankou pre parazita.

Prenos (hod' D6 , max raz za 10 minút)

6+: Postava sa dotkla nakazeného alebo strávila čas v miestnosti so spórami

5+: Postavu zranil nakazený alebo sa jeho telesné tekutiny dostali na jej pokožku

4+: Postava bola uhryzutá alebo sa jej do tela ináč dostali telesné tekutiny nakazeného

+1: ak je zdrojom generácia 2

+2: ak je zdrojom pacient 0