VETŘELEC

HRA NA HRDINY

PŘEHLED PRAVIDEL

JEDNOTKA	TRVÁNÍ	BĚŽNÉ POUŽITÍ
Kolo	5–10 **sekund**	Boj
Chvíle	5–10 **minut**	Plížení
Směna	5–10 **hodin**	Opravy

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**.

Hoď všemi kostkami, co máš.

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

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

Jestli ti padne byť jen na jedné kostce stresu ☣, musíš čelit **stresové reakci**.

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

Dlouhá akce + Krátká akce *nebo* Krátká akce + Krátká akce

DLOUHÉ AKCE

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

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

Na dosah N — Tváří v tvář.

Krátká K — Ve stejné zóně.

Střední S — V sousední zóně.

Dlouhá D — Až čtyři zóny daleko.

Extrémní E — Ještě dál.

HOD NA PANIKU

1.	Hoď **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 vyrovnaný vzdorovaný hod na **POSTŘEH**. Ve skupině se počítá ten nejlepší hod.

Strana, která vyhraje, se může:

- Ukázat.
- Pokusit o přepad.
- Schovat.
- Vrátit zpátky.

Při remíze si vytáhněte iniciativu.

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 vyrovnaný vzdorovaný hod na **POSTŘEH** jako výše.

3 **V nové chvíli** zopakujte fáze 1 a 2 (napřed jednají hráčké postavy, pak nehráčské).

HOD NA STRESOVOU REAKCI

K6 + **úroveň stresu** − **Odhodlání**

VÝSLEDEK	REAKCE
≤0	**Jsi v klidu**
1	**Nervozita**
2	**Tunelové vidění**
3	**Rozčílení**
4	**Třes**
5	**Zoufalství**
6	**Bezmoc**
7+	**Selhání**

ZÁCHVAT PANIKY

K6 + **úroveň stresu** − **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**