

# V E T Ř E L E C

H R A N A H R D I N Y

## PŘEHLED PRAVIDEL

JEDNOTKA	TRVÁNÍ	BĚŽNÉ POUŽITÍ
Kolo	5–10 <b>sekund</b>	Boj
Chvíle	5–10 <b>minut</b>	Plížení
Směna	5–10 <b>hodin</b>	Opravy

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



## DLOUHÉ AKCE

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


## HOD NA DOVEDNOST



Vezmi si tolik základních kostek, kolik je součet tvé **vlastnosti + dovednosti**.


Množství kostek uprav podle **obtížnosti, výstroje a pomoci ostatních**.

Za každou **úroveň stresu** si přidej **kostku stresu**.



Hod' všemi kostkami, co máš.

Jestli ti nepadne ani jeden , **neuspěješ**. Můžeš zkusit štěstí: přidej si +1 stres a hod' znova.

Když ti padne aspoň jeden , **uspěješ**. Jestli chceš víc , můžeš zkusit štěstí: přidej si +1 stres a hod' znova.

Jestli ti padne byt' jen na jedné kostce stresu , musíš čelit **stresové reakci**.

## 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



## HOD NA PANIKU

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

## FÁZE REŽIMU PLÍŽENÍ

1

**Hráčské postavy se pohnou o jednu zónu.** Pokud se dostanou do výhledu protivníka, provedou pasivní vyrovaný vzdorovaný hod na **POSTŘEH**. Ve skupině se počítá ten nejlepší hod.

Strana, která vyhraje, se může:

Při remíze si vytáhnete iniciativu.

Ukázat.

Pokusit o předpad.

Schovat.

Vrátit zpátky.

2

**Matka pohne na skryté mapě protivníky.** Nehráčskými postavami o jednu zónu, xenomorfy o jednu zónu za každý bod jejich rychlosti. Jestli se dostanou do výhledu hráčských postav, provedou pasivní vyrovaný vzdorovaný hod na **POSTŘEH** jako výše.

3

**V nové chvíli** zopakujte fáze 1 a 2 (napřed jednájí hráčské postavy, pak nehráčské).

## HOD NA STRESOVOU REAKCI

$$\text{K6} + \text{úroveň stresu} - \text{Odhodlání}$$

VÝSLEDEK REAKCE

≤0	Jsi v klidu
1	Nervozita
2	Tunelové vidění
3	Rozčilení
4	Třes
5	Vzteky
6	Vyčerpání
7+	Selhání

## ZÁCHVAT PANIKY

$$\text{K6} + \text{úroveň stresu} - \text{Odhodlání}$$

VÝSLEDEK ZÁCHVAT PANIKY

≤0	Jsi v klidu
1	Strach
2	Hluk
3	Nervozita
4	Ztráta předmětu
5	Paranoia
6	Nerozhodnost
7	Ztuhnutí
8	Vyhledání úkrytu
9	Křik
10	Útěk
11	Zuřivost
12+	Katatonie