

**STRESOVÁ
REAKCE**

NERVOZITA



**STRESOVÁ
REAKCE**

TUNELOVÉ
VIDĚNÍ



**STRESOVÁ
REAKCE**

ROZČÍLENÍ



**STRESOVÁ
REAKCE**

TŘES



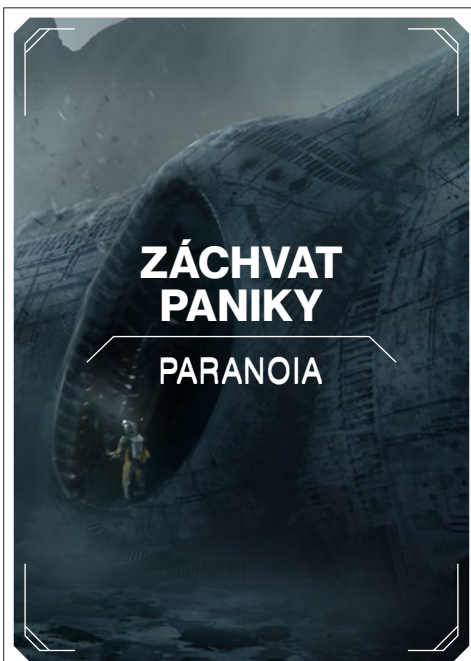
**STRESOVÁ
REAKCE**

VZTEK



**STRESOVÁ
REAKCE**

VYČERPÁNÍ



**ZÁCHVAT
PANIKY**

PARANOIA



**ZÁCHVAT
PANIKY**

NEROZHODNOST



**ZÁCHVAT
PANIKY**

ZTUHNUTÍ

STRESOVÁ REAKCE

ROZČÍLENÍ

Máš -2 kostky k hodům na dovednosti založeným na **Empatii**.

STRESOVÁ REAKCE

TUNELOVÉ VIDĚNÍ

Máš -2 kostky k hodům na dovednosti založeným na **Bystrosti**.

STRESOVÁ REAKCE

NERVOZITA

Při zkoušení štěstí si zvedneš stres o +2 (místo +1).

STRESOVÁ REAKCE

VYČERPÁNÍ

Nemůžeš zkoušet štěstí. Pokud jsi nervózní (viz 1. výsledek), můžeš po dobu trvání vyčerpání následky nervozity ignorovat.

STRESOVÁ REAKCE

VZTEK

Máš -2 kostky k hodům na dovednosti založeným na **Síle**.

STRESOVÁ REAKCE

TŘES

Máš -2 kostky k hodům na dovednosti založeným na **Obratnosti**.

ZÁCHVAT PANIKY

ZTUHNUTÍ

Strachy se nemůžeš hnout. Přijdeš o další tah a do té doby nemůžeš dělat akce mimo pořadí.

ZÁCHVAT PANIKY

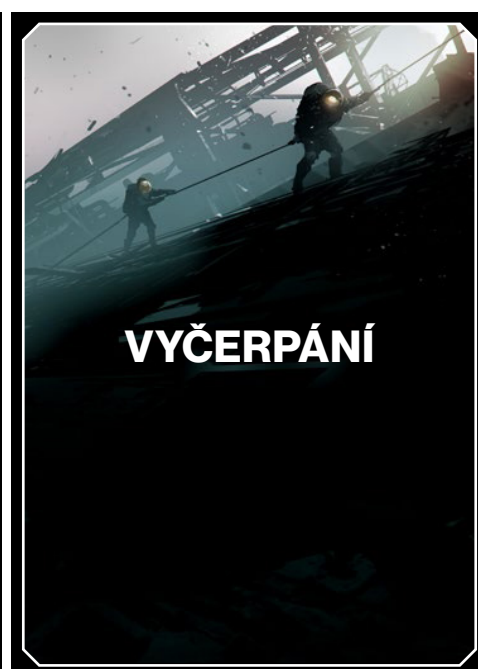
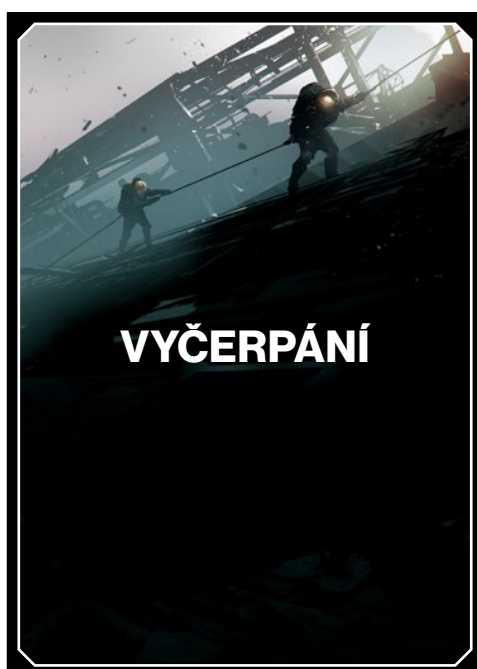
NEROZHODNOST

V boji máš během záchvatu automaticky kartu iniciativy 10. Jestli je vás nerozhodných víc, vyberte si náhodně z nejvyšších karet.

ZÁCHVAT PANIKY

PARANOIA

Během záchvatu nedokážeš pomáhat nebo si nechat pomáhat při hodech na dovednosti.



ZÁCHVAT PANIKY

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.

ZÁCHVAT PANIKY

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.

ZÁCHVAT PANIKY

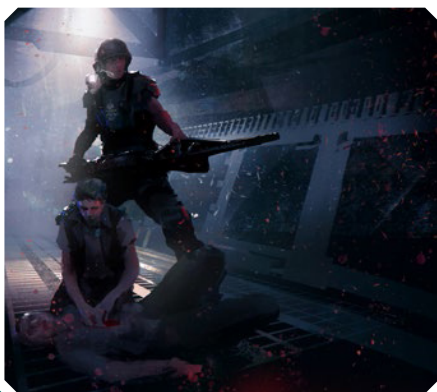
VYHLEDÁNÍ ÚKRYTU

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 ukryt, začneš místo toho křičet (viz níže).

POSTAVA MÁ

TĚŽKÉ PORANĚNÍ

Pohyb v boji pro tebe bude na k6 dnů dlouhá akce.



ZÁCHVAT PANIKY

KATATONIE

Zlomilo tě to! Zhroutíš se na zem, a dokud tě záchvat nepřejde, nemůžeš se hnout, blouzníš anebo tupě zíráš do prázdna.

ZÁCHVAT PANIKY

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 vyrazen nebo dokud tě panický záchvat nepřejde. Do té doby nemůžeš dělat akce mimo pořadí.

POSTAVA JE

VYČERPANÁ

Nemůžeš si obnovit Zdraví.

Musíš v pravidelných intervalech házet na **PŘEŽITÍ**. Pokaždé když neuspěješ, utrpíš 1 zranění a dostaneš +1 stres.

Pokud tě vyčerpání vyřadilo, házej si na smrt (**ZDATNOSTÍ**), interval je stejný, jako byl u hodů na **PŘEŽITÍ**.

POSTAVA JE

VYČERPANÁ

Nemůžeš si obnovit Zdraví.

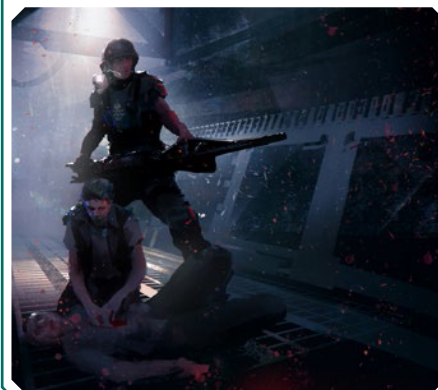
Musíš v pravidelných intervalech házet na **PŘEŽITÍ**. Pokaždé když neuspěješ, utrpíš 1 zranění a dostaneš +1 stres.

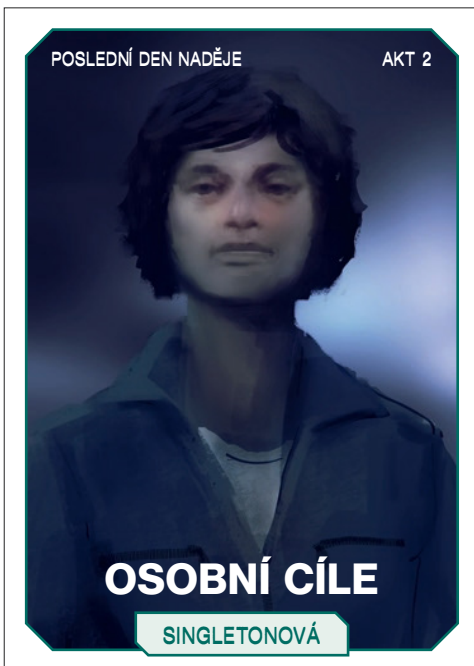
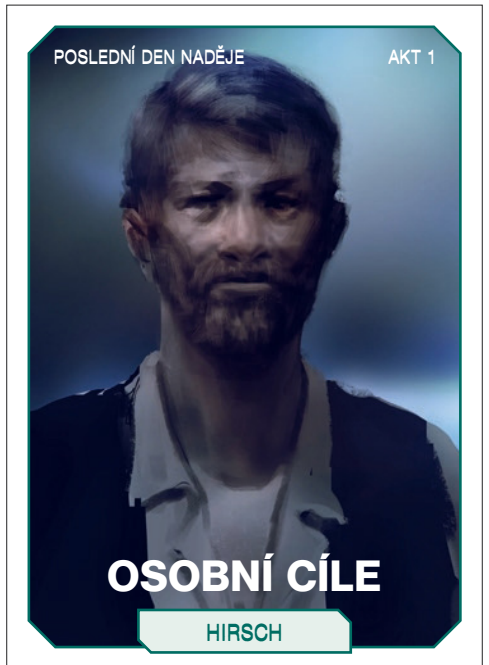
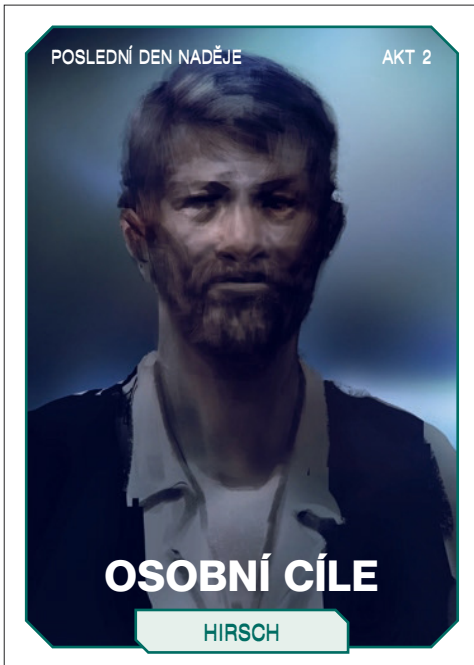
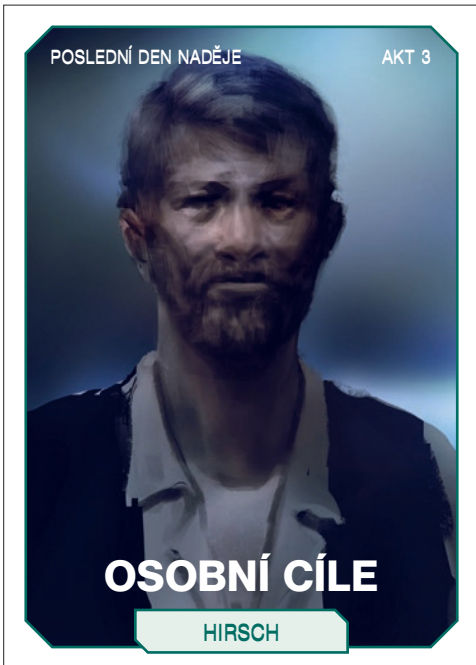
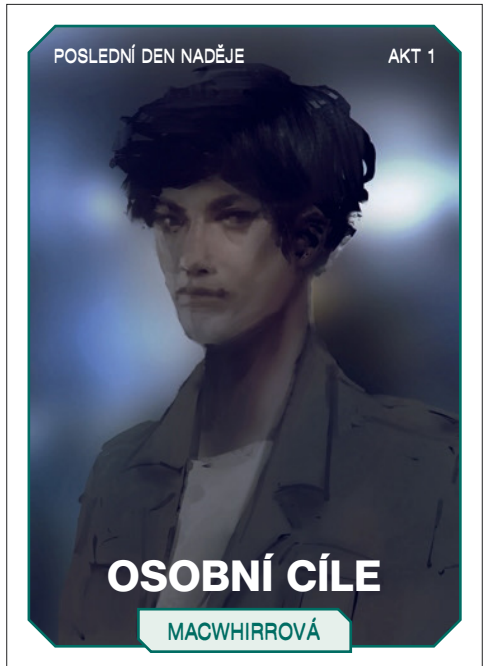
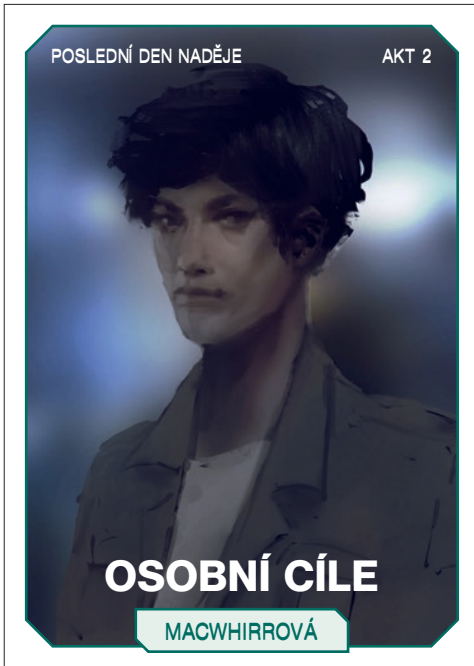
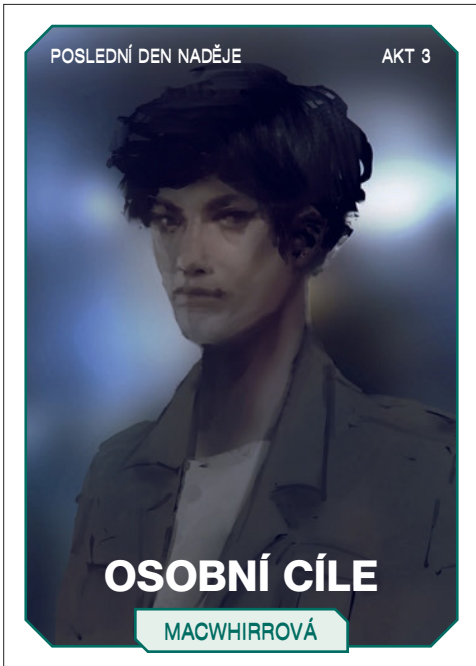
Pokud tě vyčerpání vyřadilo, házej si na smrt (**ZDATNOSTÍ**), interval je stejný, jako byl u hodů na **PŘEŽITÍ**.

POSTAVA MÁ

TĚŽKÉ PORANĚNÍ

Pohyb v boji pro tebe bude na k6 dnů dlouhá akce.





OSOBNÍ CÍLE

AKT 1

MacWhirrová

Lidi z Hadley's Hope jsou pro tebe jako rodina a teď máš nepříjemný pocit, že se jim stalo něco strašného. Je potřeba prohledat kolonii a ujistit se, že jsou všichni v pořádku. Napřed ale musíte najít nějaký sklad a sehnat výzbroj pro tým.

OSOBNÍ CÍLE

AKT 2

MacWhirrová

Tento průšvih by si měl někdo pořádně odskákat. Tohle by mělo řešit vedení – musíš najít vedoucího Ala Simpsona a přimět ho, aby sjednal pořádek. Většinou bývá v řídicím centru na 2. podlaží jižního křídla, odkud by šly vyhledat signály vysílačů osobních dat všech obyvatel Hadley's Hope.

OSOBNÍ CÍLE

AKT 3

MacWhirrová

Jak to tak vypadá, jsi jediným přeživším důstojníkem v Hadley's Hope a máš zodpovědnost za všechny přeživší. Musíš je dostat do bezpečí, i kdyby tě to mělo stát vlastní život.

OSOBNÍ CÍLE

AKT 1

Hirsch

Na tomto mizerném měsíci máš jen jednoho opravdového kámoše – pokerového parťáka Wese Ostermana. Měl bys zjistit, co s ním je.

OSOBNÍ CÍLE

AKT 2

Hirsch

S vnitřními démony se potýkáš léta. Tyto pekelné bytosti nejsou nic jiného než další zkouška tvjí víry. Jdi do zbrojnice v řídicím centru, najdi si nějaké zbraně a ukaž těm ďáblům, kdo je tady pánem.

OSOBNÍ CÍLE

AKT 3

Hirsch

Hadley's Hope je ztracená a hříšník jako ty to má spočítané. Ale pořád máš šanci se vykoupit. Musíš se za každou cenu postarat, aby se ani jeden z těchto ďáblů nedostal pryč z měsíce. I kdyby to mělo stát život kohokoli z vás

OSOBNÍ CÍLE

AKT 1

Singletonová

Jsi tajná agentka společnosti Weyland-Yutani. Tvým úkolem je špehovat spolupracovníky, za což dostáváš vyšší plat. Bylo by dobré najít zástupkyni společnosti Mirandu Reynoldsovou a podat jí podrobné hlášení. Pravděpodobně bude v kanceláři Weyland-Yutani na 1. podlaží jižního křídla. Ale pozor, ať nevzbudíš podezření.

OSOBNÍ CÍLE

AKT 2

Singletonová

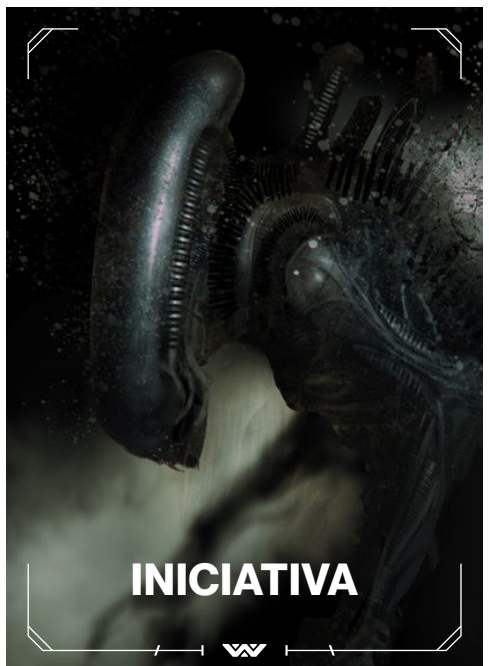
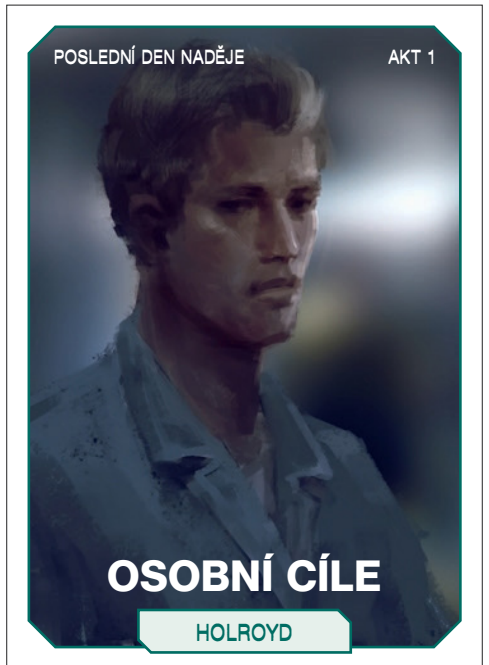
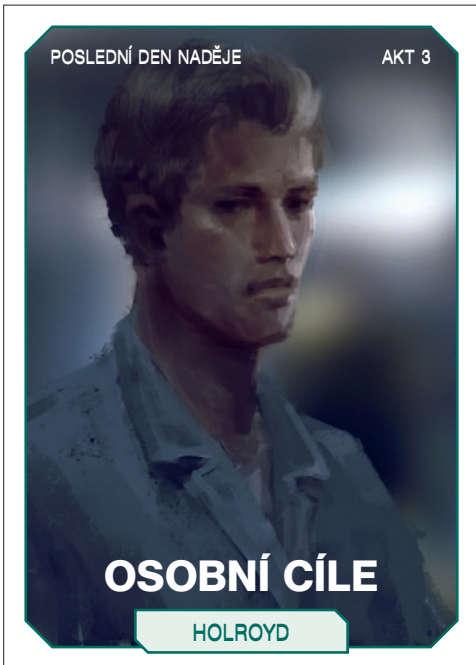
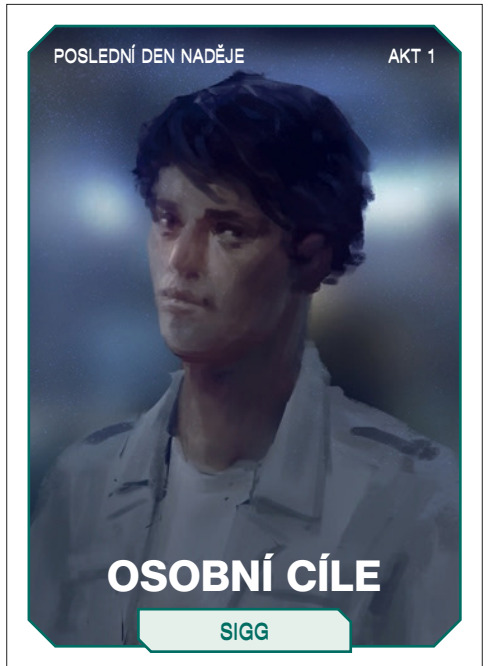
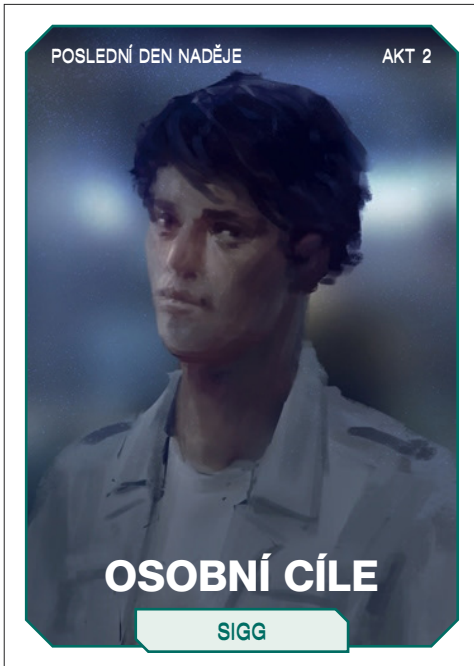
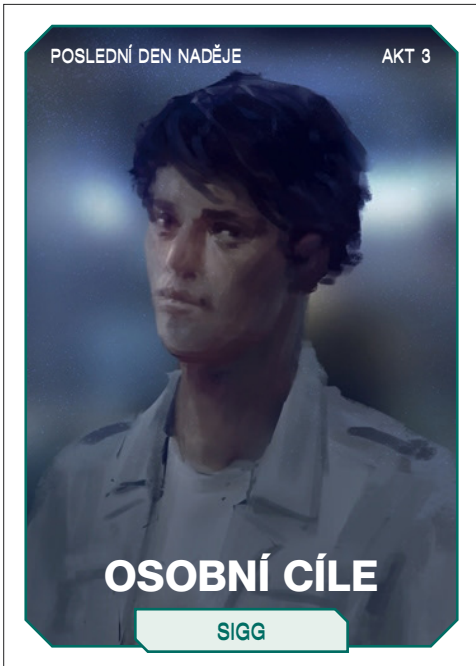
Ať už je tato bytost cokoli, pro společnost má určitě velkou cenu. Zjisti o ní co nejvíc informací a zkus chytit živý exemplář. První oběť odvezli do lékařského centra na 2. podlaží, nešlo by něco najít tam? Mezitím se snaž být užitečným a nenápadným členem týmu.

OSOBNÍ CÍLE

AKT 3

Singletonová

Kolonie je nadobro ztracená. Ale dalo by se odletět v raketoplánu stojícím na přistávací plošině. Nezapomeň na živý vzorek xenomorfa, společnost ho ocení. A postarej se, aby o tomto incidentu neunikla žádná zpráva. I kdyby to znamenalo skoncovat se všemi „kámoši“, kteří se s tebou pokouší zachránit...



OSOBNÍ CÍLE

AKT 1

Sigg

Ať už se v kolonii děje cokoli, je třeba postupovat v klidu a analyticky. Na unáhlená rozhodnutí teď není čas. Prohledej pečlivě místnost po místnosti celé jižní křídlo, abys zjistil, co se stalo.

OSOBNÍ CÍLE

AKT 2

Sigg

Tato neznámá forma života je naprosto fascinující. Místo likvidace je potřeba ji zkoumat a pochopit. To je přeci každému jasné, ne? Určitě zkus zajistit živý vzorek – mohla by to být kariérní příležitost, na kterou tak dlouho čekáš. První oběť odvezli do lékařského centra na 2. podlaží, nešlo by něco najít tam?

OSOBNÍ CÍLE

AKT 3

Sigg

Musíš se z tohoto měsíce dostat co nejdřív pryč. Xenomorf je sice fascinující forma života, jakou jsi nikdy neviděl, ale o krk kvůli němu přijít nehodláš! Ale co životy ostatních? Je důležitější věda, nebo přátelé? Je nejvyšší čas se rozhodnout.

OSOBNÍ CÍLE

AKT 1

Holroyd

Protože patříš společnosti, jsi s událostmi v Hadley's Hope obeznámen – došlo k napadení nepřátelskou mimozemskou formou života. Ale nemáš oprávnění tuto informaci komukoli sdělovat. Nic neprozrazuj a snaž se zajistit bezpečnost ostatních.

OSOBNÍ CÍLE

AKT 2

Holroyd

Vzhledem k tomu, že ostatní už mimozemský organismus viděli, můžeš jim prozradit všechno, co víš – jednatelka společnosti Miranda Reynoldsová sem spolu s vědeckou důstojnicí Theodorou Komiskeyovou přiletěly pro živý vzorek mimozemšťana. Na přistávací plošině na ně čeká raketoplán. Ale budou ti ostatní ještě věřit, až se dozví, že jsi jim doteď nic neřekl?

OSOBNÍ CÍLE

AKT 3

Holroyd

I když jsi o krizi na Hadley's Hope věděl od začátku, nikomu jsi nic neřekl. Možná že kdybys s ostatními jednal hned zkraje na rovinu, nic z toho by se nestalo. Teď ti nezbyvá nic jiného než se své lidské přátele pokusit zachránit. I kdyby to mělo znamenat tvůj konec.

INICIATIVA

1

Když provedeš krátkou akci, otoč kartu **vodorovně**. Když provedeš dlouhou akci nebo druhou krátkou akci, otoč kartu **lícem dolů**.

POSTAVA JE

VYČERPANÁ

Nemůžeš si obnovit Zdraví.

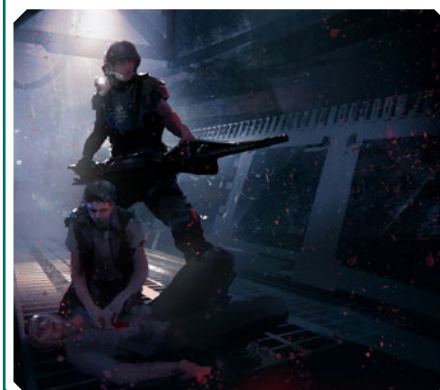
Musíš v pravidelných intervalech házet na **PŘEZÍTÍ**. Pokaždé když neuspěješ, utrpíš 1 zranění a dostaneš +1 stres.

Pokud tě vyčerpání vyřadilo, házej si na smrt (**ZDATNOSTÍ**), interval je stejný, jako byl u hodů na **PŘEZÍTÍ**.

POSTAVA MÁ

TĚŽKÉ PORANĚNÍ

Pohyb v boji pro tebe bude na 6 dnů dlouhá akce.



INICIATIVA

2

Když provedeš krátkou akci, otoč kartu **vodorovně**. Když provedeš dlouhou akci nebo druhou krátkou akci, otoč kartu **lícem dolů**.



INICIATIVA

3

Když provedeš krátkou akci, otoč kartu **vodorovně**. Když provedeš dlouhou akci nebo druhou krátkou akci, otoč kartu **lícem dolů**.



INICIATIVA

4

Když provedeš krátkou akci, otoč kartu **vodorovně**. Když provedeš dlouhou akci nebo druhou krátkou akci, otoč kartu **lícem dolů**.



INICIATIVA

5

Když provedeš krátkou akci, otoč kartu **vodorovně**. Když provedeš dlouhou akci nebo druhou krátkou akci, otoč kartu **lícem dolů**.



INICIATIVA

6

Když provedeš krátkou akci, otoč kartu **vodorovně**. Když provedeš dlouhou akci nebo druhou krátkou akci, otoč kartu **lícem dolů**.



INICIATIVA

7

Když provedeš krátkou akci, otoč kartu **vodorovně**. Když provedeš dlouhou akci nebo druhou krátkou akci, otoč kartu **lícem dolů**.



INICIATIVA

8

Když provedeš krátkou akci, otoč kartu **vodorovně**. Když provedeš dlouhou akci nebo druhou krátkou akci, otoč kartu **lícem dolů**.



INICIATIVA

9

Když provedeš krátkou akci, otoč kartu **vodorovně**. Když provedeš dlouhou akci nebo druhou krátkou akci, otoč kartu **lícem dolů**.

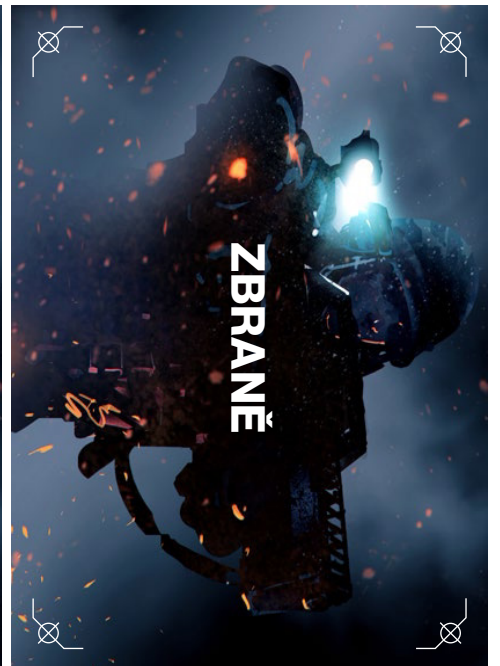
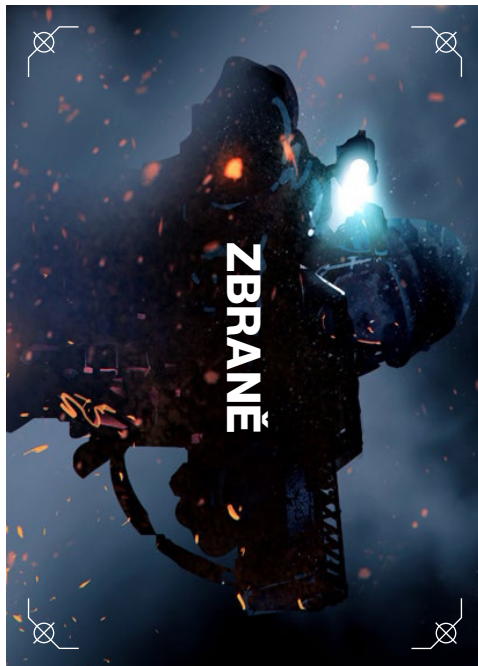
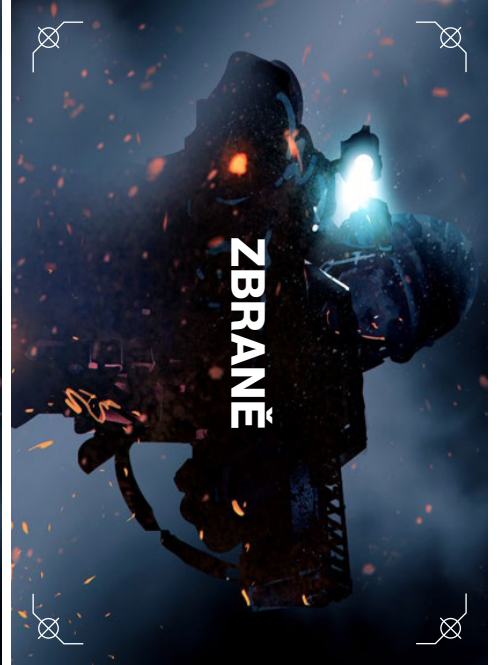
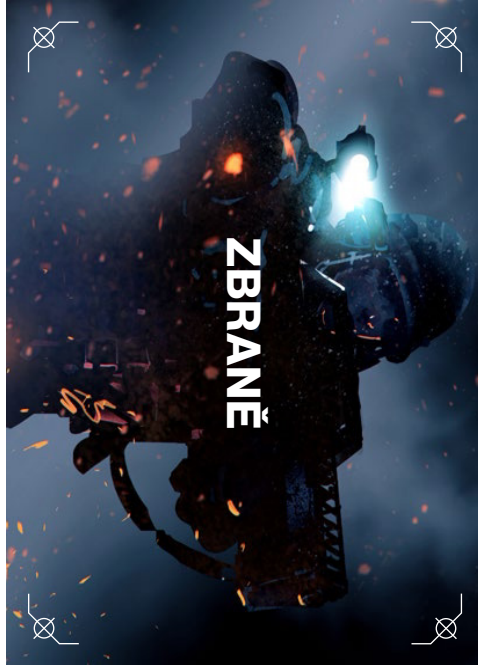
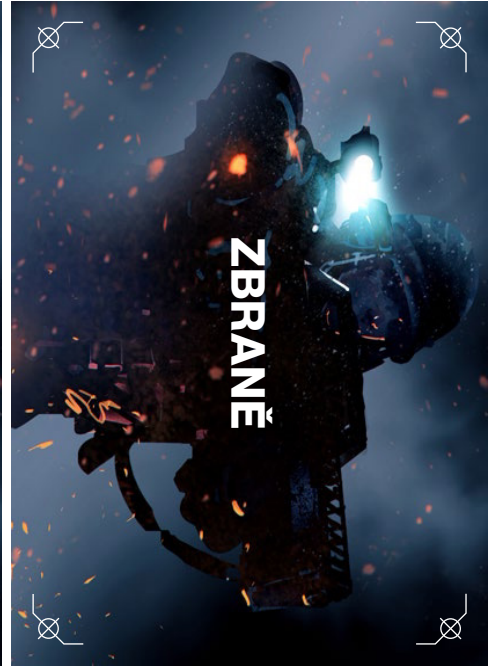
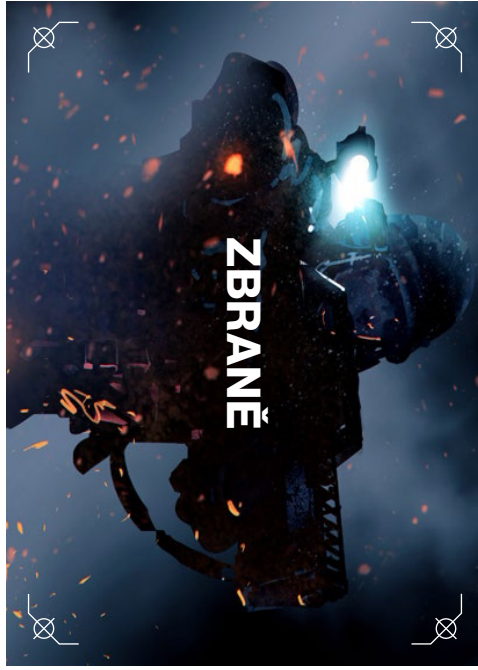


INICIATIVA

10

Když provedeš krátkou akci, otoč kartu **vodorovně**. Když provedeš dlouhou akci nebo druhou krátkou akci, otoč kartu **lícem dolů**.





PULSNÍ PUŠKA ARMAT M41A



- Úprava +2
- Munice 3
- Zranění 2
- Váha 1
- Dostřel K/D
- Cena 1 200 \$
- Special. průbojná, automat, granátomet

PULSNÍ PUŠKA F44A



- Úprava +3
- Munice 3
- Zranění 2
- Váha 1
- Dostřel K/D
- Cena 1 500 \$
- Special. průbojná, automat, nespolehlivá*

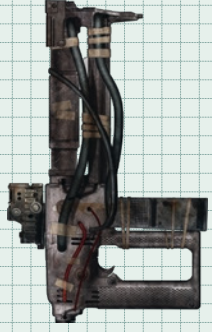
*Při výsledku 7+ na stresové reakci se zbraň zasekne. Uvolníš ji hodem na **TEŽKÉ STROJE**.

PULZNÍ ÚTOČNÁ PUŠKA AK-4047



- Úprava +1
- Munice 2
- Zranění 2
- Váha 1
- Dostřel K/D
- Cena 600 \$
- Special. průbojná, automat

NÝTOVAČKA WATATSUMI DV-303



- Úprava -1
- Munice jednoranná
- Zranění 3
- Váha 1
- Dostřel N/K
- Cena 400 \$
- Special. průbojná

ELEKTROSTATICKÁ PISTOLE WEYLAND ES-4



- Úprava +1
- Munice 1
- Zranění 1 (omráčení)
- Váha 1/2
- Dostřel K/S
- Cena 1 000 \$
- Special. průbojná

PISTOLE REXIM RXF-M5 EVA



- Úprava +1
- Munice 4
- Zranění 1
- Váha 1/2
- Dostřel K/S
- Cena 400 \$
- Special. průbojná

SLUŽEBNÍ PISTOLE M4A3



- Úprava +2
- Munice 2
- Zranění 2
- Váha 1/2
- Dostřel N/S
- Cena 200 \$

SLUŽEBNÍ PISTOLE VP-70MA6

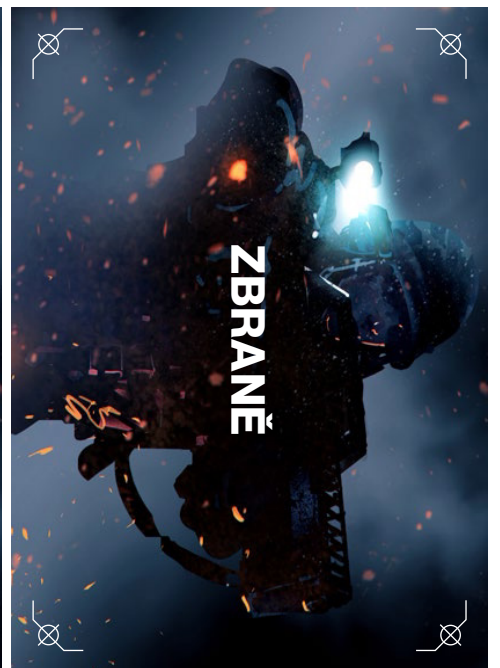
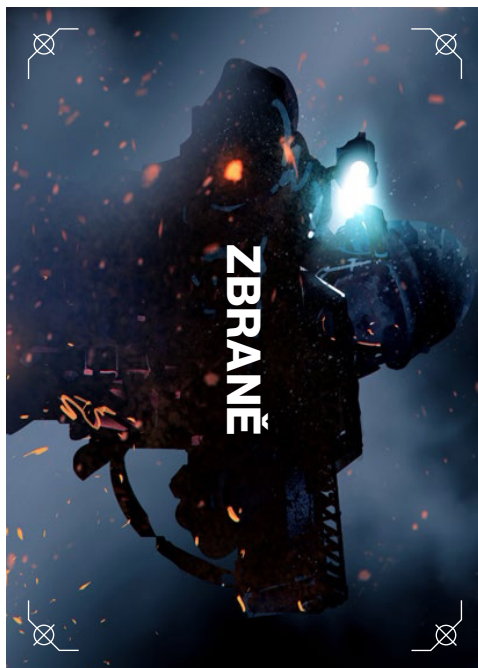
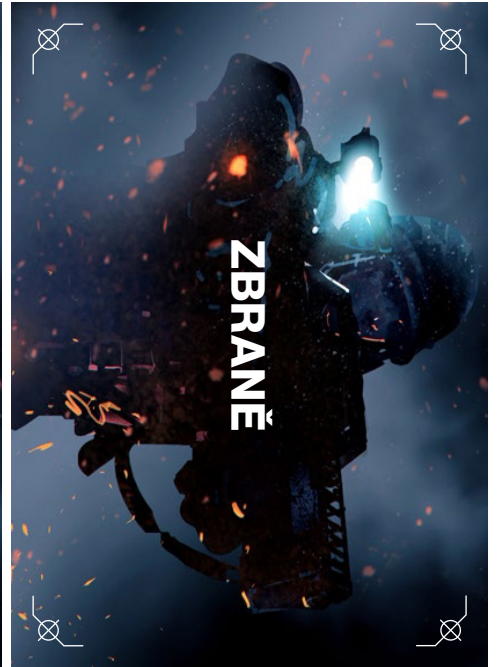
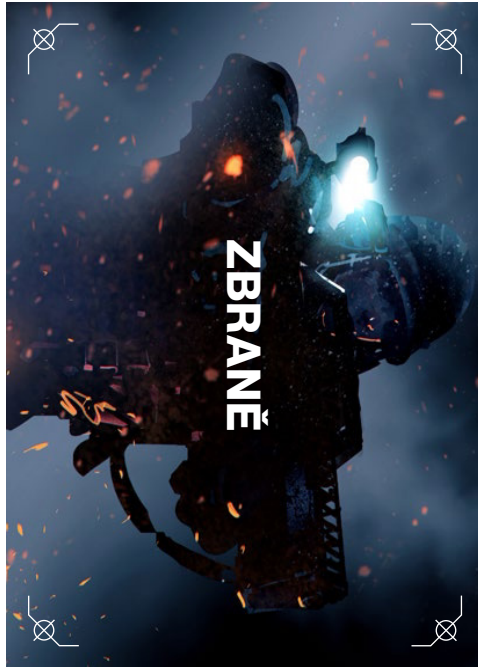
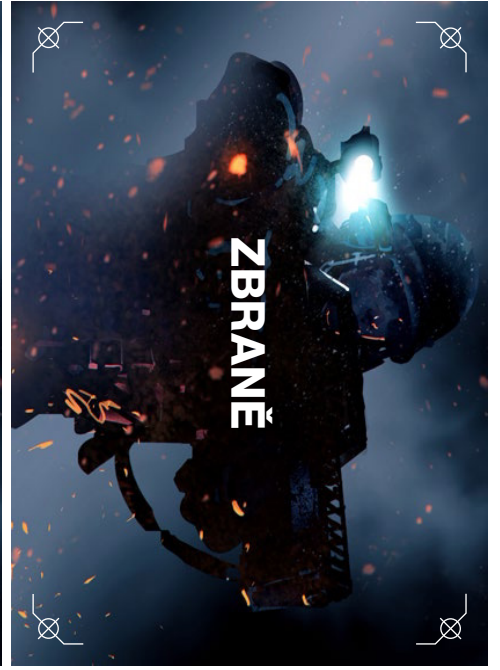
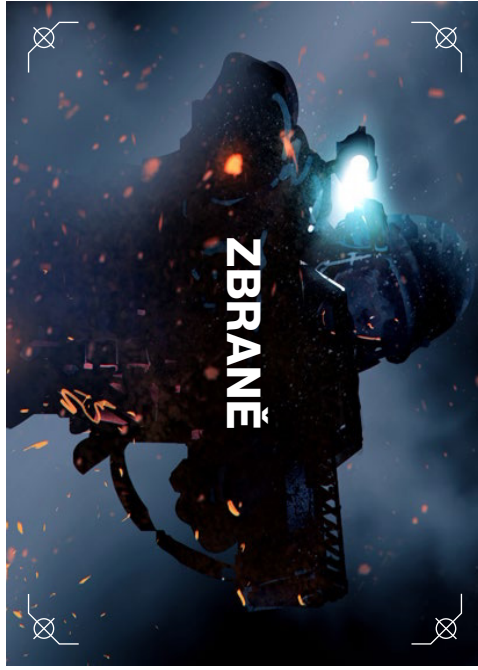


- Úprava +2
- Munice 2
- Zranění 2
- Váha 1/4
- Dostřel N/S
- Cena 250 \$

REVOLVER .357 MAGNUM



- Úprava +1
- Munice 1
- Zranění 3
- Váha 1
- Dostřel K/S
- Cena 300 \$



FÁZOVÁ PLAZMOVÁ PULZNÍ PŮŠKA ARMAT XM99A



- Úprava -
 - Munice 1
 - Zranění 4
 - Váha 2
 - Dostřel S/E
 - Cena 20 000 \$
 - **Special.** průbojná, míření*
- *Před střelbou z této zbraně je potřeba pečlivě zamířit (krátká akce).

RAKETOMET M5A3



- Úprava -1
 - Munice jednoranná
 - Zranění 7
 - Váha 2
 - Dostřel S/E
 - Cena 1 800 \$
 - **Special.** průbojná, míření*
- *Před střelbou z této zbraně je potřeba pečlivě zamířit (krátká akce).

SLUŽEBNÍ PISTOLE M4A3



- Úprava +2
- Munice 2
- Zranění 2
- Váha 1/2
- Dostřel N/S
- Cena 200 \$

PUMPOVACÍ BROKOVNICE ARMAT MODEL 37A2 12




- Úprava +2
- Munice 1
- Zranění 3
- Váha 1
- Dostřel N/K
- Cena 500 \$

SPALOVACÍ JEDNOTKA M240



- Úprava +1
- Zranění 2 (ohněň)
- Dostřel K/K
- Munice 2
- Váha 1
- Cena 500 \$
- **Special.** ohněň*

*Zranění cíl vzplane a hoří dál (intenzita ohně 9). Spalovací jednotkou nemusíš mířit na konkrétní cíl, jde zapálit třeba celá zóna (intenzita ohně 9), stačí k tomu hodit jeden  na útok.

ZÁCHYTNÁ HARPUNA SPACESUB ASSO-400



- Úprava -
- Munice jednoranná
- Zranění 1
- Váha 1
- Dostřel K/S
- Cena 300 \$
- **Special.** harpuna*

*Používá se hlavně ve stavu beztláče. Při zásahu se k cíli přichytí závěsný hák na laně. Pokud je cíl těžší než ty, můžeš se k němu přitáhnout (dlouhá akce, pohneš se na vzdálenost na dosah). Pokud jsi těžší ty, přitáhneš cíl k sobě (jestli se cíl brání, musíš uspět v hodů na **SILU**).

PŮŠKA M42A S OPTICKÝM ZAMĚŘOVAČEM



- Úprava +3
- Munice 2
- Zranění 2
- Váha 1
- Dostřel S/E
- Cena 1 000 \$
- **Special.** průbojná

TĚŽKÁ PULZNÍ PŮŠKA ARMAT M41AE2



- Úprava +2
- Munice 4
- Zranění 2
- Váha 2
- Dostřel S/E
- Cena 1 500 \$
- **Special.** průbojná, automat

SMARTGUN M56A2



- Úprava +3
- Munice 3
- Zranění 3
- Váha 1
- Dostřel K/D
- Cena 1 500 \$
- **Special.** průbojná, automat, AI zaměřovač

*Pokud míříš při střelbě dávkou, dostaneš úpravu +2 i na druhý a třetí hod na útok.