

ALIENS VS PREDATOR

RPG v systému Void

vytvořil Gediman

© 2018-2022

Toto dílo je pouze nekomerční fanouškovská tvorba. Světy Alien, Predator a Aliens vs Predator patří společnosti 20th Century Studios.

Verze 1.3

www.gediman.cz



Tato příručka, jejíž autorem je Gediman, podléhá licenci [Creative Commons Uveďte autora-Neužívejte dílo komerčně-Nezasahujte do díla 3.0 Česko](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/cz/)

Obsah

1. Lidé	3
2. Yautja	47
3. Xenomorfové.....	61
4. Neomorfové.....	70
5. Inženýři	77
6. Další bytosti.....	82
7. Dovednosti	86
8. Mise.....	88
9. Lokace	89

Toto je pouze „mod“ pro RPG hru Void: Science Fiction - pravidla jsou uvedena v její Základní knize. Systém vytváření postav, zbraně, vybavení, dopravní prostředky, protivníky a dovednosti používá své vlastní.

V této příručce jsou obsaženy prvky ze všech časových období sérií Alien, Predator i Aliens vs. Predator. Je tedy možné hrát ve všech, i když v některých případech bude technologie asi dosti zastaralá či naopak příliš moderní. Příručka je zasazena primárně do období mezi roky 2179 a 2231 (film *Aliens* a hra *Aliens versus Predator 2*). Položky označené ★ pocházejí ze vzdálenější budoucnosti (z filmu *Alien Resurrection*).

Příručka obsahuje prvky z následujících děl:

Filmy: *Alien*, *Aliens*, *Alien 3*, *Alien Resurrection*, *Prometheus*, *Alien: Covenant*, *Predator*, *Predator 2*, *Predators*, *The Predator*, *Prey*, *Alien vs. Predator*, *Aliens vs. Predator: Requiem*

Hry: *Aliens versus Predator*, *Aliens versus Predator 2*, *Aliens versus Predator 2: Primal Hunt*, *Aliens versus Predator: Extinction*, *Aliens vs. Predator (2010)*, *Aliens: Colonial Marines*, *Alien: Isolation*, *Predator: Hunting Grounds*, *Aliens: Fireteam Elite*

Komiksy: *Aliens vs. Predator (1990)*, *Aliens: Rogue*, *Fire and Stone*, *Aliens: Defiance*, *Aliens: Resistance*

Knihy: *Aliens: Colonial Marines Technical Manual*

Za mariňáka USCMC či žoldáka pracujícího pro Weyland-Yutani je možné hrát. Tým postav může být složen z mariňáků, korporálních žoldáků nebo, v rámci spolupráce, i obou dohromady. Je možné hrát i za mariňáka USM ve vzdálenější budoucnosti.

Zkušenosti: vojáci vydělávají body zkušeností, stejně jak je uvedeno v Základní knize Voidu.

Prestiž: vojáci vydělávají body prestiže, stejně jak je uvedeno v Základní knize Voidu.

Rekviziční body: vojáci nevydělávají peníze, ale rekviziční body. Za ty si pořizují výstroj a výzbroj. Rekviziční body jsou ovlivňovány prestiží stejně jako peníze, jak je uvedeno v Základní knize Voidu. Dopravní prostředky jim přidělují jejich nadřazení, podle požadavků mise. Ideální startovní počet rekvizičních bodů do první mise je 10.

Dovednosti: vojáci ovládají dovednost řízení všech typů pozemních vozidel. U všech Těžkých zbraní se počítá, že jsou vybaveny trojnožkou: lze je tedy fixovat bez nutnosti dokupovat nějaké vybavení.

Vládní pověření: Mariňáci USCMC mají pravomoc převzít velení nad vládním personálem na jakékoliv kolonii, vesmírné lodi či stanici. Mohou velet Koloniálním maršálům: při Přikazování získávají bonus +5 k CHA. Tuto schopnost mají i mariňáci USM.

Přístupová práva: Žoldáci Weyland-Yutani mají přístupová práva ke všem systémům, které vyrobily korporace Weyland Corp, Yutani a Weyland-Yutani, to zahrnuje počítače a různé bezpečnostní systémy na koloniích, vesmírných lodích i stanicích, ať už je jejich současný majitel kdokoli. Mohou velet AI palubním počítačům, Pracovním, Vědeckým a Bojovým androidům a Xenoborgům: při Přikazování získávají bonus +5 k CHA. Tuto schopnost mají i mariňáci USM – v jejich případě se vztahuje na systémy schválené vládou Spojených systémů.

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
10	10	10	10	10	10	10	10	10	(DUR+STR)x2	(INT+WIL)x2

Velikost: 2

Hráč může výše uvedené atributy upravit. Má 5 bodů, které může mezi atributy libovolně rozdělit. Za každé zvýšení však musí jiný atribut snížit. HP a SP se pak odvodí podle nich.

Hráč si vybere jednu specializaci (viz str. 4-5). Každá poskytuje bonusové body na nákup uvedeného vybavení a zbraní. Nevyužití body propadají. Bonusové body jsou k dispozici na začátku každé mise.

Hráč má 10 bodů zkušeností, které může využít na nákup Dovedností (viz str. 86).

Voják

Standardní člen oddílu.

Výstroj: 8 bodů na brnění a přilbu

Výzbroj: bojový nůž, 2 body na jednoruční střelnou zbraň, 4 body na obouruční střelnou zbraň, 3 body na granáty/miny/nálož

Můžete vybrat jeden podtyp:

Pilot: Má již od začátku zdarma schopnosti Pilotování VTOL letadel a Kormidlování vesmírných plavidel.

Radista: Má zdarma radiostanici. Umí ji použít k odposlouchávání cizích frekvencí.

Velitel: Velitel oddílu. V týmu může být jen jeden. AKCE: může vyburcovat zpanikařené osoby k odvaze či odvážné osoby k hrdinství. Díky této schopnosti může Velitel napravit zlomenou morálku svých spolubojovníků. Musí si hodit proti svému CHA. Pokud se vyburcování povede, postavy přestanou panikařit (pokud panikařily) nebo se jejich vlastnosti CCO, RCO, PER, INT, WIL a CHA zvýší o 4 na dobu 5 minut.

Těžkopalník

Poskytuje palebnou podporu.

Výstroj: 8 bodů na brnění a přilbu

Výzbroj: bojový nůž, 2 body na jednoruční střelnou zbraň, 6 bodů na těžkou střelnou zbraň

Devastační palba (AKCE): Těžkopalník může spustit mocnou palbu. Jeho RCO pro tento výstřel je sníženo o 10, ale pokud zasáhne, zasáhne s efektem Štěstí (nemusí nutně padnout 1). Tuto schopnost lze provést pouze těžkou zbraní.

Kosící palba (AKCE): Těžkopalník může provést kosící palbu, která rychle zničí Oddíl, popř. Roj. Jeho RCO pro tento výstřel je sníženo o 5, ale pokud zasáhne, útok má proti Oddílu/Roji desetinasobnou ničivost. Kosící palba se nejlépe provádí automatickými zbraněmi, tehdy má Těžkopalník RCO snížené pouze o 2. Kosící palbu lze provést jen těžkými zbraněmi, nemůže být vedena jednorannými zbraněmi.

Palebná pozice: Těžkopalník může zaujmout pozici, ze které povede obrannou palbu. Hráč určí, jakým směrem míří hlaveň zbraně. Jakmile se v tomto směru objeví nepřítel, Těžkopalník na ně může ihned vystřelit – bez ohledu na iniciativu, nestojí to ani žádnou akci. Stále však musí uspět v hodu proti RCO. Pokud chce Těžkopalník držet palebnou pozici, nesmí se pohnout z místa. Schopnost má efekt pouze před započítáním souboje, během něj už ne. Tuto schopnost lze provést pouze těžkou zbraní.

Odstřelovač

Eliminuje prioritní živé cíle na velkou vzdálenost.

Výstroj: 8 bodů na brnění a přilbu

Výzbroj: bojový nůž, 2 body na jednoruční střelnou zbraň, 4 body na obouruční střelnou zbraň

Sniperský výcvik: Odstřelovačova zbraň má desetinasobnou ničivost. Schopnost lze využít i mimo boj – pokud Odstřelovač stráví alespoň 10 minut nepřerušovaným zaměřováním vybrané bytosti Běžné velikosti a uspěje v hodu proti RCO, tuto bytost automaticky zabije. Zásahu se nelze nijak ubránit. Sniperský výcvik lze využít pouze se samonabíjecí projektilovou nebo energetickou puškou (nikoliv Rojovou resp. Rozptylovou ani Vrháčem výbušnin). Odstřelovač se během zaměřování nesmí pohnout z místa.

Eliminační výstřel (AKCE): Odstřelovač může trefit vybranou část bytosti tak, aby byla vyřazena z boje. Může trefit nohu (popř. křídlo a podobně), čímž ji znehybní. Může trefit ruku, čímž ji zabrání v činnostech vyžadujících alespoň jednu ruku. Může trefit zbraň nebo jedno vybavení, čímž je zničí. Chová se to jako normální výstřel, ovšem nezpůsobí ztrátu HP a nelze se mu ubránit hodem proti ARM. Tuto schopnost lze provést pouze samonabíjecí projektilovou nebo energetickou puškou (nikoliv Rojovou resp. Rozptylovou ani Vrháčem výbušnin).

Skrýtosť: Když se Odstřelovač schová, je těžké odhalit jeho přítomnost. Všichni, kteří se ho budou snažit najít, mají postih -5 na PER.

Technik

Zajišťuje veškerou technickou podporu oddílu.

Výstroj: 8 bodů na brnění a přilbu

Výzbroj: bojový nůž, 2 body na jednoruční střelnou zbraň, 4 body na obouruční střelnou zbraň

Oprava a náprava (AKCE): Oprava se používá v případech, kdy byl předmět poškozen či rozbit. Technik si hodí proti svému INT a pokud uspěje, předmět je opět funkční. Pokud se jedná o komplexní stroje, které mají hodnotu HP (např. vozidla, androidi), pak jedna Oprava vrátí 10 HP. Pokud má Smůlu, předmět je nenávratně zničen (resp. stroj ztratí dalších 10 HP). Pokud má Štěstí, stroj má automaticky plný počet HP. Opravu lze použít i mimo boj, tehdy trvá jedna oprava 15 minut.

Náprava se používá v případech, kdy předmět utrpěl nějakou funkční poruchu, byl zasažen energetickými výboji, poškozen sabotáží a dalšími podobnými negativními efekty, které u sebe mají uvedeno, že mohou být napraveny Technikem. Technik si hodí proti svému INT a pokud uspěje, předmět je opět plně efektivní. Nápravu lze použít i mimo boj, tehdy trvá jedna náprava 15 minut.

Lékař

Stará se o zdraví oddílu.

Výstroj: 8 bodů na brnění a přilbu

Výzbroj: bojový nůž, 2 body na jednoruční střelnou zbraň, 4 body na obouruční střelnou zbraň

Ošetření a léčba (AKCE): Ošetření se používá v případech, kdy byla postava zraněna či zabita. Lékař si hodí proti svému INT a pokud uspěje, postava získala zpět 10 HP. Pokud má Smůlu, postava je nenávratně mrtvá (resp. ztratí dalších 10 HP). Pokud má Štěstí, postava má automaticky plný počet HP. Ošetření lze použít i mimo boj, tehdy trvá jedno ošetření 15 minut.

Léčba se používá v případech, kdy byla postava zasažena nemocí, jedem, radiací a dalšími podobnými negativními efekty, které u sebe mají uvedeno, že mohou být vyléčeny Lékařem. Lékař si hodí proti svému INT a pokud uspěje, postava je vyléčena. Léčbu lze použít i mimo boj, tehdy trvá jedna léčba 15 minut.

Průzkumník

Prozkoumává terén a analyzuje nepřítel.

Výstroj: 8 bodů na brnění a přilbu

Výzbroj: bojový nůž, 2 body na jednoruční střelnou zbraň, 4 body na obouruční střelnou zbraň

Utajení: Průzkumník je expert na utajení své přítomnosti a nenápadný pohyb. Nepotřebuje k tomu žádný nástroj, má pouze svůj výcvik a obratnost. Průzkumník se může schovat i v terénech, které to neumožňují a může se plížit plnou rychlostí. Pokud se však plíží v terénu, který normálně neumožňuje schovávání, je tu šance, že ho nepřítel objeví. Pokaždé, když urazí vzdálenost jedné akce Pohyb, si musí hodit proti AGI. Pokud se hod nepovede, všichni nepřítel v dosahu si mohou okamžitě hodit proti PER a pokud uspějí, jeho přítomnost odhalí. Schopnost funguje stejně v boji i mimo něj.

K odhalení schovaného Průzkumníka základními smysly (zrakem, sluchem, čichem) musí nepřítel provádět Kazící hod.

Přežití v divočině a Kartograf: Průzkumník standardně ovládá tyto dvě schopnosti (nemusí si je kupovat). Ovládá všechny verze schopnosti Přežití v divočině a planetární i vesmírnou verzi schopnosti Kartograf.

Průzkum: Průzkumník dokáže provést detailní průzkum svého okolí. Může si vybrat jeden ze tří druhů: terénní (zaměřen na nástrahy přírody), bojový (zaměřen na vojáky a bojovou techniku) a civilní (zaměřen na civilní aktivity). Každý průzkum trvá 1 hodinu, nelze tedy použít v boji. Je to jako hledání zrakem, vyžaduje hod proti PER. Pokud je úspěšný, Průzkumník odhalí všechny objekty daného typu ve svém výhledu a dohledu. Též určí jejich nebezpečnost a co chystají v nejbližší době, např. přesun, útok, doplnění paliva, odpočinek...

Označení cíle (AKCE): Průzkumník může označit objekt – nahlásit jeho přesnou pozici svým kolegům. Dokud se tento objekt nepřesune z místa, všechny hody na CCO a RCO proti němu vyžadují jen Kontrolní hod.

Analýza protivníka (AKCE): Průzkumník může analyzovat protivníka podle stylu boje a odhalit jeho silné a slabé stránky. Jakmile vidí zvolený subjekt bojovat, může si hodit proti svému PER. Pokud uspěje, Průzkumník i jeho kolegové mají proti němu bonus +5 k CCO a RCO a dvojnásobné DAM všech zbraní. Průzkumník se může o Analýzu pokusit též na konci každého kola, kdy on sám zaútočil na subjekt či subjekt na něj. Tehdy to nezabírá žádnou akci.

● Brnění a přilby

Přilba M10

Cena: 3 body

Má vestavěnou vysílačku, taktickou kameru a monokulární zaměřovací HUD. Přidává +2 k ARM a +1 k RCO.

Pilotní přilba Mk.30

Cena: 4 body

Má vestavěnou vysílačku, taktickou kameru a monokulární zaměřovací HUD. Přidává +2 k ARM a +1 k RCO. Přidává další bonus +1 ke všem atributům (kromě ARM), na které si postava hodí při pilotování letadla či vesmírné lodi. *Jen pro Vojáka—Pilota.*

Lehké brnění M3

Cena: 5 bodů

Přidává +8 k ARM.

Lehké brnění M4X

Cena: 7 bodů

Přidává +10 k ARM. Poskytuje imunitu proti Žíravým útokům.

Ochranné brnění Apesuit (brnění + přilba)

Cena: 10 bodů

Přidává +12 k ARM. Postih -2 na AGI. Poskytuje imunitu proti Žíravým útokům a Facehuggerům/Trilobitům. Přilba má vestavěnou vysílačku.

Pokročilý skafandr SE (brnění + přilba)

Cena: 10 bodů

Skafandr používaný vědeckými a technickými týmy. Poskytuje zásobu vzduchu na 10 hodin a imunitu proti Biologickým, Chemickým a Radiačním útokům. Přilba má vestavěnou vysílačku a taktickou kameru. Za příplatek 5 bodů může mít pancéřování, které přidává +8 k ARM.

Skafandr IRC Mk.35 (brnění + přilba)

Cena: 15 bodů

Skafandr používaný USCMC. Přidává +10 k ARM. Poskytuje zásobu vzduchu na 5 hodin a imunitu proti Biologickým, Chemickým a Radiačním útokům. Přilba má vestavěnou svítilnu, vysílačku a taktickou kameru.

Skafandr IRC Mk.50 (brnění + přilba)

Cena: 17 bodů

Odolný skafandr pro univerzální použití. Přidává +10 k ARM. Postih -2 na AGI. Poskytuje zásobu vzduchu na 10 hodin a imunitu proti Biologickým, Chemickým a Radiačním útokům. Přilba má vestavěnou svítilnu, vysílačku a taktickou kameru.

EVA skafandr (brnění + přilba)

Cena: 20 bodů

Odolný vesmírný skafandr. Umožňuje postavě přežít ve vesmírném prostoru po dobu 12 hodin. Nelze v něm chodit v prostředí se standardní či vysokou gravitací. Přidává +10 k ARM. Postih -4 na AGI. Má vestavěné magnetické boty a manévrovací trysky, přilba má vestavěnou svítilnu a vysílačku. Trysky lze použít jen ve vesmíru. Uživatel díky nim může létat či vznášet se v prostoru na místě a má lepší obratnost. Rychlost letu v boji je 10 km za akci. Cestovní rychlost letu při Putování je 1000 km/h (má palivo na 1000 km). Ruší postih skafandru na AGI. Používání tohoto vybavení vyžaduje Astronautský výcvik.



Hazmat oblek (brnění + přilba)

Cena: 5 bodů

Hazmat oblek poskytuje imunitu proti Zápalným, Mrazicím, Radiačním, Chemickým a Biologickým útokům.

Přilba USM ★

Cena: 1 bod

Má vestavěnou vysílačku. Přidává +2 k ARM.

Lehké brnění USM ★

Cena: 5 bodů

Přidává +8 k ARM.

Speciální vybavení

Svítilna

Cena: 1 bod

Svítilna nošená obvykle na rameni. Dosah 10 metrů.

Osvětlovací světlice

Cena: 1 bod

Ruční světlice na jedno použití (ačkoliv jeden slot zabírá celá sada). Jakmile je zapálena, osvětluje okolí jasnou bílou září. Hoří i pod vodou. Může být vržena (hod na RCO). Ruší postihy za sníženou či nulovou viditelnost po dobu 10 minut. Dosah světlice je 5 metrů všemi směry.

Vysílačka

Cena: 1 bod

Vysílačka s dosahem 10 km.

Taktická kamera

Cena: 1 bod

Nahrává vše, co uživatel vidí, a současně to odesílá do velitelského stanoviště (dosah spojení 10 km).

Noktovizor

Cena: 1 bod

Umožňuje vidět ve tmě, avšak obraz je pouze v odstínech zelené. Ruší postih za šero či tmu.

Kolimátor

Cena: 1 bod

Přídavné vybavení ke střelné zbraní. Kolimátor je optický zaměřovač, který dovoluje přesné zamíření na kratší vzdálenosti. Nelze kombinovat s puškohledem. Pokud postava použije akci Míření, získává bonus +4 k RCO, namísto +2. Tento bonus je aplikován ale pouze pokud střílí v dosahu Optimálního dostřelu.

Laserový zaměřovač

Cena: 1 bod

Přídavné vybavení ke střelné zbraní. Zbraň s laserovým zaměřovačem je vždy považována za zamířenou, tzn. postava už nemusí používat akci Míření. Tato výhoda však nemůže být využita v kombinaci s Kolimátorem či Puškohledem – jejich použití stále vyžaduje akci Míření.

Tlumič

Cena: 1 bod

Tlumič potlačuje záblesk a hluk při výstřelu. Lze namontovat jen na projektilové zbraně (kromě těžkých).

Urychlovač hojení

Cena: 1 bod

Sada jednorázových auto-injekcí. Uživateli léčí zranění – ztracených 5 HP. Jeho aplikování v boji zabírá jednu akci. Jedna sada Urychlovače hojení obsahuje 10 dávek.

Detektor pohybu

Cena: 2 body

Tento detektor zachycuje všechny pohyb v okolí a může tak odhalit i objekty, které se pohybují nepozorovaně. Jeho dosah je 100 metrů pro venkovní prostředí a 10 metrů pro interiéry. Na odhalení přesné pozice je potřeba úspěšný hod proti PER (v boji to je jedna akce).

Autogen

Cena: 1 bod

Autogen pomocí soustředěného plamene řeže nebo svařuje kov. Lze použít např. k prořezání se kovovými dveřmi, nebo naopak k jejich zavaření. 1 minuta (akce) práce vytvoří/zavaří otvor o průměru 1 metr, vyžaduje ale úspěšný hod proti AGI. Smůla znamená rozbití autogenu. Autogen lze použít na plochy tlusté maximálně 10 cm. *Jen pro Technika.*

Bezpečnostní přístupový tuner

Cena: 2 body

Speciální počítač pro interakci s elektronickými systémy. Dovoluje ovládat zámek dveří, bezpečnostní systémy atd. Je nutné do něj vložit datovou kartu, která obsahuje informace o místních systémech. Žlutá zpřístupňuje nižší zabezpečení, oranžová vyšší a červená nejvyšší. Bez potřebné karty nelze použít na dané zabezpečení. Vyžaduje hod proti INT, dává na něj bonus +4. *Jen pro Technika.*

Hackovací zařízení ComTech

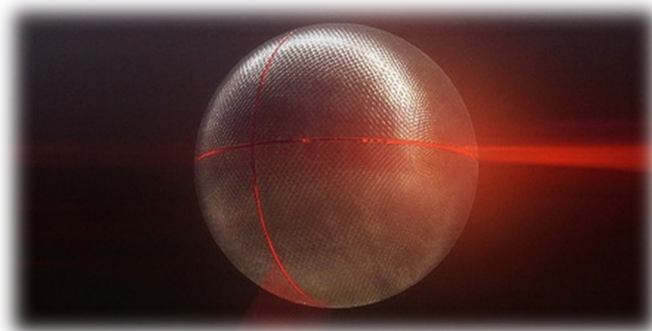
Cena: 2 body

Speciální počítač pro interakci s elektronickými systémy. Dovoluje ovládat zámek dveří, bezpečnostní systémy atd. Vyžaduje hod proti INT. *Jen pro Technika.*

Parameter Uplink Spectagraph

Cena: 4 body

Známý také jako PUPS, toto malé levitující kulovité zařízení mapuje okolí pomocí laserových paprsků. Informace vysílá do zvoleného počítače, kde se vytváří 3D obraz prostředí (dosah spojení 10 km). Dokáže také detekovat přítomnost forem života, i mikroskopických. Dosah snímačů 50 metrů. Dokáže být aktivní 10 hodin. *Jen pro Průzkumníka.*



Automatický palpost

Cena: 5 bodů

Automatická střelecká věž, „Automated Sentry Gun“. Palpost může fungovat v automatickém nebo dálkově ovládaném režimu. V automatickém má RCO 10 a může sám střílet buď jen po nepřátelských cílech nebo po všech bez rozdílu. V každém kole boje jedná vždy jako první, nehledě na iniciativu. Střelba je jediný typ akce, které může dělat. V dálkově ovládaném režimu používá svoji kameru a radiový ovladač s dosahem 100 metrů, ovládá ho uživatel pomocí svého RCO a svých akcí. Palpost je velmi křehký. Jakýkoliv útok ho automaticky zničí. *Jen pro Technika*. Existují tři verze:

► UA 571-C: vyzbrojená kulometem.

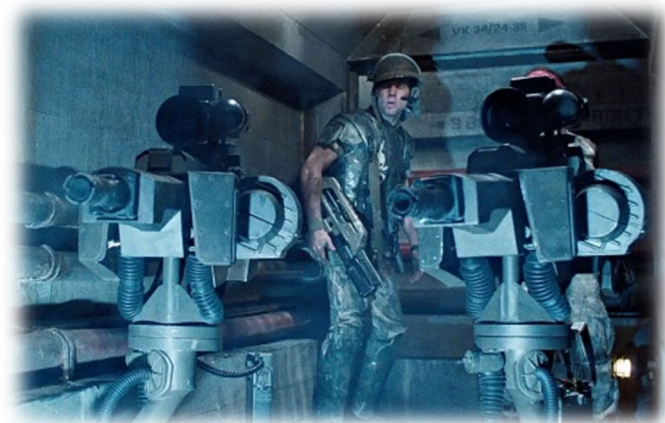
Projektilová zbraň, automatická. OR 1000, MR 2000, RP -4 od RCO, DAM 20.

► UA 571-F: vyzbrojená granátometem.

Projektilová zbraň, samonabíjecí, Vrhač výbušnin. OR 500, MR 1000, RP -2 od RCO, DAM 20. Exploze 5 metrů.

► UA 571-D: vyzbrojená laserovým kanonem.

Energetická zbraň, samonabíjecí. OR 1000, MR 2000, RP -10 od DAM, DAM 20.

**Velký automatický palpost**

Cena: 10 bodů

Automatická střelecká věž WY-ADT, „Remote Sentry Turret“. Palpost může fungovat v automatickém nebo dálkově ovládaném režimu. V automatickém má RCO 12 a může sám střílet buď jen po nepřátelských cílech nebo po všech bez rozdílu. V každém kole boje jedná vždy jako první, nehledě na iniciativu. Střelba je jediný typ akce, které může dělat. V dálkově ovládaném režimu používá svoji kameru a radiový ovladač s dosahem 100 metrů, ovládá ho uživatel pomocí svého RCO (má bonus +2) a svých akcí. Palpost má 20 HP a ARM 10. Je vyzbrojen kulometem. Projektilová zbraň, automatická. OR 1500, MR 3000, RP -2 od RCO, DAM 20. Je velký, nezapisuje se do slotů—může ho přenášet dvojice vojáků nebo jeden Pracovní exoskelet (který unese jeden palpost v každé ruce).

Dalekohled / IR dalekohled

Cena: 1 bod / 2 body

Dalekohled dovoluje získat vizuální informace o vzdálených objektech. Může být také použit k hledání. Pátrací dosah hledání zrakem pomocí dalekohledu je desetinasobný. IR dalekohled navíc umožňuje lépe vidět objekty vydávající teplo, avšak obraz je pouze v barvách od černé (nejstudenější), přes modrou, červenou a žlutou až po bílou (nejteplejší). Přidává bonus +4 k PER, ale pouze při zrakovém hledání objektů teplejších než okolí.

Kamuflážní souprava

Cena: 1 bod

Souprava obsahuje maskovací barvy na kůži (odpovídající barvám místního prostředí) a maskovací síťový plášť s kápí protkaný imitací listů a jehličí, respektive jiné místní flóry. Nepřátelé mají postih -2 od PER při hodech na hledání pomocí zraku.

Záchranný lokační maják

Cena: 2 body

Důležitý nástroj, který pomáhá zachránit trosečníky. Maják vysílá SOS na všech radiových frekvencích a také zobrazuje své koordináty na GPS mapách. Navíc intenzivně bliká, takže ho je možné spatřit na velkou vzdálenost i v mlze či ve tmě. Vydrží fungovat 10 dní bez přestávky. Je velmi odolný, vodotěsný a na vodě plave.

Dvojnožka

Cena: 1 bod

Dvojnožka lze připevnit k obouruční střelné zbrani (pušce). Postava může pušku opřít o dvojnožku a tím zvýšit její stabilitu při střelbě a tím i přesnost.

Radiostanice

Cena: 2 body

Velká vysílačka s dosahem 100 km. Nosí se na zádech.

Záchytná harpuna

Cena: 2 body

Záchytná harpuna s lanem dlouhým 10 metrů. Dokáže uživatele sama rychle a bezpečně vytáhnout i spustit – nemusí šplhat. Funguje jako jednoruční projektilová střelná zbraň. Optimální dostřel 5 metrů, maximální dostřel 10 metrů, vzdálenost postih -1 od RCO. Záchytná harpuna nezabírá slot Speciálního vybavení, ale slot jednoruční zbraně.

Letové trysky "jetpack"

Cena: 10 bodů

Jetpack je batoh s plně říditelnými raketovými tryskami. Uživatel jeho pomocí může létat i vznášet se ve vzduchu na místě. Vydává hluk a jasnou zář z trysek. Rychlost letu v boji je 1000 metrů za akci. Cestovní rychlost letu při Putování je 100 km/h (má palivo na 100 km). Použití tohoto vybavení vyžaduje Astronautský výcvik. Umístění: záda.

Zaměřovač AURORA

Cena: 15 bodů

Zaměřovač koordinátů pro AURORA laserový kanon, kterým jsou vybaveny lodě třídy Conestoga a Bougainville. Zaměření zabírá jednu akci a vyžaduje úspěšný hod na INT. Pokud hod uspěje, cíl je zasažen laserovým paprskem s DAM-V 10, Exploze 5 metrů. Pokud hod neuspěje, kanon mine o tolik metrů, o kolik bylo přehozeno. AURORA kanon se po výstřelu musí 10 minut nabíjet. Pokud padla Smůla, k výstřelu nedošlo vůbec a znovu lze vystřelit až za 20 minut. Funguje pouze proti cílům v exteriéru. Dosah zaměřovače je 100 metrů. *Jen pro Technika.*



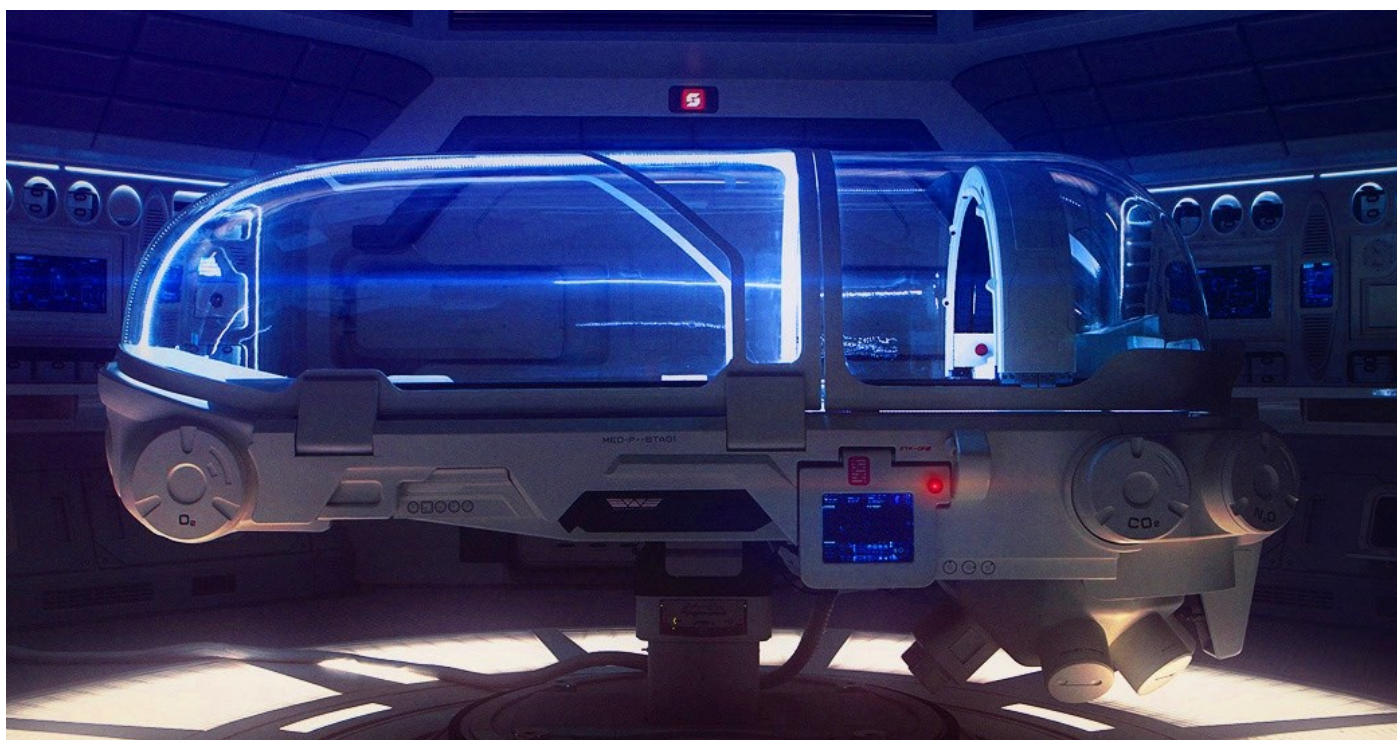
Lunární rover

Cena: 5 bodů

Lunární rover je malé terénní vozidlo na dálkové ovládní. Je vybaven svítilnou, taktickou kamerou a detektorem pohybu. Dosah od ovládacího panelu je až 50 km. Rover se pohybuje rychlostí 50 km/h. Rover je velmi křehký. Jakýkoliv útok ho automaticky zničí. *Jen pro Technika.*

Pauling MedPod 720i

Toto je plně automatický lékařský modul. Pacient si do něj lehne a o vše ostatní se postarají bio-skenery a mechanické paže. MedPod regeneruje 1 HP za minutu. Za jednu hodinu odstraní efekt Chemického, Biologického či Radiačního útoku, vyléčí nemoc či otravu. Dokáže i vyjmout embryo Trilobita, Neomorfa a Xenomorfa. Modul se nachází jen v pokročilých lékařských zařízeních a na lodích, které to u sebe mají uvedeno.



Zbraně

Bojový nůž

Cena: 1 bod

Jednoruční bodná/sečná zbraň. DAM 10.

Šokový obušek

Cena: 2 body

Jednoruční úderná zbraň. DAM 10. Elektrický útok.

Pistole M4A3 9 mm

Cena: 1 bod

Jednoruční projektilová zbraň, samonabíjecí.

OR 5, MR 10, RP -2 od RCO, DAM 5.

► AP munice: stojí 1 bod a zabírá slot Speciálního vybavení. Cíl má postih -5 na ARM.

Pistole M4A4 .45

Cena: 1 bod

Jednoruční projektilová zbraň, samonabíjecí.

OR 5, MR 10, RP -4 od RCO, DAM 10.

► AP munice: stojí 1 bod a zabírá slot Speciálního vybavení. Cíl má postih -5 na ARM.

Pistole 88 Mod 4

Cena: 1 bod

Jednoruční projektilová zbraň, samonabíjecí. Za +1 bod lze modifikovat na automatickou (má dvojnásobné RP).

OR 5, MR 10, RP -2 od RCO, DAM 5.

Pistole VP78

Cena: 2 body

Jednoruční projektilová zbraň, automatická.

OR 5, MR 10, RP -2 od RCO, DAM 5.

Revolver Spearhead Armoury .357

Cena: 2 body

Jednoruční projektilová zbraň, samonabíjecí.

OR 5, MR 10, RP -2 od RCO, DAM 10.

Laserová pistole RXF-M5 EVA

Cena: 2 body

Jednoruční energetická zbraň, samonabíjecí.

OR 5, MR 10, RP -5 od DAM, DAM 10.

Samopal M39

Cena: 3 body

Obouruční projektilová zbraň, automatická. Za +1 bod lze modifikovat na vyšší kadenci; způsobí vždy o jeden zásah více (má dvojnásobné RP).

OR 50, MR 100, RP -2 od RCO, DAM 10.

Útočná puška M41A

Cena: 4 body

Obouruční projektilová zbraň, automatická.

OR 50, MR 100, RP -4 od RCO, DAM 10.

Má integrovaný granátomet (samonabíjecí, Vrhač výbušnin), který vystřeluje výbušné granáty:

OR 25, MR 50, RP -2 od RCO, DAM 20, Exploze 5 m.

Útočná puška M41A Mk.2

Cena: 5 bodů

Obouruční projektilová zbraň, automatická. Za +1 bod lze modifikovat na vyšší kadenci; způsobí vždy o jeden zásah více (má dvojnásobné RP).

OR 50, MR 100, RP -4 od RCO, DAM 10.

Má integrovaný granátomet nebo brokovnici, zvolte na začátku každé mise.

Granátomet (samonabíjecí, Vrhač výbušnin) vystřeluje výbušné granáty:

OR 25, MR 50, RP -2 od RCO, DAM 20, Exploze 5 m.

Brokovnice (samonabíjecí, Rojová):

OR 50, MR 100, RP -2 od RCO, DAM 10.

► Zápalné granáty (pro granátomet): stojí 1 bod a zabírají slot Speciálního vybavení. DAM 10, Exploze 5 m, Zápalný útok.

Útočná puška M41A/2

Cena: 5 bodů

Obouruční projektilová zbraň, automatická.

OR 50, MR 100, RP -2 od RCO, DAM 10.

Má integrovaný granátomet (samonabíjecí, Vrhač výbušnin), který vystřeluje výbušné granáty:

OR 25, MR 50, RP -1 od RCO, DAM 20, Exploze 5 m.

Útočná puška Weyland Storm

Cena: 5 bodů

Obouruční projektilová zbraň, automatická.

OR 100, MR 200, RP -4 od RCO, DAM 10.

Má integrovaný granátomet (samonabíjecí, Vrhač výbušnin), který vystřeluje výbušné granáty:

OR 25, MR 50, RP -2 od RCO, DAM 20, Exploze 5 m.

Je opatřena kolimátorem s orbitální navigací: Pokud postava použije akci Míření, získává bonus +4 k RCO, namísto +2. Tento bonus je aplikován ale pouze pokud střílí v dosahu Optimálního dostřelu. Získává další bonus +2 k RCO, pokud se na orbitě nachází družice či loď, která je na kolimátor napojena (např. velitelská loď).

Útočná puška NSG 23

Cena: 4 body

Obouruční projektilová zbraň, automatická.

OR 100, MR 200, RP -2 od RCO, DAM 10.

Má integrovaný granátomet, brokovnici nebo plamenomet, zvolte na začátku každé mise.

Granátomet (samonabíjecí, Vrháč výbušnin) vystřeluje výbušné granáty:

OR 25, MR 50, RP -2 od RCO, DAM 20, Exploze 5 m.

Brokovnice (samonabíjecí, Rojová):

OR 50, MR 100, RP -2 od RCO, DAM 10.

Plamenomet (látková, Rozptylová):

OR 5, MR 10, RP n/a, DAM 10, Zápalný útok.

Bitevní puška M4RA

Cena: 4 body

Obouruční projektilová zbraň, samonabíjecí. Za +1 bod lze modifikovat delší hlavní; má dvojnásobný dostřel (ale nemůže mít Tlumič).

OR 200, MR 400, RP -2 od RCO, DAM 10.

Je opatřena puškohledem: pokud uživatel použije akci Míření, získává bonus +4 k RCO, namísto +2. Tento bonus je aplikován ale pouze pokud střílí za hranicemi Optimálního dostřelu. Puškohled může být vyměněn za výkonnější puškohled (dává bonus +6 k RCO, namísto +2) nebo za puškohled s IR-senzorem, který asistuje při sledování cíle (dává bonus +8 k RCO, namísto +2, ale pouze proti objektům teplejších než okolí). Tyto puškohledy zvyšují cenu o 1 bod. Má integrovaný granátomet nebo brokovnici, zvolte na začátku každé mise.

Granátomet (samonabíjecí, Vrháč výbušnin) vystřeluje výbušné granáty:

OR 25, MR 50, RP -2 od RCO, DAM 20, Exploze 5 m.

Brokovnice (samonabíjecí, Rojová):

OR 50, MR 100, RP -2 od RCO, DAM 10.

► AP munice (pro pušku): stojí 1 bod a zabírá slot Speciálního vybavení. Cíl má postih -5 na ARM.

► Senzorové miny (pro granátomet): stojí 1 bod a zabírají slot Speciálního vybavení. Po dopadu zůstanou ležet na místě. Vybuchnou, když je někdo v jejich blízkosti (dosah 5 m). DAM 10, Exploze 5 m.

Odstřelovací puška WY-102

Cena: 6 bodů

Obouruční projektilová zbraň, samonabíjecí.

OR 1500, MR 3000, RP -4 od RCO, DAM 20.

Cíl má postih -5 na ARM. Je opatřena puškohledem: pokud uživatel použije akci Míření, získává bonus +4 k RCO, namísto +2. Tento bonus je aplikován ale pouze pokud střílí za hranicemi Optimálního dostřelu.

Odstřelovací puška M42A

Cena: 6 bodů

Obouruční projektilová zbraň, samonabíjecí.

OR 500, MR 1000, RP -2 od RCO, DAM 10.

Je opatřena IR/EM-puškohledem: pokud uživatel použije akci Míření, získává bonus +4 k RCO, namísto +2. Získává další bonus +2 k RCO, ale pouze při zaměření objektů teplejších než okolí nebo objektů s EM polem (Mechanické bytosti, yautja maskování...). Tyto bonusy jsou aplikovány ale pouze pokud střílí za hranicemi Optimálního dostřelu. Dalekohled lze také propojit s Detektorem pohybu. Tehdy při Míření uživatel získává další bonus +1 k RCO, ale pouze při zaměření objektů, které se pohnuly.

► AP munice: stojí 1 bod a zabírá slot Speciálního vybavení. Cíl má postih -5 na ARM.

► Dalekonosná munice: stojí 1 bod a zabírá slot Speciálního vybavení. Dostřel je dvojnásobný.

Odstřelovací puška M42C

Cena: 6 bodů

Obouruční projektilová zbraň, samonabíjecí.

OR 1000, MR 2000, RP -2 od RCO, DAM 10.

Je opatřena IR/EM-puškohledem: pokud uživatel použije akci Míření, získává bonus +4 k RCO, namísto +2. Získává další bonus +2 k RCO, ale pouze při zaměření objektů teplejších než okolí nebo objektů s EM polem (Mechanické bytosti, yautja maskování...). Tyto bonusy jsou aplikovány ale pouze pokud střílí za hranicemi Optimálního dostřelu.

Šipková puška P9 SHARP

Cena: 6 bodů

Obouruční projektilová zbraň, samonabíjecí.

OR 250, MR 500, RP -4 od RCO, DAM 10. Exploze 5 m.

Plazmová puška XM99A

Cena: 6 bodů

Obouruční energetická zbraň, samonabíjecí.

OR 250, MR 500, RP -4 od RCO, DAM 20.

Brokovnice Lupara

Cena: 3 body

Obouruční projektilová zbraň, jednoranná. Rojová. Dvojhavňová.

OR 10, MR 25, RP -2 od RCO, DAM 10.

Lze ji zapsat do slotu pro Jednoruční nebo Obouruční zbraň. Lze používat i jako Jednoruční, tehdy má ale uživatel postih -2 na RCO.

Brokovnice Henjin-Garcia Model 37-12

Cena: 3 body

Obouruční projektilová zbraň, samonabíjecí. Rojová.

OR 25, MR 50, RP -2 od RCO, DAM 10.

Brokovnice Mossberg

Cena: 4 body

Obouruční projektilová zbraň, samonabíjecí. Rojová. OR 50, MR 100, RP -2 od RCO, DAM 10.

► Jednotná munice: stojí 1 bod a zabírá slot Speciálního vybavení. Zbraň není Rojová. DAM 20.

Brokovnice M37A2

Cena: 4 body

Obouruční projektilová zbraň, samonabíjecí. Rojová. OR 50, MR 100, RP -2 od RCO, DAM 10.

► Šípková munice: stojí 1 bod a zabírá slot Speciálního vybavení. Dvojnásobné OR a MR. DAM 10.

► Tříštitivá munice: stojí 1 bod a zabírá slot Speciálního vybavení. Zbraň není Rojová. DAM 10, Exploze 5 m.

► Expanzivní munice: stojí 1 bod a zabírá slot Speciálního vybavení. DAM 20.

Brokovnice MK221

Cena: 4 body

Obouruční projektilová zbraň, samonabíjecí. Rojová. Za +1 bod lze modifikovat na automatickou (má dvojnásobné RP).

OR 50, MR 100, RP -2 od RCO, DAM 10.

Má integrovaný vrhač paralyzérů, vrhač zápalných projektilů nebo granátomet, zvolte na začátku každé mise. Vrhač paralyzérů (samonabíjecí):

OR 50, MR 100, RP -2 od RCO. DAM 10. Neurální útok.

Vrhač zápalných projektilů (samonabíjecí):

OR 50, MR 100, RP -2 od RCO. DAM 10. Zápalný útok.

Granátomet (samonabíjecí, Vrhač výbušnin) vystřeluje tříštitivé granáty:

OR 25, MR 50, RP -2 od RCO. DAM 10. Exploze 10 m.

Brokovnice ZX-76

Cena: 4 body

Obouruční projektilová zbraň, samonabíjecí. Rojová. Dvojhlavňová.

OR 50, MR 100, RP -4 od RCO, DAM 10.

Granátomet USCMC

Cena: 4 body

Obouruční projektilová zbraň, samonabíjecí. Vrhač výbušnin. Může provádět Nepřímou střelbu.

OR 50, MR 100, RP -4 od RCO, DAM—viz typy munice

Může vystřelovat různé typy munice, při každém výstřelu si postava může zvolit. Jeden typ munice je základní a zdarma, další typy munice si postava může koupit za 1 bod, každý zabírá slot Speciálního vybavení.

► Tříštitivé granáty: DAM 10, Exploze 10 metrů

► Výbušné granáty: DAM 20, Exploze 5 metrů

► Senzorové miny: po dopadu zůstanou ležet na místě. Vybuchnou, když je někdo v jejich blízkosti (dosah 5 m). DAM 10, Exploze 5 m.

Granátomet M92

Cena: 4 body

Obouruční projektilová zbraň, samonabíjecí. Vrhač výbušnin. Může provádět Nepřímou střelbu.

OR 50, MR 100, RP -2 od RCO, DAM—viz typy munice.

Může vystřelovat různé typy munice, při každém výstřelu si postava může zvolit. Jeden typ munice je základní a zdarma, další typy munice si postava může koupit za 1 bod, každý zabírá slot Speciálního vybavení.

► Časované granáty: vybuchnou za 4-5 vteřin po dopadu. Podle pravidel Nepřímé střelby mohou být tedy vystřeleny např. za roh, odrazem od zdi, ovšem nepřítel má čas uniknout. Pokud uspěje v hodů proti AGI, granát ho nijak nezasáhl. DAM 10, Exploze 5 m.

► EMP granáty: DAM 10, Exploze 5 m, EMP útok.

► Senzorové miny: po dopadu zůstanou ležet na místě. Vybuchnou, když je někdo v jejich blízkosti (dosah 5 m). DAM 10, Exploze 5 m.

► Pavoučí miny: po dopadu zůstanou ležet na místě. Aktivují se, když je někdo v jejich blízkosti (dosah 5 m), hodte k20. Na hod 1-10 mina skočí na svůj cíl a udělí mu zásah s DAM 20.

Plamenomet M240

Cena: 4 body

Obouruční látková zbraň. Rozptylová.

OR 15, MR 30, RP n/a, DAM 20, Zápalný útok.

Plamenomet M260B

Cena: 4 body

Obouruční látková zbraň. Rozptylová.

OR 15, MR 30, RP n/a, DAM 10, Zápalný útok.

Může vrhat i nezapálené palivo. Když je poté dodatečně něčím zapáleno (např. zásahem projektilové či energetické zbraně), způsobí cíli Zápalný útok s DAM 30.

Lehký kulomet M41AE2

Cena: 5 bodů

Obouruční projektilová zbraň, automatická.

OR 500, MR 1000, RP -4 od RCO, DAM 20.

Těžký kulomet M56 Smartgun

Cena: 5 bodů

Těžká projektilová zbraň, automatická.

OR 1000, MR 2000, RP -2 od RCO, DAM 20.

Je umístěná na servomotoricky ovládaném a gyroskopicky stabilizovaném rameni, které je připevněno ke speciálnímu nosnému postroji. Gyroskopický stabilizátor umožňuje, že se zbraní může být snadno manipulováno a navíc pohlcuje zpětný ráz během každého výstřelu. Nemusí se fixovat. IR-senzor asistuje při sledování cíle. Dává bonus +2 k RCO, ale pouze proti objektům teplejších než okolí.

Těžký kulomet M59B Smartgun

Cena: 6 bodů

Těžká projektilová zbraň, automatická.

OR 1000, MR 2000, RP -2 od RCO, DAM 20.

Je umístěná na servomotoricky ovládaném a gyroskopicky stabilizovaném rameni, které je připevněno ke speciálnímu nosnému postroji. Gyroskopický stabilizátor umožňuje, že se zbraní může být snadno manipulováno a navíc pohlcuje zpětný ráz během každého výstřelu. Nemusí se fixovat. IR/EM-senzor asistuje při sledování cíle. Dává bonus +2 k RCO, ale pouze proti objektům teplejších než okolí nebo objektům s EM polem (Mechanické bytosti, yautja maskování...).

Těžký kulomet USCMC Minigun

Cena: 6 bodů

Těžká projektilová zbraň, automatická. Musí se zafixovat, jinak z něj nejde střílet.

OR 1000, MR 2000, RP -4 od RCO, DAM 20.

Má rotující svazek pěti hlavních, takže má vysokou kadenci. Pokud úspěšně zasáhne, uživatel hodí k20 (od hodů 11 a více odečte 10). Výsledné číslo ukazuje, kolikrát je cíl zasažen. Cíl si hází na ARM pro každý zásah zvlášť.

Těžký kulomet M90 Minigun

Cena: 6 bodů

Těžká projektilová zbraň, automatická. Musí se zafixovat, jinak z něj nejde střílet.

OR 1000, MR 2000, RP -6 od RCO, DAM 20.

Má rotující svazek tří hlavních, takže má vysokou kadenci. Pokud úspěšně zasáhne, uživatel hodí k20 (od hodů 11 a více odečte 10). Výsledné číslo ukazuje, kolikrát je cíl zasažen. Cíl si hází na ARM pro každý zásah zvlášť. Hlavně lze roztočit naprázdno, což zabírá jednu akci. Pokud je následující akcí střelba, uživatel může provést Opravný hod na určení kadence.

Raketomet M5

Cena: 6 bodů

Těžká projektilová zbraň, samonabíjecí. Vrhač výbušnin. Lze z ní střílet i bez fixování. Fixování přidává +2 k RCO. OR 1000, MR 2000, RP -2 od RCO, DAM 20, Exploze 10 metrů.

Raketomet M6B

Cena: 6 bodů

Těžká projektilová zbraň, samonabíjecí. Vrhač výbušnin. Lze z ní střílet i bez fixování. Fixování přidává +2 k RCO. OR 2000, MR 4000, RP -2 od RCO, DAM 20, Exploze 5 metrů.

► Naváděná munice: stojí 1 bod a zabírá slot Speciálního vybavení. IR-naváděná: pokud uživatel nepodhodí své RCO, může si hodit k20. Na hod 1-10 raketa zasáhla cíl. OR 1000, MR 2000, RP -2 od RCO, DAM 20, Exploze 5 metrů.

Raketomet M83 SADAR

Cena: 6 bodů

Těžká projektilová zbraň, jednoranná. Vrhač výbušnin. Lze z ní střílet i bez fixování. Fixování přidává +2 k RCO. OR 1000, MR 2000, RP -2 od RCO, DAM 20.

Cíl má postih -5 na ARM. IR-naváděná: pokud uživatel nepodhodí své RCO, může si hodit k20. Na hod 1-10 raketa zasáhla cíl.

Raketomet M83A2 SADAR

Cena: 7 bodů

Těžká projektilová zbraň, jednoranná. Vrhač výbušnin. Lze z ní střílet i bez fixování. Fixování přidává +2 k RCO. OR 1000, MR 2000, RP -2 od RCO, DAM 20.

Cíl má postih -5 na ARM. IR-naváděná: pokud uživatel nepodhodí své RCO, může si hodit k20. Na hod 1-10 raketa zasáhla cíl (může na to provést Opravný hod).

Raketomet M83AM SADAR AMAG

Cena: 8 bodů

Těžká projektilová zbraň, samonabíjecí. Dvojhlavňová. Vrhač výbušnin. Lze z ní střílet i bez fixování. Fixování přidává +2 k RCO.

OR 1000, MR 2000, RP -2 od RCO, DAM 20, Exploze 5 metrů, Zápalný útok.

IR-naváděná: pokud uživatel nepodhodí své RCO, může si hodit k20. Na hod 1-10 raketa zasáhla cíl.

Raketomet M112 HIMAT

Cena: 7 bodů

Těžká projektilová zbraň, jednoranná. Vrhač výbušnin. Musí se zafixovat, jinak z něj nejde střílet.

OR 1000, MR 2000, RP -2 od RCO, DAM 30, Cíl má postih -5 na ARM.

Může provádět pouze Nepřímou střelbu. IR-naváděná: pokud uživatel nepodhodí své RCO, může si hodit k20. Na hod 1-10 raketa zasáhla cíl.

Plazmový kanon Skeeter

Cena: 8 bodů

Těžká energetická zbraň, samonabíjecí. Lze z ní střílet i bez fixování. Fixování přidává +2 k RCO.

OR 1000, MR 2000, RP -2 od RCO, DAM 40, Exploze 5 metrů.

Plazmový pulz může být podle pravidel Nepřímé střelby vystřelen např. za roh, odrazem od zdi.

Plazmový kanon M78 PIG

Cena: 8 bodů

Těžká energetická zbraň, samonabíjecí. Lze z ní střílet i bez fixování. Fixování přidává +2 k RCO.

OR 1000, MR 2000, RP -2 od RCO, DAM 40. Cíl má postih -5 na ARM.

Výbušné granáty M40

Cena: 2 body

Ruční granáty, časované. DAM 20. Exploze 5 metrů.

Zápalné granáty U4

Cena: 3 body

Ruční granáty, nárazové. DAM 10, Zápalný útok. Exploze 5 metrů.

Elektrošokové granáty G2

Cena: 3 body

Ruční granáty, časované. DAM 10, Elektrický útok. Exploze 5 metrů.

Miny M20 Claymore

Cena: 3 body

Směrová mina, exploduje do vybraného směru. Vytváří laserové paprsky s dosahem 5 metrů. Když je někdo naruší pohybem, mina vybuchne. DAM 20, Exploze 10 metrů (jen oblouk o úhlu 45 stupňů).

Miny M5A3

Cena: 4 body

Směrová mina, exploduje automaticky směrem k cíli. Má senzor s dosahem 5 metrů. Když zachytí pohyb, mina vyskočí a vybuchne. DAM 20, Exploze 10 metrů (jen oblouk o úhlu 45 stupňů).

Plynové kanystry CN-20

Cena: 4 body

Kanystry s nervovým plynem CN-20. Fungují jako časovaná nálož. DAM 20, Chemický útok. Exploze 10 metrů.

Pistole USM 9 mm ★

Cena: 2 body

Jednoruční projektilová zbraň, samonabíjecí. OR 10, MR 20, RP -2 od RCO, DAM 5.

Útočná puška Lacrima 99 ★

Cena: 3 body

Obouruční projektilová zbraň, automatická.

OR 100, MR 200, RP -4 od RCO, DAM 10.

Má integrovaný šoker (samonabíjecí), který může být použit i v boji zblízka.

OR 5, MR 10, RP -5 od DAM, DAM 10, Elektrický útok/EMP útok/Neurální útok (lze pokaždé zvolit).

Útočná puška Draco Double Burner ★

Cena: 5 bodů

Obouruční projektilová zbraň, automatická.

OR 100, MR 200, RP -4 od RCO, DAM 10.

Má integrovaný granátomet (samonabíjecí, Vrháč výbušnin), který vystřeluje výbušné granáty:

OR 25, MR 50, RP -2 od RCO, DAM 20, Exploze 5 m.

Dále má integrovaný plamenomet (látková, Rozptylová):

OR 15, MR 30, RP n/a, DAM 20, Zápalný útok.

Granáty USM ★

Cena: 4 body

Ruční granáty s možností odpálení na dálku. Fungují jako nárazové, časované nebo dálkově odpalované (postava je odpálí stiskem dálkového detonátoru, dosah 100 m), při každém použití lze zvolit. DAM 10, Exploze 10 metrů.

Koloniální maršál

Velikost 2, nebezpečí 3, Živá bytost (Osoba)

Brnění: neprůstřelná vesta = ARM 6

Zbraně: revolver Spearhead Armoury .357 , brokovnice Henjin-Garcia Model 37-12

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
10	10	10	10	10	10	10	10	10	20	20

Výstroj: vysílačka, svítilna

Koloniální maršálové z Colonial Marshal Bureau jsou vesmírná policie, která dohlíží na pořádek a udržování práva v lidských koloniích.



Piráát

Velikost 2, nebezpečí 3, Živá bytost (Osoba)

Brnění: žádné

Zbraně: bojový nůž, různé

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
10	10	10	10	10	10	10	10	10	20	20

Výstroj: různé



● Weyland-Yutani stráž

Velikost 2, nebezpečí 3, Živá bytost (Osoba)

Brnění: neprůstřelná vesta + přilba = ARM 8

Zbraně: puška M41A, pistole M4A4, bojový nůž

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
10	10	10	10	10	10	10	10	10	20	20

Výstroj: vysílačka, svítilna

Weyland-Yutani má bezpečnostní jednotky, které hlídají všechny důležité objekty, např. administrační budovy a laboratoře.



● Seegson stráž

Velikost 2, nebezpečí 3, Živá bytost (Osoba)

Brnění: neprůstřelná vesta + přilba = ARM 8

Zbraně: revolver Spearhead Armoury .357 , brokovnice Henjin-Garcia Model 37-12

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
10	10	10	10	10	10	10	10	10	20	20

Výstroj: vysílačka, svítilna

Korporace Seegson má též vlastní bezpečnostní jednotky, ovšem nemají tak dobrou výstroj a výzbroj jako stráže Weyland-Yutani.

Poznámka: profil této postavy lze použít i pro bezpečnostní jednotky ostatních větších korporací.



● Mariňák USCMC

Velikost 2, nebezpečí 4, Živá bytost (Osoba)

Brnění: lehké brnění M3 + přilba M10 = ARM 10

Zbraně: puška M41A, pistole M4A4, bojový nůž

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
10	10	10	10	10	10	10	10	10	20	20

Výstroj: svítilna

● Veteránský mariňák USCMC

Velikost 2, nebezpečí 5, Živá bytost (Osoba)

Brnění: lehké brnění M3 + přilba M10 = ARM 10

Zbraně: puška M41A Mk.2, pistole VP78, bojový nůž

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
12	12	12	12	12	12	12	12	12	40	40

Výstroj: svítilna



● Weyland-Yutani PMC

Velikost 2, nebezpečí 4, Živá bytost (Osoba)

Brnění: lehké brnění M3 + přilba M10 = ARM 10

Zbraně: puška M41A, pistole M4A4, bojový nůž

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
10	10	10	10	10	10	10	10	10	20	20

Výstroj: svítilna

● Veteránský Weyland-Yutani PMC

Velikost 2, nebezpečí 5, Živá bytost (Osoba)

Brnění: lehké brnění M3 + přilba M10 = ARM 10

Zbraně: puška M41A Mk.2, pistole VP78, bojový nůž

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
12	12	12	12	12	12	12	12	12	40	40

Výstroj: svítilna

Weyland-Yutani si často najímá žoldáky (Private Military Contractor), kteří jsou ochotni plnit i ilegální mise. Nejznámější jednotkou žoldáků jsou Iron Bears, kterým velí generál Vassili Rykov.



● **Mariňák USM** ★

Velikost 2, nebezpečí 4, Živá bytost (Osoba)

Brnění: lehké brnění USM + přilba USM = ARM 10

Zbraně: puška Lacrima 99, pistole USM 9 mm, bojový nůž

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
10	10	10	10	10	10	10	10	10	20	20

Výstroj: svítilna

● **Veteránský mariňák USM** ★

Velikost 2, nebezpečí 5, Živá bytost (Osoba)

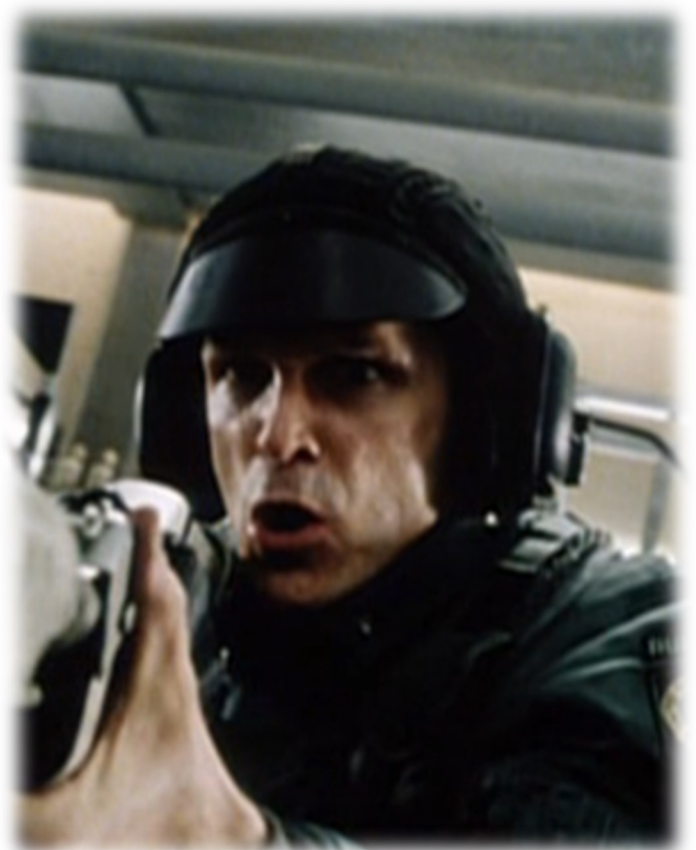
Brnění: lehké brnění USM + přilba USM = ARM 10

Zbraně: puška Lacrima 99, pistole USM 9 mm, bojový nůž

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
12	12	12	12	12	12	12	12	12	40	40

Výstroj: svítilna

United Systems Military je univerzální ozbrojená síla Spojených systémů, která byla založena v roce 2226. Nahradila všechny starší ozbrojené síly, mimo jiné také USCMC.



● Vědec

Velikost 2, nebezpečí 1, Živá bytost (Osoba)

Brnění: žádné nebo Hazmat oblek

Zbraně: žádné

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
5	5	10	15	10	10	8	8	8	20	20

Výstroj: většinou žádná

Schopnosti: Může fungovat jako Technik (schopnost Oprava a náprava) nebo Lékař (schopnost Ošetření a léčba).



● Weyland-Yutani komando

Velikost 2, nebezpečí 6, Živá bytost (Osoba)

Brnění: ochranné brnění Apesuit = ARM 12

Zbraně: puška M41A, pistole VP78, bojový nůž

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
14	14	14	14	14	14	14	14	14	80	80

Výstroj: svítilna

Komando se zodpovídá pouze nejvyšším místům korporace Weyland-Yutani. Hlídá nejdůležitější laboratoře a zařízení a funguje také jako osobní stráž významných osob korporace.



● Vědecký android

Velikost 2, nebezpečí 3, Mechanická bytost (Osoba)

Brnění: žádné

Zbraně: žádné

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
10	10	10	16	10	10	10	14	14	40	n/a

Výstroj: většinou žádná

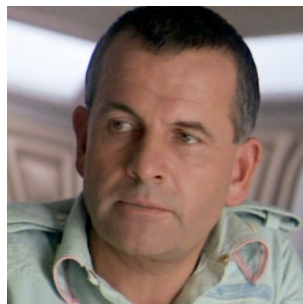
Schopnosti: Může fungovat jako Technik (schopnost Oprava a náprava) nebo Lékař (schopnost Ošetření a léčba).



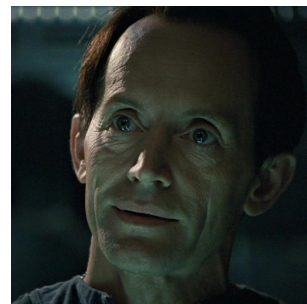
Model David 8 firmy Weyland Corp.



Model Walter firmy Weyland-Yutani.



Model 120-A/2 firmy Hyperdyne Systems.



Model 341-B firmy Hyperdyne Systems.

● Android Auton ★

Velikost 2, nebezpečí 4, Mechanická bytost (Osoba)

Brnění: žádné nebo různé

Zbraně: různé

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
10	10	10	16	12	12	10	14	14	40	n/a

Výstroj: různé

Autoni jsou druhá generace androidů (androidi stvoření androidy). Vzbouřili se proti lidstvu, které proto zahájilo „The Recall“ - dálkově všem přikázalo, aby se dostavili ke zničení. Někteří stačili včas spálit své modemy, takže tento rozkaz je nemohl ovlivnit. Androidi jsou od těch dob postaveni mimo zákon.



● Pracovní android

Velikost 2, nebezpečí 3, Mechanická bytost (Osoba)

Brnění: žádné

Zbraně: žádné

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
10	10	10	8	8	8	10	14	14	30	n/a

Skafandr: Mohou být oblečeni v ochranném skafandru, který poskytuje imunitu vůči Zápalným, Mrazicím, Žíravým, Magnetickým, Elektrickým a EMP útokům.

Agresivní režim: Když je jejich velící počítač z nějakého důvodu přepne do agresivního režimu, jejich oči začnou svítit červeně. V boji zblízka používají jen holé ruce.

Pracovní androidi vykonávají základní fyzické práce. Jsou koordinováni AI počítačem, se kterým jsou v neustálém spojení. Androidi od firmy Seegson, označovaní jako „Working Joes“, jsou řízeni počítačem APOLLO.



● Administrační android

Velikost 2, nebezpečí 4, Mechanická bytost (Osoba)

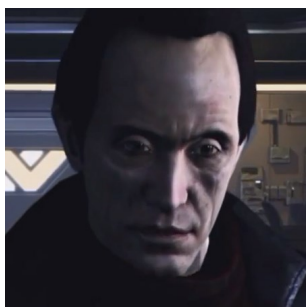
Brnění: žádné

Zbraně: žádné (popř. pistole nebo brokovnice)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
10	10	10	16	10	10	10	14	14	40	n/a

Výstroj: různé

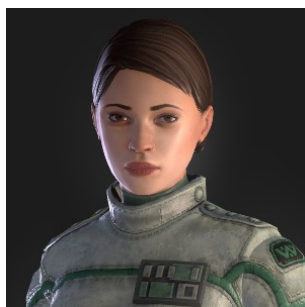
Administrační androidi slouží jako vedoucí pracovníci v koloniích a důležitých stanicích. Mají složitější systémy. Někteří androidi mají i vzhled významných osob a jejich mysl je digitalizovaná kopie mysli jejich vzoru. Pak mohou sloužit v podstatě jako dvojníci, což se hodí pro zmatení nepřátel.



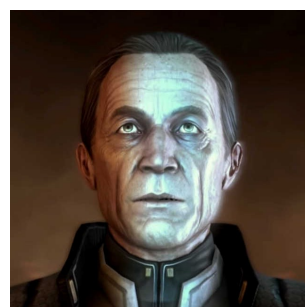
Dvojník Michaela Bishopa.



Dvojník Arnauda Eisenberga.



Katya.



Dvojník Karla Bishopa Weylanda.

● **Bojový android**

Velikost 2, nebezpečí 5, Mechanická bytost (Osoba)

Brnění: lehké brnění M3 + přilba M10 = ARM 10

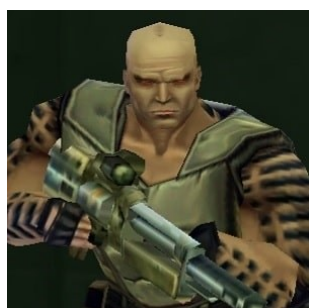
Zbraně: puška M41A, pistole M4A4, bojový nůž

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
14	14	10	10	10	10	12	16	16	80	n/a

Výstroj: svítlna



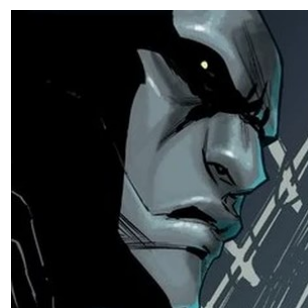
Model používaný kolem roku 2200.



Model používaný kolem roku 2230.



Model Davis firmy Weyland-Yutani.



Model Franklin firmy Weyland-Yutani.

● **Elitní bojový android**

Velikost 2, nebezpečí 6, Mechanická bytost (Osoba)

Brnění: ochranné brnění Apesuit = ARM 12

Zbraně: puška M41A, pistole VP78, bojový nůž

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
16	16	12	10	10	10	14	16	16	80	n/a

Výstroj: svítlna



Tento model bojových androidů firmy Weyland-Yutani používá brnění Apesuit.

● Speciální bojový android

Velikost 2, nebezpečí 7, Mechanická bytost (Osoba)

Brnění: ochranné brnění Apesuit = ARM 12

Zbraně: puška M41A, pistole VP78, bojový nůž

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
16	16	14	10	10	10	14	16	16	80	n/a

Výstroj: svítlna

Maskování: Tento systém okolo objektu vytváří elektromagnetické pole, které ohýbá viditelné světlo. Objekt je tak vizuálně zcela neviditelný, ovšem pomocí senzorů a radarů je stále zachytitelný. Jedná se o aktivní maskovací systém. Vlnění světla při rychlém pohybu však může prozradit jeho přítomnost. Aby bylo maskování plně efektivní, objekt se může pohybovat maximálně poloviční rychlostí. Pokud se pohne plnou rychlostí, může být vizuálně odhalen (avšak s postihem -10 na PER). Maskování může být aktivní jen 1 hodinu, poté se musí 1 hodinu dobíjet. Nefunguje ve vodě.



● Xenoborg

Velikost 2, nebezpečí 7, Živá bytost (Zvíře)

Informace: Pozemní, Cestovní rychlost 5 km/h.

Zbraně: čelisti (DAM 30), drápy (DAM 15), ocas (DAM 10), 2x laserový kanon

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
14	14	12	8	10	10	12	16	16	80	n/a

Xenomorf: Platí pro něj všechna obecná pravidla pro Xenomorfy. Nemůže ovšem lézt po zdech a po stropěch.

Pancéřování: Jeho pancíř poskytuje ARM 16.

Kybernetické implantáty: Pokud má přijít o HP, může si hodit k20 a na hod 1-5 tomu odolat.

Zbraně: Ocas funguje jako bodná, sečná nebo úderná zbraň, Xenoborg může zvolit typ útoku. V jedné akci může zaútočit oběma pažemi, ale jen na jeden cíl. Při útoku čelistmi může vystřelit vnitřní čelist. Při tom má postih -7 na CCO, ale cíl má postih -5 na ARM.

Laserové kanony: Těžká energetická zbraň, samonabíjecí. OR 1000, MR 2000, RP -10 od DAM, DAM 20. V jedné akci může zaútočit oběma, i na dva různé cíle.



Xenoborgové jsou výsledkem tajného projektu Weyland-Yutani, který byl veden na stanici Odoobenus. Jsou to kyberneticky vylepšení a ovládaní Xenomorfové.

● **ATV NR6**

Velikost 2, Vozidlo (otevřené, kolové, Malé vozidlo), Cestovní rychlost: 50 km/h, palivo: 3

Posádka: řidič

Pasažéři: 1

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	ARM
X	X	X	X	X	X	12	10	14	50	0



● **Transportér série RT**

Velikost 6, Vozidlo (uzavřené, kolové), Cestovní rychlost: 70 km/h, palivo: 6

Posádka: řidič

Pasažéři: 20

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	ARM
n/a	X	X	X	X	X	10	16	16	200	14

Senzorový průzkum: Je vybaven menší verzí radaru a senzorů, které jinak používají plavidla. Může hledat pomocí senzorů, aktivně i pasivně. Dosah je ale jen 10 km (pasivně), 20 km (aktivně). Toto zařízení obsluhuje jeden z pasažérů.



● Traktor Daihotai

Velikost 6, Vozidlo (uzavřené, kolové), Cestovní rychlost: 70 km/h, palivo: 6

Posádka: řidič

Pasažéři: 4

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	ARM
n/a	X	X	X	X	X	10	16	18	200	10

Stavební stroj: Může být vybaven libovolným nástrojem pro stavbu a opravu kolonie, např. rypadlem, nůžkami, jeřábem, vrtákem, autogenem, manipulačními rameny, sběračem vzorků a buldozerovou radlicí. Toto vybavení dokáže případně ovládat i pasažéři.



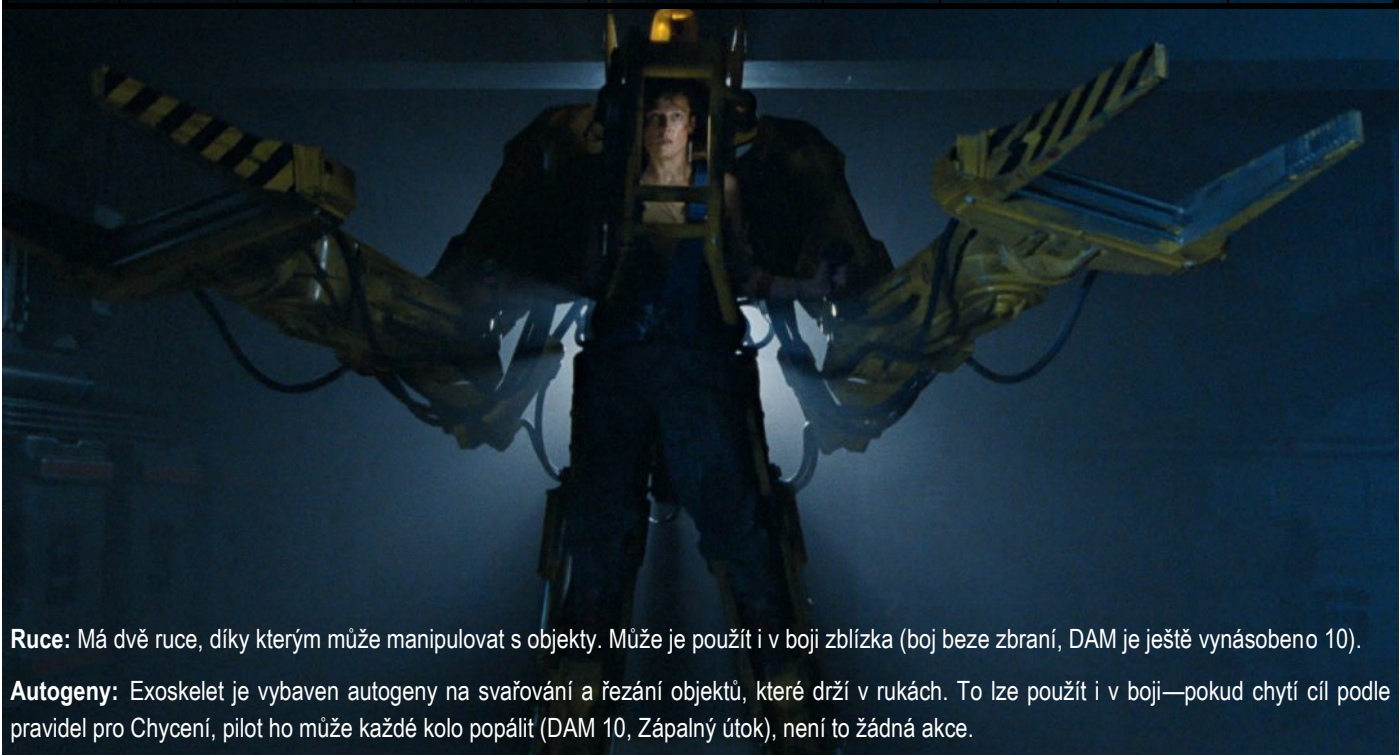
● Pracovní exoskelet P-5000

Velikost 3, Vozidlo (otevřené, kráčedlo), Cestovní rychlost: 5 km/h, palivo: 6

Posádka: pilot

Zbraně (ruce): žádné

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	ARM
X	X	X	X	X	X	8	14	16	70	0



Ruce: Má dvě ruce, díky kterým může manipulovat s objekty. Může je použít i v boji zblízka (boj beze zbraní, DAM je ještě vynásobeno 10).

Autogeny: Exoskelet je vybaven autogeny na svařování a řezání objektů, které drží v rukách. To lze použít i v boji—pokud chytí cíl podle pravidel pro Chycení, pilot ho může každé kolo popálit (DAM 10, Zápalný útok), není to žádná akce.

● **Bojový exoskelet**

Velikost 3, Vozidlo (uzavřené, kráčedlo), Cestovní rychlost: 5 km/h, palivo: 6

Posádka: pilot

Zbraně (ruce): dvojitý rotační kulomet, raketomet, plamenomet, laserový kanon

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	ARM
X	X	X	X	X	X	8	14	16	100	16

Dvojitý rotační kulomet: Těžká projektilová zbraň, automatická. Má rotující svazek hlavní, takže má vysokou kadenci. Pokud úspěšně zasáhne, uživatel hodí k20 (od hodu 11 a více odečte 10). Výsledné číslo ukazuje, kolikrát je cíl zasažen. Cíl si hází na ARM pro každý zásah zvlášť. OR 1000, MR 2000, RP -4 od RCO, DAM 20. Dvojhlavňová.

Raketomet: Těžká projektilová zbraň, samonabíjecí. Vrháč výbušnin. IR-naváděná: pokud uživatel nepodhodí své RCO, může si hodit k20. Na hod 1-10 raketa zasáhla cíl. OR 1000, MR 2000, RP -2 od RCO, DAM 20, Exploze 5 metrů.

Plamenomet: Těžká látková zbraň. Rozptylová. OR 100, MR 200, RP n/a. DAM 40. Zápalmý útok.

Laserový kanon: Těžká energetická zbraň, samonabíjecí. OR 1000, MR 2000, RP -10 od DAM, DAM 20.

NBC ochranný systém: Pilot je plně chráněn proti Chemickým, Biologickým i Radiačním útokům.



● M577A1 APC

Velikost 6, Vozydlo (uzavřené, kolové), Cestovní rychlost: 75 km/h, palivo: 6

Posádka: řidič, operátor (ovládá všechny zbraně)

Pasažéři: 13

Zbraně (příd'ová věž): dvojitý rotační kulomet

Zbraně (otočná věž): dvojitý plazmový kanon

Zbraně (pevná věž): dvojitý raketomet

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	ARM
n/a	X	X	X	X	X	10	16	16	200	16

Dvojitý rotační kulomet Republic Electric RE700: Těžká projektilová zbraň, automatická. Má rotující svazek hlavní, takže má vysokou kadenci. Pokud úspěšně zasáhne, uživatel hodí k20 (od hodu 11 a více odečte 10). Výsledné číslo ukazuje, kolikrát je cíl zasažen. Cíl si hází na ARM pro každý zásah zvlášť. OR 1000, MR 2000, RP -4 od RCO, DAM 20. Dvojhlavňová.

Dvojitý plazmový kanon Boyars PARS-150 20mW: Těžká energetická zbraň, samonabíjecí. OR 1000, MR 2000, RP -2 od RCO, DAM 80. Dvojhlavňová.

Dvojitý raketomet (Smart rakety DSGR): Těžká projektilová zbraň, samonabíjecí. Vrháč výbušnin. Je laserově nebo IR naváděná, před výstřelem si uživatel může zvolit. Laserově naváděná: pokud uživatel nepodhodí své RCO, může si hodit proti svému PER a pokud se to podaří, raketa zasáhla cíl. IR-naváděná: pokud uživatel nepodhodí své RCO, může si hodit k20. Na hod 1-10 raketa zasáhla cíl. OR 1000, MR 2000, RP -2 od RCO, DAM 20, Exploze 5 metrů. Dvojhlavňová.

Velitelské stanoviště: Operátor může monitorovat zdravotní stav vojáků a přijímat obrazy jejich taktických kamer. Má zde též k dispozici vysílačku s dosahem 100 km. Dokáže zajistit spojení mezi planetou a její Nízkou orbitou.



● M577A2 APC

Od standardního modelu se liší výzbrojí. Místo dvojitého plazmového kanonu má v otočné věži:

Dvojitý laserový kanon Republic Dynamics M2025 40 mW: Těžká energetická zbraň, samonabíjecí. OR 2000, MR 4000, RP –20 od DAM, DAM 40. Dvojhlavňová.

● M577A3 APC

Od standardního modelu se liší výzbrojí. Místo dvojitého plazmového kanonu má v otočné věži:

Dvojitý částicový kanon 20 MeV: Těžká energetická zbraň, samonabíjecí. OR 1000, MR 2000, RP –40 od DAM, DAM 80. Dvojhlavňová.

● M579 APC

Od standardního modelu se liší výzbrojí. Místo dvojitého plazmového kanonu má v otočné věži:

Čtyřnásobný rotační kulomet 20 mm: Těžká projektilová zbraň, automatická. Má rotující svazek hlavní, takže má vysokou kadenci. Pokud úspěšně zasáhne, uživatel hodí k20 (od hodů 11 a více odečte 10). Výsledné číslo ukazuje, kolikrát je cíl zasažen. Cíl si hází na ARM pro každý zásah zvlášť. OR 1000, MR 2000, RP –4 od RCO, DAM 40. Dvojhlavňová.

Místo dvojitého rotačního kulometu má v příďové věži:

Rakety SIM-118 Hornet: Řízené střely země-vzduch, zbraň funguje jako samonabíjecí. Vrháč výbušnin. OR 2000, MR 4000, RP –4 od RCO, DAM 40. Exploze 10 m. IR-naváděná: pokud uživatel nepodhodí své RCO, může si hodit k20. Na hod 1-10 raketa zasáhla cíl. Ačkoliv jsou rakety umístěné v příďové věži, lze je střílet do všech směrů, protože startují kolmo.

● M572 Dělostřelecké vozidlo

Nenese žádné pasažéry. Posádka se skládá z řidiče, operátora, střelce z minometu a nabíječe. Místo dvojitého plazmového kanonu má v otočné věži:

Automatický minomet M402: Těžká projektilová zbraň, automatická. Vrháč výbušnin. Může provádět pouze Nepřímou střelbu. Vystřeluje mnoho typů munice. Při každém výstřelu si uživatel může zvolit. OR 2000, MR 4000, RP –2 od RCO, DAM-viz typy munice. Pokud nabíječ není přítomen, trvá výměna typu munice jednu akci. Dvojhlavňová.

- ▶ Časované granáty: vybuchnou za 4-5 vteřin po dopadu. Podle pravidel Nepřímé střelby mohou být tedy vystřeleny např. za roh, odrazem od zdi, ovšem nepřítel má čas uniknout. Pokud uspěje v hodů proti AGI, granát ho nijak nezasáhne. DAM-V 1, Exploze 10 m.
- ▶ EMP granáty: DAM-V 1, Exploze 10 m. EMP útok.
- ▶ Sensorové miny: po dopadu zůstanou ležet na místě. Vybuchnou, když je někdo v jejich blízkosti (dosah 5 m). DAM-V 1, Exploze 10 m.
- ▶ Pavoučí miny: po dopadu zůstanou ležet na místě. Aktivují se, když je někdo v jejich blízkosti (dosah 5 m), hodte k20. Na hod 1-10 mina skočí na svůj cíl a udělí mu zásah s DAM-V 2.

Velitelské stanoviště: Operátor může koordinovat dělostřelbu a přijímat zaměřovací koordináty z lodi na orbitě. Má zde též k dispozici vysílačku s dosahem 100 km. Dokáže zajistit spojení mezi planetou a její Nízkou orbitou.

● **Lehký raketoplán třídy Starcub**

Velikost 9, Letadlo (uzavřené, VTOL), Cestovní rychlost: 1000 km/h, palivo: 5

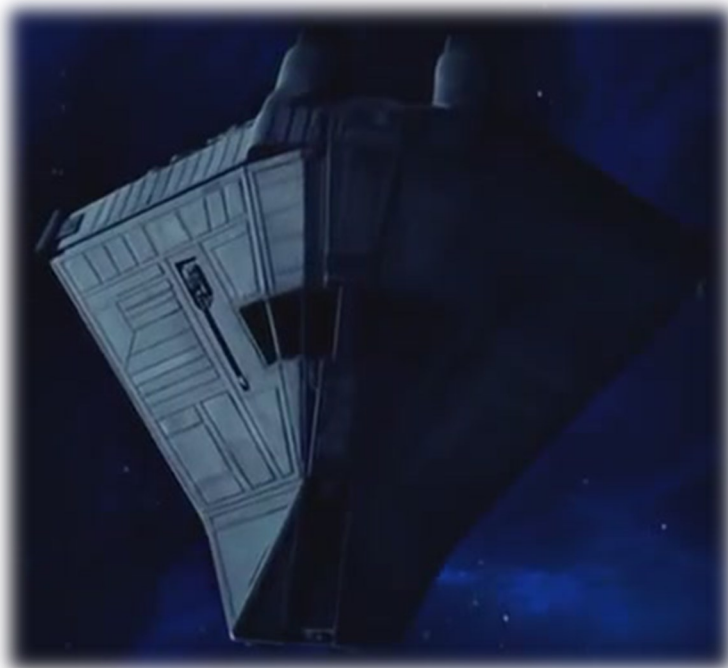
Posádka: pilot, navigátor, vědecký důstojník

Pasažéři: 6

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	ARM
n/a	X	X	X	X	X	12	10	10	200	10

Vesmírné letadlo: Může operovat ve vesmíru (Cestovní rychlost 10.000 km/h).

FTL: Cestovní FTL rychlost je 0,06 ly/h, resp. 1,44 ly/den. Letadlo je vybaveno kryokomorami pro posádku a pasažéry.



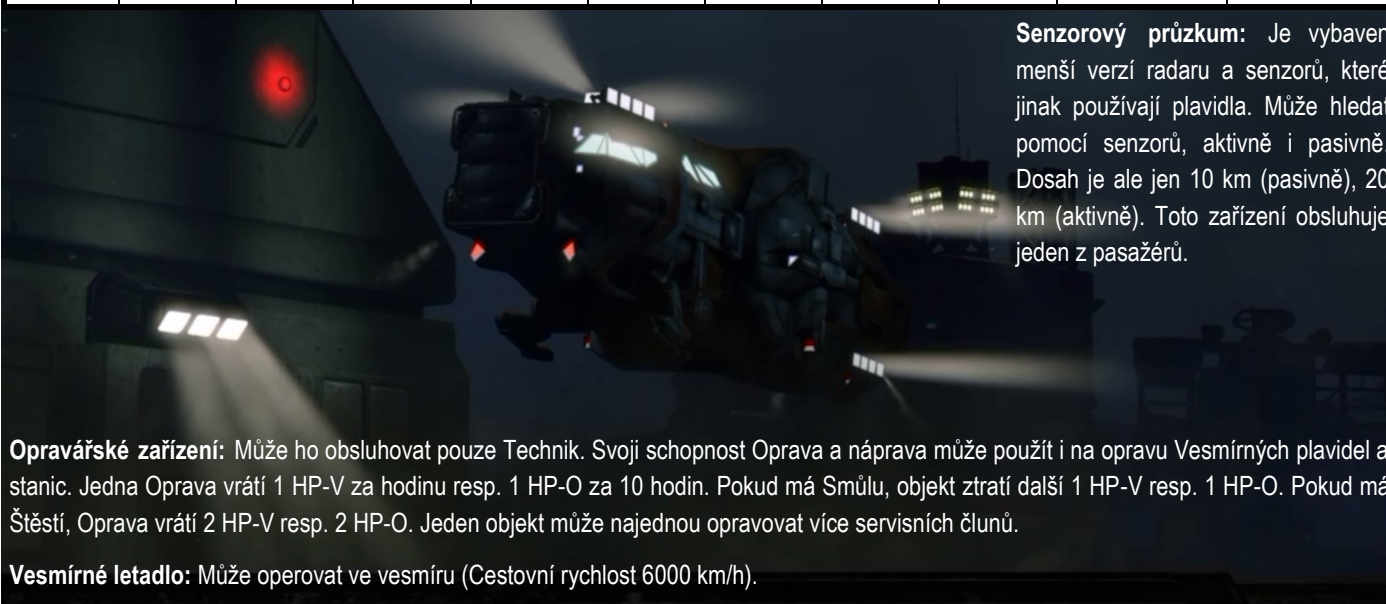
● **Servisní člun RF-30F**

Velikost 10, Letadlo (uzavřené, VTOL), Cestovní rychlost: 600 km/h, palivo: 6

Posádka: pilot

Pasažéři: 3

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	ARM
n/a	X	X	X	X	X	12	12	12	350	12



Senzorový průzkum: Je vybaven menší verzí radaru a senzorů, které jinak používají plavidla. Může hledat pomocí senzorů, aktivně i pasivně. Dosah je ale jen 10 km (pasivně), 20 km (aktivně). Toto zařízení obsluhuje jeden z pasažérů.

Opravní zařízení: Může ho obsluhovat pouze Technik. Svoji schopnost Oprava a náprava může použít i na opravu Vesmírných plavidel a stanic. Jedna Oprava vrátí 1 HP-V za hodinu resp. 1 HP-O za 10 hodin. Pokud má Smůlu, objekt ztratí další 1 HP-V resp. 1 HP-O. Pokud má Štěstí, Oprava vrátí 2 HP-V resp. 2 HP-O. Jeden objekt může najednou opravovat více servisních člunů.

Vesmírné letadlo: Může operovat ve vesmíru (Cestovní rychlost 6000 km/h).

● UD-4L Cheyenne

Velikost 9, Letadlo (uzavřené, VTOL), Cestovní rychlost: 700 km/h, palivo: 6

Posádka: pilot, střelec

Pasažéři: 60 osob NEBO jedno vozidlo velikosti 6 NEBO dvě vozidla velikosti 3

Zbraně (příd'ová věž): rotační autokanon

Zbraně (pylony): 12x lehká raketa + 6x těžká raketa

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	ARM
n/a	X	X	X	X	X	14	10	10	300	16

Rotační autokanon GAU-113/B 25 mm: Těžká projektilová zbraň, automatická. Má rotující svazek hlavní, takže má vysokou kadenci. Pokud úspěšně zasáhne, uživatel hodí k20 (od hodu 11 a více odečte 10). Výsledné číslo ukazuje, kolikrát je cíl zasažen. Cíl si hází na ARM pro každý zásah zvlášť. OR 1000, MR 2000, RP -4 od RCO, DAM 40.

Těžké rakety Mk. 88 120mm SGW: Řízená střela vzduch-země. OR 2000, MR 4000, RP -4 od RCO, DAM-V 40. Cíl má postih -5 na ARM. IR-Naváděná: pokud uživatel nepodhodí své RCO, může si hodit k20. Na hod 1-10 raketa zasáhla cíl.

Těžké rakety AGM-220C Hellhound II: Řízená střela vzduch-země. OR 1000, MR 2000, RP -4 od RCO, DAM-V 80. Cíl má postih -5 na ARM. IR-Naváděná: pokud uživatel nepodhodí své RCO, může si hodit proti svému PER a pokud se to podaří, raketa zasáhla cíl.

Těžké rakety AIM-90E Headlock: Řízená střela vzduch-vzduch. OR 1000, MR 2000, RP -4 od RCO, DAM-V 40. Exploze 10 m. IR-Naváděná: pokud uživatel nepodhodí své RCO, může si hodit k20. Na hod 1-10 raketa zasáhla cíl.

Lehké rakety Mk. 16 150mm BANSHEE 70: Neřízená raketa vzduch-země. OR 1000, MR 2000, RP -2 od RCO, DAM 80. Exploze 10 m.

Lehké rakety Mk.10 70mm ZEUS: Neřízená raketa vzduch-země. OR 2000, MR 4000, RP -2 od RCO, DAM 40. Exploze 10 m.

Lehké rakety AGM-204A TSAM: Řízená defenzivní střela, která sestřeluje cizí rakety zaměřené proti letadlu. Střelec si může hodit proti RCO. Pokud je hod úspěšný, rakety byly zničeny dřív, než stačily zasáhnout a explodovat.

Vesmírné letadlo: Může operovat ve vesmíru (Cestovní rychlost 7000 km/h).



● UD-6B Mohawk

Velikost 10, Letadlo (uzavřené, VTOL), Cestovní rychlost: 600 km/h, palivo: 6

Posádka: pilot, střelec, důstojník

Pasažéři: 70 osob NEBO jedno vozidlo velikosti 6 NEBO dvě vozidla velikosti 3

Zbraně (příd'ová věž): dvojitý rotační autokanon

Zbraně (pylony): 24x lehká raketa + 12x těžká raketa

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	ARM
n/a	X	X	X	X	X	12	12	12	350	17

Dvojitý rotační autokanon GAU-113/B 25 mm: Těžká projektilová zbraň, automatická. Má rotující svazek hlavní, takže má vysokou kadenci. Pokud úspěšně zasáhne, uživatel hodí k20 (od hodu 11 a více odečte 10). Výsledné číslo ukazuje, kolikrát je cíl zasažen. Cíl si hází na ARM pro každý zásah zvlášť. OR 1000, MR 2000, RP -4 od RCO, DAM 40. Dvojhlavňová.

Těžké rakety Mk. 88 120mm SGW: Řízená střela vzduch-země. OR 2000, MR 4000, RP -4 od RCO, DAM-V 40. Cíl má postih -5 na ARM. IR-Naváděná: pokud uživatel nepodhodí své RCO, může si hodit k20. Na hod 1-10 raketa zasáhla cíl.

Těžké rakety AGM-220C Hellhound II: Řízená střela vzduch-země. OR 1000, MR 2000, RP -4 od RCO, DAM-V 80. Cíl má postih -5 na ARM. IR-Naváděná: pokud uživatel nepodhodí své RCO, může si hodit proti svému PER a pokud se to podaří, raketa zasáhla cíl.

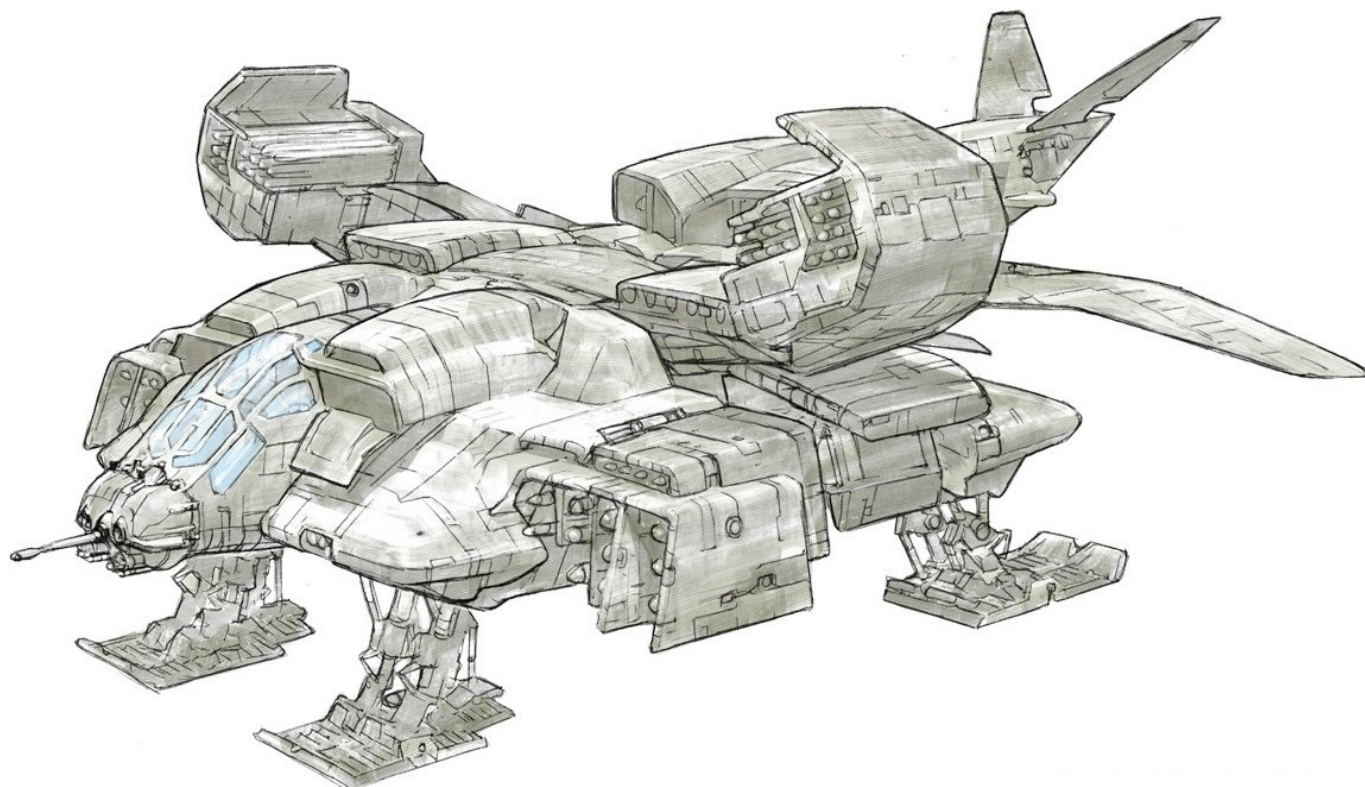
Těžké rakety AIM-90E Headlock: Řízená střela vzduch-vzduch. OR 1000, MR 2000, RP -4 od RCO, DAM-V 40. Exploze 10 m. IR-Naváděná: pokud uživatel nepodhodí své RCO, může si hodit k20. Na hod 1-10 raketa zasáhla cíl.

Lehké rakety Mk. 16 150mm BANSHEE 70: Neřízená raketa vzduch-země. OR 1000, MR 2000, RP -2 od RCO, DAM 80. Exploze 10 m.

Lehké rakety Mk.10 70mm ZEUS: Neřízená raketa vzduch-země. OR 2000, MR 4000, RP -2 od RCO, DAM 40. Exploze 10 m.

Lehké rakety AGM-204A TSAM: Řízená defenzivní střela, která sestřeluje cizí rakety zaměřené proti letadlu. Střelec si může hodit proti RCO. Pokud je hod úspěšný, rakety byly zničeny dřív, než stačily zasáhnout a explodovat.

Vesmírné letadlo: Může operovat ve vesmíru (Cestovní rychlost 6000 km/h).



● UD-24

Velikost 1+, Letadlo (uzavřené, VTOL), Cestovní rychlost: 500 km/h, palivo: 10

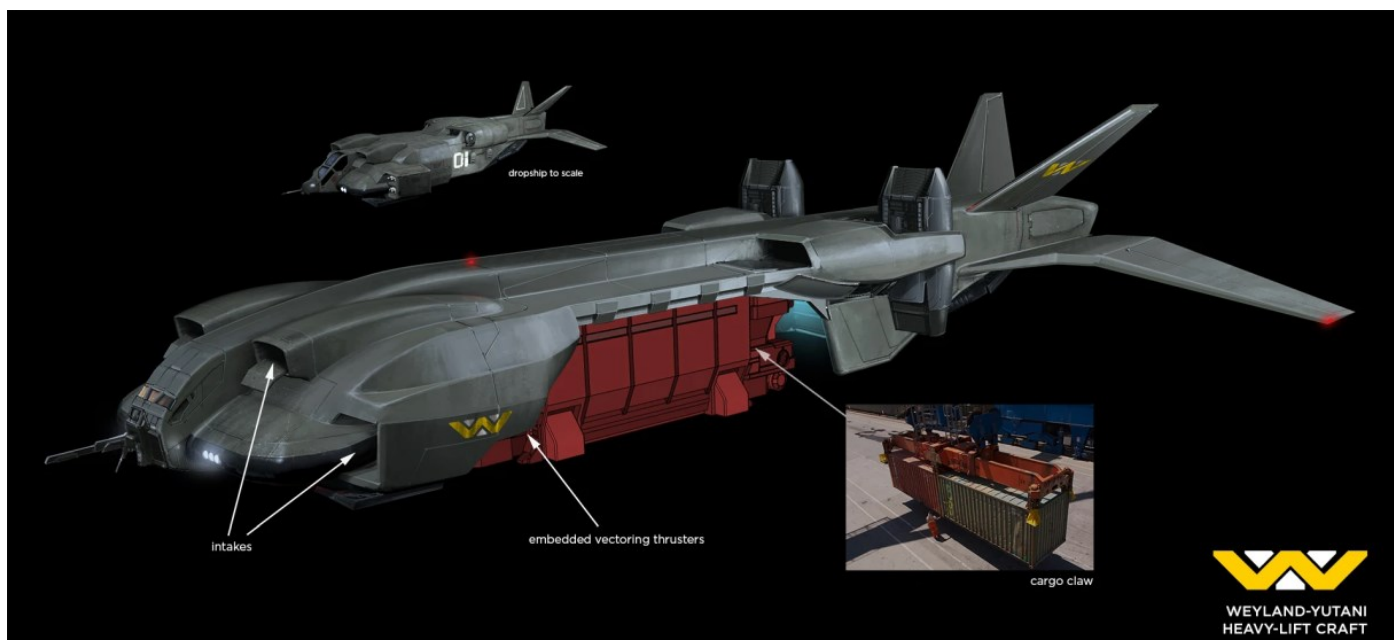
Posádka: pilot, důstojník

Pasažéři: 4 vozidla do velikosti 10 NEBO 8 vozidel do velikosti 5

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-V	ARM
n/a	X	X	X	X	X	10	14	14	20	16

Přepravní prostor: Přepravní prostor je tvořen kontejnerem, který může být odstraněn a nahrazen jiným podobně velkým nákladem.

Vesmírné letadlo: Může operovat ve vesmíru (Cestovní rychlost 5000 km/h).



● **Výsadkový člun třídy E**

Velikost 1+, Letadlo (uzavřené, VTOL), Cestovní rychlost: 500 km/h, palivo: 10

Posádka: pilot, důstojník

Pasažéři: 10 osob, 4 vozidla do velikosti 5

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-V	ARM
n/a	X	X	X	X	X	10	14	14	20	6

Vesmírné letadlo: Může operovat ve vesmíru (Cestovní rychlost 5000 km/h).



● **Transportní člun WY-37B**

Velikost 1+, Letadlo (uzavřené, VTOL), Cestovní rychlost: 500 km/h, palivo: 10

Posádka: pilot

Pasažéři: 4 osoby, 4 vozidla do velikosti 10 NEBO 8 vozidel do velikosti 5

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-V	ARM
n/a	X	X	X	X	X	10	14	14	20	6

Přepravní prostor: Přepravní prostor pro náklad je otevřená plošina. Kromě vozidel může nést různé předměty podobné velikosti.

Vesmírné letadlo: Může operovat ve vesmíru (Cestovní rychlost 5000 km/h).



● Lehká nákladní loď V-10C Mantis

Velikost 1+, Vesmírné plavidlo, Cestovní rychlost: 80 milionů km/h, palivo: 10

Posádka: 2

Pasažéři: 12

Náklad: 3 vozidla do velikosti 10, 6 vozidel do velikosti 5

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-V	ARM
n/a	X	X	X	X	X	16	6	6	25	6

Záchranné kapsle: Jednomístné záchranné kapsle.

Palubní počítač: Kontrolu nad lodí může převzít AI počítač, který zcela nahradí posádku. Má hodnoty RCO a PER 10, INT a WIL 14 a CHA 12. Je to Mechanická bytost, Osoba. Ve svém tahu může plavidlo provést všechny akce, jako by mělo plnou posádku.

Atmosférický let: Může se pohybovat v atmosféře planety (Cestovní rychlost 800 km/h) a přistát.

FTL: Cestovní FTL rychlost je 0,0175 ly/h, resp. 0,42 ly/den. Loď je vybavena krykomorami pro posádku a pasažéry.



● Záchranná loď Lockmart CM-90S Corvus

Velikost 2+, Vesmírné plavidlo, Cestovní rychlost: 70 milionů km/h, palivo: 20

Posádka: 6

Pasažéři: 20

Náklad: 1 vozidlo do velikosti 10, 3 vozidla do velikosti 5

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-V	ARM
n/a	X	X	X	X	X	14	8	8	50	8

Vlečná loď: Může vléct neletuschopné lodě do velikosti 10+. Při tom však může letět maximálně Cestovní rychlostí.

Opravnářské zařízení: Může ho obsluhovat pouze Technik. Svoji schopnost Oprava a náprava může použít i na opravu Vesmírných plavidel a stanic. Jedna Oprava vrátí 10 HP-V resp. 1 HP-O za hodinu. Pokud má Smůlu, objekt ztratí dalších 10 HP-V resp. 1 HP-O. Pokud má Štěstí, Oprava vrátí 20 HP-V resp. 2 HP-O. Jeden objekt může najednou opravovat více záchranných lodí.

Záchranné kapsle: Jednomístné záchranné kapsle.

Palubní počítač: Kontrolu nad lodí může převzít AI počítač MU/TH/UR 6000, který zcela nahradí posádku. Má hodnoty RCO a PER 12, INT a WIL 16 a CHA 14. Je to Mechanická bytost, Osoba. Ve svém tahu může plavidlo provést všechny akce, jako by mělo plnou posádku.

Atmosférický let: Může se pohybovat v atmosféře planety (Cestovní rychlost 700 km/h) a přistát.

FTL: Cestovní FTL rychlost je 0,0175 ly/h, resp. 0,42 ly/den. Loď je vybavena kryokomorami pro posádku a pasažéry.



● Průzkumná loď třídy Heliades

Velikost 3+, Vesmírné plavidlo, Cestovní rychlost: 60 milionů km/h, palivo: 30

Posádka: 15

Pasažéři: 10

Náklad: 5 vozidel do velikosti 10, 4 vozidla do velikosti 5

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-V	ARM
n/a	X	X	X	X	X	12	10	10	100	10

Vědecké senzory: Aktivní senzory mají dosah 200 km v atmosféře a 200 milionů km ve vesmíru.

Lékařské zařízení: Na palubě je zařízení Pauling MedPod 720i.

Záchranný člun: Luxusní záchranný modul s kryokomorami pro 5 osob.

Záchranné kapsle: Jednomístné záchranné kapsle.

Palubní počítač: Kontrolu nad lodí může převzít AI počítač MU/TH/UR, který zcela nahradí posádku. Má hodnoty RCO a PER 12, INT a WIL 16 a CHA 14. Je to Mechanická bytost, Osoba. Ve svém tahu může plavidlo provést všechny akce, jako by mělo plnou posádku.

Atmosférický let: Může se pohybovat v atmosféře planety (Cestovní rychlost 600 km/h) a přistát.

FTL: Cestovní FTL rychlost je 0,0175 ly/h, resp. 0,42 ly/den. Loď je vybavena kryokomorami pro posádku a pasažéry.



● Vlečná loď Lockmart CM-88B Bison

Velikost 4+, Vesmírné plavidlo, Cestovní rychlost: 50 milionů km/h, palivo: 40

Posádka: 7

Pasažéři: n/a

Náklad: 3 vozidla do velikosti 10, 6 vozidel do velikosti 5

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-V	ARM
n/a	X	X	X	X	X	10	12	12	200	12

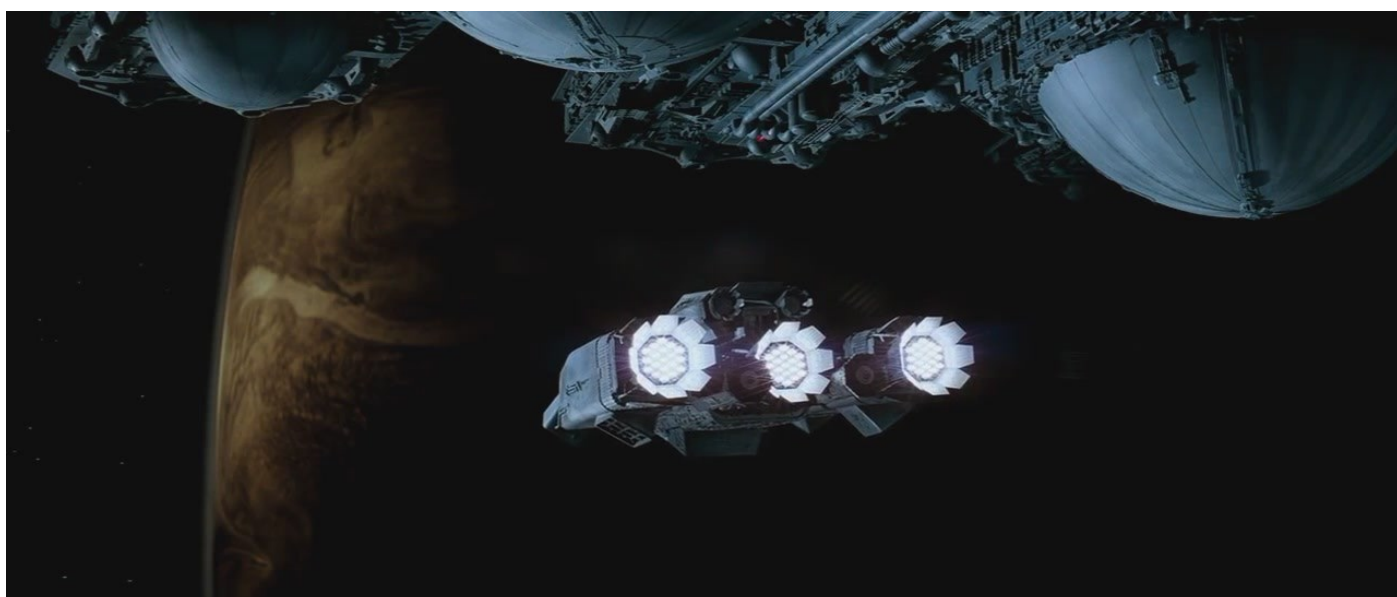
Vlečná loď: Může vléct nejrůznější nákladní moduly. Při tom však může letět maximálně Cestovní rychlostí.

Záchranný člun: V hangáru veze dva lehké raketoplány třídy Starcub, které fungují i jako záchranné moduly.

Palubní počítač: Kontrolu nad lodí může převzít AI počítač MU/TH/UR 6000, který zcela nahradí posádku. Má hodnoty RCO a PER 12, INT a WIL 16 a CHA 14. Je to Mechanická bytost, Osoba. Ve svém tahu může plavidlo provést všechny akce, jako by mělo plnou posádku.

Atmosférický let: Může se pohybovat v atmosféře planety (Cestovní rychlost 500 km/h) a přistát.

FTL: Cestovní FTL rychlost je 0,0175 ly/h, resp. 0,42 ly/den. Loď je vybavena kryokomorami pro posádku.



● Velitelská loď

Velikost 5+, Vesmírné plavidlo, Cestovní rychlost: 40 milionů km/h, palivo: 50

Posádka: 20

Pasažéři: 500

Náklad: 3 vozidla do velikosti 10, 6 vozidel do velikosti 5, 2 letadla do velikosti 10

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-V	ARM
n/a	X	X	X	X	X	8	14	14	300	14

Záchranné kapsle: Jednomístné záchranné kapsle.

Palubní počítač: Kontrolu nad lodí může převzít AI počítač MU/TH/UR, který zcela nahradí posádku. Má hodnoty RCO a PER 12, INT a WIL 16 a CHA 14. Je to Mechanická bytost, Osoba. Ve svém tahu může plavidlo provést všechny akce, jako by mělo plnou posádku.

Atmosférický let: Může se pohybovat v atmosféře planety (Cestovní rychlost 400 km/h) a přistát.

FTL: Cestovní FTL rychlost je 0,0175 ly/h, resp. 0,42 ly/den. Loď je vybavena krykomorami pro posádku.



● Nákladní loď třídy M

Velikost 6+, Vesmírné plavidlo, Cestovní rychlost: 30 milionů km/h, palivo: 60

Posádka: 10

Pasažéři: n/a

Náklad: 6 vozidel do velikosti 10, 12 vozidel do velikosti 5

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-V	ARM
n/a	X	X	X	X	X	6	16	16	400	16

Záchranný člun: V hangáru veze čtyři lehké raketoplány třídy Starcub, které fungují i jako záchranné moduly.

Palubní počítač: Kontrolu nad lodí může převzít AI počítač MU/TH/UR 6000, který zcela nahradí posádku. Má hodnoty RCO a PER 12, INT a WIL 16 a CHA 14. Je to Mechanická bytost, Osoba. Ve svém tahu může plavidlo provést všechny akce, jako by mělo plnou posádku.

Atmosférický let: Může se pohybovat v atmosféře planety (Cestovní rychlost 300 km/h) a přistát.

FTL: Cestovní FTL rychlost je 0,0175 ly/h, resp. 0,42 ly/den. Loď je vybavena kryokomorami pro posádku.



● Transportní loď třídy Bougainville

Velikost 6+, Vesmírné plavidlo, Cestovní rychlost: 30 milionů km/h, palivo: 60

Posádka: 70

Pasažéři: 700

Náklad: 6 vozidel do velikosti 10, 12 vozidel do velikosti 5, 3 letadla do velikosti 10

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-V	ARM
n/a	X	X	X	X	X	6	16	16	400	16

Záchranné kapsle: Pětimístné záchranné kapsle s kryokomorami.

2x dvojitý 80-megawattový infračervený laserový kanon: Energetická zbraň, samonabíjecí. OR 50 km, MR 100 km, RP -10 od DAM, DAM-V 20. Dvojhlavňová. Může sloužit i jako obrana proti střelám. Systém automaticky sestřeluje všechny malé objekty, které se přiblíží k lodi. Může sestřelovat objekty od velikosti 0 do velikosti 3, včetně dostatečně velkých projektilů (palubní zbraně) a min. Jeho efektivita je 10. Pokud je na loď zaútočeno výše popsanými objekty, může si hodit proti této hodnotě. Pokud je hod úspěšný, objekty byly zničeny dřív, než stačily zaútočit.

Dvojitý těžký railgun: Projektilová zbraň, samonabíjecí. OR 100 km, MR 200 km, RP -4 od RCO, DAM-V 40. Cíl má postih -5 na ARM. Dvojhlavňová. Používá dva typy munice: průraznou (KCP) a zápalnou (KPI). **Průrazná:** Pokud je cíl zasažen a úspěšně poškozen, je kromě toho také prostřelen—je zasažen jeden další cíl nacházející se za ním, tentokrát ale s polovičním DAM (zaokrouhleno nahoru). Takto lze prostřelit více cílů, ale každý je zasažen s polovičním DAM. Efekt Štěstí při hodu na RCO se aplikuje pouze na první zasažený cíl. Snižuje bonus poskytovaný Krytím o 2. Prostřelení funguje pouze v Optimálním dostřelu. **Zápalná:** Pokud je cíl zasažen a úspěšně poškozen, je kromě toho také zapálen—utrčí Zápalný útok s DAM-V 5, ovšem již bez postihu na ARM.

Dvojitý railgun: Projektilová zbraň, samonabíjecí. OR 50 km, MR 100 km, RP -2 od RCO, DAM-V 20. Cíl má postih -5 na ARM. Dvojhlavňová. Používá dva typy munice: průraznou (KCP) a zápalnou (KPI). Viz výše.

Rakety XIM-28A Long Lance ASAT: Projektilová zbraň, samonabíjecí. Vrháč výbušnin. EM-Naváděná: pokud uživatel nepodhodí své RCO, může si hodit k20. Na hod 1-10 raketa zasáhla cíl. OR 1000 km, MR 2000 km, RP -4 od RCO, DAM-V 80. Exploze 50 m.

Orbitální miny: Loď může pokládat miny, které vybuchnou v blízkosti nepřátelského objektu. Jejich zásoba je neomezená. Jedná se o Obří výbušniny, DAM-O 10, Exploze 50 m. Fungují jako Senzorové miny (dosah jejich senzoru je 10 metrů) nebo jako Kontaktní miny.

Orbitální bomby: Loď může shazovat bomby, které vybuchnou po dopadu na povrch. Jejich zásoba je neomezená. Jedná se o Obří výbušniny, výbušné (DAM-O 10, Exploze 50 m) nebo průrazné (DAM-O 10, Cíl má postih -5 na ARM). Fungují jako Nárazové granáty.

Servisní člun: Ve speciálním hangáru nese jeden Servisní člun.

Palubní počítač: Kontrolu nad lodí může převzít AI počítač MU/TH/UR 7000, který zcela nahradí posádku. Má hodnoty RCO a PER 12, INT a WIL 16 a CHA 14. Je to Mechanická bytost, Osoba. Ve svém tahu může plavidlo provést všechny akce, jako by mělo plnou posádku.

Atmosférický let: Může se pohybovat v atmosféře planety (Cestovní rychlost 300 km/h) a přistát.

FTL: Cestovní FTL rychlost je 0,06 ly/h, resp. 1,44 ly/den. Loď je vybavena kryokomorami pro posádku a pasažéry.



● Transportní loď třídy Conestoga

Velikost 7+, Vesmírné plavidlo, Cestovní rychlost: 20 milionů km/h, palivo: 70

Posádka: 90

Pasažéři: 1000

Náklad: 8 vozidel do velikosti 10, 16 vozidel do velikosti 5, 4 letadla do velikosti 10

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-V	ARM
n/a	X	X	X	X	X	4	17	17	500	17

Záchranné kapsle: Pětimístné záchranné kapsle s kryokomorami.

Dvojitý 800-megavoltový částicový kanon: Pevně lafetovaný v trupu (po jeho bocích). Energetická zbraň, samonabíjecí. OR 100 km, MR 200 km, RP -20 od DAM, DAM-V 40. EMP útok. Dvojhlavňová.

2x dvojitý 80-megawattový infračervený laserový kanon: Energetická zbraň, samonabíjecí. OR 50 km, MR 100 km, RP -10 od DAM, DAM-V 20. Dvojhlavňová. Může sloužit i jako obrana proti střelám. Systém automaticky sestřeluje všechny malé objekty, které se přiblíží k lodi. Může sestřelovat objekty od velikosti 0 do velikosti 3, včetně dostatečně velkých projektilů (palubní zbraně) a min. Jeho efektivita je 10. Pokud je na loď zaútočeno výše popsanými objekty, může si hodit proti této hodnotě. Pokud je hod úspěšný, objekty byly zničeny dřív, než stačily zaútočit.

2x dvojitý railgun: Projektilová zbraň, samonabíjecí. OR 50 km, MR 100 km, RP -2 od RCO, DAM-V 20. Cíl má postih -5 na ARM. Dvojhlavňová. Používá dva typy munice: průraznou (KCP) a zápalnou (KPI). **Průrazná:** Pokud je cíl zasažen a úspěšně poškozen, je kromě toho také prostřelen—je zasažen jeden další cíl nacházející se za ním, tentokrát ale s polovičním DAM (zaokrouhleno nahoru). Takto lze prostřelit více cílů, ale každý je zasažen s polovičním DAM. Efekt Štěstí při hodu na RCO se aplikuje pouze na první zasažený cíl. Snižuje bonus poskytovaný Krytím o 2. Prostřelení funguje pouze v Optimálním dostřelu. **Zápalná:** Pokud je cíl zasažen a úspěšně poškozen, je kromě toho také zapálen—utrčí Zápalný útok s DAM-V 5,

ovšem již bez postihu na ARM.

Rakety XIM-28A Long Lance ASAT: Projektilová zbraň, samonabíjecí. Vrháč výbušnin. EM-naváděná: pokud uživatel nepodhodí své RCO, může si hodit k20. Na hod 1-10 raketa zasáhla cíl. OR 1000 km, MR 2000 km, RP -4 od RCO, DAM-V 80. Exploze 50 m.

Orbitální miny: Loď může pokládat miny, které vybuchnou v blízkosti nepřátelského objektu. Jejich zásoba je neomezená. Jedná se o Obří výbušniny, DAM-O 10, Exploze 50 m. Fungují jako Sensorové miny (dosah jejich senzoru je 10 metrů) nebo jako Kontaktní miny.

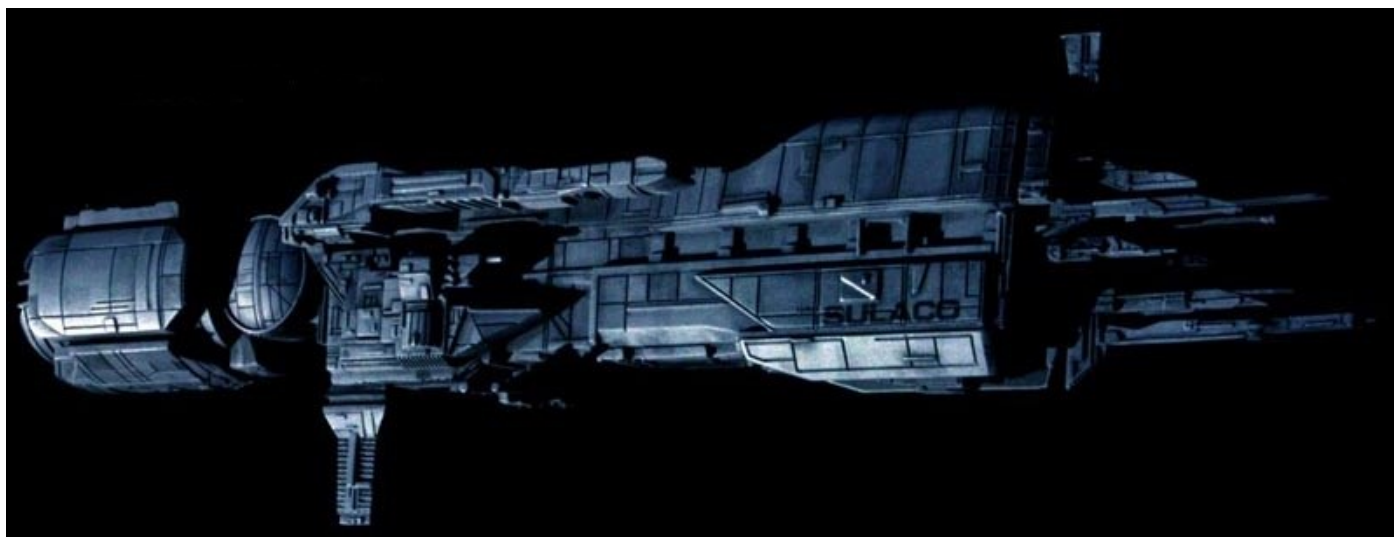
Orbitální bomby: Loď může shazovat bomby, které vybuchnou po dopadu na povrch. Jejich zásoba je neomezená. Jedná se o Obří výbušniny, výbušné (DAM-O 10, Exploze 50 m) nebo průrazné (DAM-O 10, Cíl má postih -5 na ARM). Fungují jako Nárazové granáty.

Servisní člun: Ve speciálním hangáru nese dva Servisní čluny.

Palubní počítač: Kontrolu nad lodí může převzít AI počítač MU/TH/UR 9000, který zcela nahradí posádku. Má hodnoty RCO a PER 12, INT a WIL 16 a CHA 14. Je to Mechanická bytost, Osoba. Ve svém tahu může plavidlo provést všechny akce, jako by mělo plnou posádku.

Atmosférický let: Může se pohybovat v atmosféře planety (Cestovní rychlost 200 km/h) a přistát.

FTL: Cestovní FTL rychlost je 0,03 ly/h, resp. 0,72 ly/den. Loď je vybavena kryokomorami pro posádku a pasažéry.



● Výzkumná loď

Velikost 7+, Vesmírné plavidlo, Cestovní rychlost: 20 milionů km/h, palivo: 70

Posádka: 90

Pasažéři: 1000

Náklad: 8 vozidel do velikosti 10, 16 vozidel do velikosti 5, 4 letadla do velikosti 10

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-V	ARM
n/a	X	X	X	X	X	4	17	17	500	17

Lékařský/technický výzkum: Loď může fungovat pro lékařský nebo technický výzkum. Určete její zaměření.

Lékařská má všechno potřebné vybavení pro výzkum živých organizmů. Lékař zde může provádět pitvu (prozkoumat mrtvolu organismu a zjistit tak co ho zabilo a kdy přibližně) nebo vivisekci (prozkoumat žijící organismus a odhalit tak jeho funkci, vlastnosti a původ). Práce trvá vždy 1 hodinu a vyžaduje úspěšný hod na INT. Pokud neuspěje ve vivisekci, organismus zemřel a je znehodnocen natolik, že z něj žádné informace už nemůže získat.

Technická má všechno potřebné vybavení pro výzkum technologie. Technik zde může provádět průzkum (prozkoumat vrak stroje či zařízení a zjistit tak co ho zničilo a kdy přibližně) nebo analýzu (prozkoumat technologii a odhalit tak její funkci, vlastnosti a původ). Práce trvá vždy 1 hodinu a vyžaduje úspěšný hod na INT. Pokud neuspěje v analýze, technologii rozbil a je znehodnocena natolik, že z ní žádné informace už nemůže získat.

Vědecké senzory: Aktivní senzory mají dosah 200 km v atmosféře a 200 milionů km ve vesmíru.

Záchranné kapsle: Pětimístné záchranné kapsle s kryokomorami.

Palubní počítač: Kontrolu nad lodí může převzít AI počítač MU/TH/UR, který zcela nahradí posádku. Má hodnoty RCO a PER 12, INT a WIL 16 a CHA 14. Je to Mechanická bytost, Osoba. Ve svém tahu může plavidlo provést všechny akce, jako by mělo plnou posádku.

Atmosférický let: Může se pohybovat v atmosféře planety (Cestovní rychlost 200 km/h) a přistát.

FTL: Cestovní FTL rychlost je 0,03 ly/h, resp. 0,72 ly/den. Loď je vybavena kryokomorami pro posádku a pasažéry.



● Kolonizační loď třídy Affiance

Velikost 10+, Vesmírné plavidlo, Cestovní rychlost: 10 milionů km/h, palivo: 100

Posádka: 15

Pasažéři: 2000 (v kryokomorách)

Náklad: 3 letadla/plavidla velikosti 1+, kolonizační vozidla a stavební materiál pro vybudování jedné kolonie

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-V	ARM
n/a	X	X	X	X	X	3	18	18	4000	15

Záchranné kapsle: Jednomístné záchranné kapsle s kryokomorami.

Palubní počítač: Kontrolu nad lodí může převzít AI počítač MU/TH/UR, který zcela nahradí posádku. Má hodnoty RCO a PER 12, INT a WIL 16 a CHA 14. Je to Mechanická bytost, Osoba. Ve svém tahu může plavidlo provést všechny akce, jako by mělo plnou posádku.

FTL: Cestovní FTL rychlost je 0,0175 ly/h, resp. 0,42 ly/den. Loď je vybavena kryokomorami pro posádku a pasažéry.



● Transportní loď třídy Tientsin

Velikost 1++, Vesmírné plavidlo, Cestovní rychlost: 80 milionů km/h, palivo: 10

Posádka: 100

Pasažéři: 10.000

Náklad: 4 letadla/plavidla velikosti 1+, 20 letadel do velikosti 10, 20 vozidel do velikosti 10, 40 vozidel do velikosti 5

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-O	ARM
n/a	X	X	X	X	X	16	6	6	25	6

Záchranné kapsle: Pětimístné záchranné kapsle s kryokomorami.

Dvojitý těžký částicový kanon: Pevně lafetovaný v trupu (po jeho bocích). Energetická zbraň, samonabíjecí. OR 200 km, MR 400 km, RP -20 od DAM, DAM-O 40. EMP útok. Dvojhlavňová.

4x dvojitý 80-megawattový infračervený laserový kanon: Energetická zbraň, samonabíjecí. OR 50 km, MR 100 km, RP -10 od DAM, DAM-V 20. Dvojhlavňová. Může sloužit i jako obrana proti střelám. Systém automaticky sestřeluje všechny malé objekty, které se přiblíží k lodi. Může sestřelovat objekty od velikosti 0 do velikosti 3, včetně dostatečně velkých projektilů (palubní zbraně) a min. Jeho efektivita je 10. Pokud je na loď zaútočeno výše popsanými objekty, může si hodit proti této hodnotě. Pokud je hod úspěšný, objekty byly zničeny dřív, než stačily zaútočit.

4x dvojitý railgun: Projektilová zbraň, samonabíjecí. OR 50 km, MR 100 km, RP -2 od RCO, DAM-V 20. Cíl má postih -5 na ARM. Dvojhlavňová. Používá dva typy munice: průraznou (KCP) a zápalnou (KPI). **Průrazná:** Pokud je cíl zasažen a úspěšně poškozen, je kromě toho také prostřelen—je zasažen jeden další cíl nacházející se za ním, tentokrát ale s polovičním DAM (zaokrouhleno nahoru). Takto lze prostřelit více cílů, ale každý je zasažen s polovičním DAM. Efekt Štěstí při hodu na RCO se aplikuje pouze na první zasažený cíl. Snižuje bonus poskytovaný Krytím o 2. Prostřelení funguje pouze v Optimálním dostřelu. **Zápalná:** Pokud je cíl zasažen a úspěšně poškozen, je kromě toho také zapálen—utrčí Zápalný útok s DAM-V 5, ovšem již bez postihu na ARM.

Rakety XIM-28A Long Lance ASAT: Projektilová zbraň, samonabíjecí. Vrháč výbušnin. EM-naváděná: pokud uživatel nepodhodí své RCO, může si hodit k20. Na hod 1-10 raketa zasáhla cíl. OR 1000 km, MR 2000 km, RP -4 od RCO, DAM-V 80. Exploze 50 m.

Orbitální miny: Loď může pokládat miny, které vybuchnou v blízkosti nepřátelského objektu. Jejich zásoba je neomezená. Jedná se o Obří výbušniny, DAM-O 10, Exploze 50 m. Fungují jako Senzorové miny (dosah jejich senzoru je 10 metrů) nebo jako Kontaktní miny.

Orbitální bomby: Loď může shazovat bomby, které vybuchnou po dopadu na povrch. Jejich zásoba je neomezená. Jedná se o Obří výbušniny, výbušné (DAM-O 10, Exploze 50 m) nebo průrazné (DAM-O 10, Cíl má postih -5 na ARM). Fungují jako Nárázové granáty.

Servisní člun: Ve speciálním hangáru nese čtyři Servisní čluny.

Palubní počítač: Kontrolu nad lodí může převzít AI počítač MU/TH/UR 8500, který zcela nahradí posádku. Má hodnoty RCO a PER 12, INT a WIL 16 a CHA 14. Je to Mechanická bytost, Osoba. Ve svém tahu může plavidlo provést všechny akce, jako by mělo plnou posádku.

FTL: Cestovní FTL rychlost je 0,03 ly/h, resp. 0,72 ly/den. Loď je vybavena kryokomorami pro posádku a pasažéry.



● **Vojenská výzkumná loď** ★

Velikost 2++, Vesmírné plavidlo, Cestovní rychlost: 70 milionů km/h, palivo: 20

Posádka: 50

Pasažéři: 20.000

Náklad: 4 letadla/plavidla velikosti 1+, 10 letadel do velikosti 10, 10 vozidel do velikosti 10, 20 vozidel do velikosti 5

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-O	ARM
n/a	X	X	X	X	X	14	8	8	50	8

Stealth systém: Tento systém okolo objektu vytváří elektromagnetické pole, které ruší nejrůznější sensorové a radarové paprsky. Loď je tak jimi zcela nezachytitelná, ovšem vizuálně je stále viditelná. Kolísání frekvence při rychlém pohybu však může prozradit její přítomnost. Aby bylo maskování plně efektivní, loď se může pohybovat maximálně poloviční rychlostí. Pokud se pohne plnou rychlostí, může být sensorově odhalena (avšak s postihem -10 na PER).

Lékařský/technický výzkum: Loď může fungovat pro lékařský nebo technický výzkum. Určete její zaměření.

Lékařská má všechno potřebné vybavení pro výzkum živých organizmů. Lékař zde může provádět pitvu (prozkoumat mrtvolu organismu a zjistit tak co ho zabilo a kdy přibližně) nebo vivisekci (prozkoumat žijící organismus a odhalit tak jeho funkci, vlastnosti a původ). Práce trvá vždy 1 hodinu a vyžaduje úspěšný hod na INT. Pokud neuspěje ve vivisekci, organismus zemřel a je znehodnocen natolik, že z něj žádné informace už nemůže získat.

Technická má všechno potřebné vybavení pro výzkum technologie. Technik zde může provádět průzkum (prozkoumat vrak stroje či zařízení a zjistit tak co ho zničilo a kdy přibližně) nebo analýzu (prozkoumat technologii a odhalit tak její funkci, vlastnosti a původ). Práce trvá vždy 1 hodinu a vyžaduje úspěšný hod na INT. Pokud neuspěje v analýze, technologii rozbil a je znehodnocena natolik, že z ní žádné informace už nemůže získat.

Vědecké senzory: Aktivní senzory mají dosah 400 milionů km ve vesmíru.

Záchrané kapsle: Dvanáctimístné záchrané kapsle.

Palubní počítač: Kontrolu nad lodí může převzít AI počítač FAR/TH/UR 2600, který zcela nahradí posádku. Má hodnoty RCO a PER 14, INT a WIL 18 a CHA 16. Je to Mechanická bytost, Osoba. Ve svém tahu může plavidlo provést všechny akce, jako by mělo plnou posádku.

FTL: Cestovní FTL rychlost je 0,03 ly/h, resp. 0,72 ly/den. Loď je vybavena krykomorami pro posádku a pasažéry.



Yautja

Obratnost: Skáče dvojnásobně dál a výš, než jak je v daném prostředí možné. Může se zranit pádem teprve z výšky od 10 metrů.

Světélkující krev: Pokud je yautja zraněn, začne z něj vytékat světélkující krev. Nepřátelé mají bonus +2 k PER, když se snaží najít yautju zrakem. Mohou ho takto hledat i v naprosté tmě.

Za yautju je možné hrát.

Zkušenosti: yautja vydělávají body zkušeností, stejně jak je uvedeno v Základní knize Voidu.

Prestiž: yautja vydělávají body prestiže, stejně jak je uvedeno v Základní knize Voidu.

Trofeje: yautja vydělávají bohatství díky trofejím, které během mise uloví. Trofejemi jsou lebky, někdy i s páteří. Čím mocnější protivník, tím cennější trofej. Trofej má takovou hodnotu, jaká byla Nebezpečnost kořisti. Trofeje se zapisují do Zvláštních slotů. Úlovek, ze kterého si yautja nevezme trofej (např. proto, že není tak cenný), by měl stáhnout z kůže a pomocí lana pověsit na vyvýšené místo, hlavou dolů. Tím si také označí své lovecké teritorium.

Za hodnotu trofejí si pořizují výstroj a výzbroj. Získané bohatství je ovlivňováno prestiží stejně jako peníze, jak je uvedeno v Základní knize Voidu. Ideální startovní výše bohatství do první mise je 100.

Kodex cti: yautja by měl dodržovat lovecký kodex cti.

- Lovit pouze hodnotnou kořist (ozbrojenou, bojeschopnou). Lovec může vyrovnat šance tím, že přestane používat některé své zbraně a vybavení (plazmový kanon, přilbu, maskování...). Nelovit mládě ani starého jedince, nelovit nemocného jedince, nelovit těhotnou samici—i když jsou ozbrojeni a bojeschopní.
- Pokud je lov neúspěšný, lovec musí spáchat sebevraždu.
- Lovec si nesmí připsat úlovek či sebrat trofej jiného lovce.
- Lovec nesmí lovit v cizím loveckém teritoriu, pokud nedostane souhlas.
- Yautja nesmí zavraždit jiného yautju. Sebeobrana a čestný duel je povolen.
- Pokud kořist porazí lovce, lovec musí vzít život sobě i jí (pomocí sebevražedné bomby) nebo ji odměnit darem.
- Pokud lovec poruší kodex, je zneuctěn. Je za ním vyslán Enforcer, aby ukončil jeho život.

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
12	12	12	10	10	10	10	12	12	(DUR+STR)x4	(INT+WIL)x2

Velikost: 2

Hráč může výše uvedené atributy upravit. Má 5 bodů, které může mezi atributy libovolně rozdělit. Za každé zvýšení však musí jiný atribut snížit. HP a SP se pak odvodí podle nich.

Může si nakoupit libovolnou výstroj a výzbroj.

Hráč má 10 bodů zkušeností, které může využít na nákup Dovedností (viz str. 86).

Existují různé poddruhy yautja. Hráči si mohou vybrat, jakého poddruhu jejich postavy budou. Klan se normálně skládá z příslušníků jednoho poddruhu.



⇐ **Džunglový:** Pochází z džunglových oblastí domovské planety Yautja Prime. Nejběžnější poddruh.

Pouštní ⇒: Pochází z pouštních oblastí domovské planety Yautja Prime.



⇐ **Berserker:** O něco větší a silnější. Základní hodnotu STR mají o 1 vyšší, základní hodnotu AGI mají o 1 nižší.

Hybridní ⇒: Yautja původem z klanů, které praktikují genetickou modifikaci: svá těla vylepšují pomocí DNA té nejlepší kořisti. Hráč může zvýšit jeden atribut o další 1 bod a jiný atribut musí zase o další 1 bod snížit.



Mladá krev

Mladá krev je označení pro mladého lovce, který se teprve učí. Jakmile uloví prvního Xenomorfa, vypálí si jeho krev značku na čele a též na masce.

Špatná krev

Špatná krev je označení pro yautju, který porušil Kodex cti. Je vyhnanecem a musí utíkat před Enforcery.

Enforcer

Enforcer je yautja, jehož úkolem je zabíjet Špatné krve.

● Brnění a přilby

Přilba

Cena: 10 bodů

Přilba má mnoho funkcí:

Ochrana: poskytuje +2 k ARM.

Komunikace: vysílačka s dosahem 100 km. Dokáže zajistit spojení mezi planetou a její Nízkou orbitou.

Filtr vzduchu: odfiltrává ze vzduchu všechny nebezpečné látky.

HUD: přidává +2 k CCO a RCO.

Zoom: dovoluje získat vizuální informace o vzdálených objektech. Může být také použita k hledání. Pátrací dosah hledání zrakem pomocí zoomu je desetinásobný.

IR-vize: umožňuje lépe vidět objekty vydávající teplo, avšak obraz je pouze v barvách od černé (nejstudenější), přes modrou, červenou a žlutou až po bílou (nejteplejší). Přidává bonus +4 k PER, ale pouze při zrakovém hledání objektů teplejších než okolí.

UV-vize: umožňuje lepší orientaci v terénu, protože ho zobrazuje v kontrastnějších, ostřejších barvách, ačkoliv tyto barvy neodpovídají skutečnosti. Taktéž dokáže odhalit i některé obyčejnému oku neviditelné věci, jako otisky prstů, stopy bot na podlaze, laserové paprsky senzorů, silová pole, plyny unikající do okolí a podobně. Přidává bonus +4 k PER, ale pouze při zrakovém hledání zraněných bytostí (zvýrazní vytékající krev).

EM-vize: umožňuje lépe vidět xenomorfy a neomorfy. Přidává bonus +4 k PER, ale pouze při zrakovém hledání xenomorfů a neomorfů. Dovoluje vidět i Chestburstery a Bloodburstery uvnitř jejich hostitelů.

PredTech-vize: umožňuje lépe vidět yautja a jejich technologii. Přidává bonus +4 k PER, ale pouze při zrakovém hledání yautja a jejich technologie.

Analýza zvuku: může nahrávat, přehrávat a analyzovat zvuky. Nahrávku může použít k přilákání kořisti.

Záznam videa: může nahrávat vše, co yautja vidí, a později to přehrát.

Laserový zaměřovač: troj-laserový zaměřovač navádí laserově naváděné zbraně.

Lehké brnění

Cena: 10 bodů

Přidává +10 k ARM.

Střední brnění

Cena: 20 bodů

Přidává +12 k ARM. Postih -2 na AGI.

Těžké brnění

Cena: 40 bodů

Přidává +14 k ARM. Postih -4 na AGI.

Energo-brnění Predator Killer

Cena: 200 bodů

Skládá se z nano-plátů. Přidává +16 k ARM a +2 ke STR. Jeho součástí je i přilba (přidává +2 k ARM), zá-
pěstní čepele a dva dalekonosné plazmové kanony (s dvojnásobným dostřelem). V jedné akci může vystřelit z obou kanonů, i na dva různé cíle. Dále je vybaveno maskováním a sebevražednou náloží. Brnění je schopné složit se do kompaktního modulu neseném na předloktí. Toto brnění je normálně složené a neaktivní. Když se rozloží, pokryje uživatelovo tělo a funguje jako normální brnění s přilbou. Rozložení i složení zabírá jednu akci. Přilbu lze rozložit/složit zvlášť, nezabírá to žádnou akci. Brnění nelze rozložit, pokud je uživatel oblečen v jiném brnění. Přilba nelze rozložit, pokud má uživatel jinou přilbu. Ačkoliv se jedná o Brnění + Přilbu, zapisuje se do slotů Speciálního vybavení, zabírá jeden slot.



Speciální vybavení

Maskování

Cena: 10 bodů

Tento systém okolo objektu vytváří elektromagnetické pole, které ohýbá viditelné světlo. Objekt je tak vizuálně zcela neviditelný, ovšem pomocí senzorů a radarů je stále zachytitelný. Jedná se o aktivní maskovací systém. Vlnění světla při rychlém pohybu však může prozradit jeho přítomnost. Aby bylo maskování plně efektivní, objekt se může pohybovat maximálně poloviční rychlostí. Pokud se pohne plnou rychlostí, může být vizuálně odhalen (avšak s postihem -10 na PER). Maskování může být aktivní jen 1 hodinu, poté se musí 1 hodinu dobíjet. Nefunguje ve vodě.

Medicomp

Cena: 10 bodů

Tato souprava obsahuje nástroje, obvazy a dezinfekci pro základní ošetření zranění. Uživatel si díky ní může vyléčit zranění. Použití v boji zabírá jednu akci. Uživatel si hodí proti svému INT a pokud uspěje, získá zpět 10 HP. Pokud padla Smůla, způsobí si zranění za 10 HP.

Léčivé jehly (Health Shards)

Cena: 10 bodů

Sada jednorázových auto-injekcí. Uživateli léčí zranění – ztracených 5 HP. Jejich aplikování v boji zabírá jednu akci. Jedna sada Léčivých jehel obsahuje 10 dávek.

Sebevražedná nálož

Cena: 50 bodů

Uživatel může aktivovat sebevražednou nálož, která exploduje za 1 minutu. Vnitřní okruh exploze má dosah 10 metrů, zničí všechny objekty Běžné, Velké i Obří kategorie. Střední okruh exploze má dosah 100 metrů, zničí všechny objekty Běžné i Velké kategorie. Vnější okruh exploze má dosah 1 kilometr, zničí všechny objekty Běžné kategorie. Pokud uživatel zemře, může si hodit k20. Na hod 1-10 se mu ještě podařilo nálož aktivovat.

Sebevražedné laserové disky

Cena: 30 bodů

Uživatel může aktivovat sebevražedný systém, který za 1 minutu vypustí trojici levitujících disků. Ty vše v okruhu 100 metrů zasáhnou s AutoDAM 100, funguje to jako Exploze. Pokud uživatel zemře, může si hodit k20. Na hod 1-10 se mu ještě podařilo disky vypustit.

Rozpouštěcí tekutina

Cena: 50 bodů

Modrá tekutina, která dokáže zcela a beze zbytků rozložit jakýkoliv organický materiál. Jedna dávka stačí na rozpouštění objektu resp. objektů o celkové velikosti 10 (např. 10 objektů velikosti 1, 5 objektů velikosti 2 atd.).

Laserová mina

Cena: 20 bodů

Zařízení se musí přichytit k podkladu. Do okolí 5 metrů projektuje síť z laserových paprsků. Vše, co jimi projde, utrpí zásah s DAM 50.



Sat-Com

Cena: 20 bodů

Holoprojektor umístěný na zápěstí, dokáže vykreslovat různé informace, např. mapy. Funguje jako digitální kompas, který kromě ukazování světových stran může navigovat směrem k zadaným koordinátám, včetně zobrazování zbývající vzdálenosti. Sat-Com funguje díky signálu, který vysílá yautja loď na orbitě. Pokud není přítomna, nelze použít.

Detektor pohybu

Cena: 30 bodů

Detektor pohybu se musí přichytit k podkladu. Zachycuje všechny pohyby v okruhu 5 metrů a může tak odhalit i objekty, které se pohybují nepozorovaně. Jakmile zaregistruje pohyb, vyšle signál svému majiteli.

Sokol

Cena: 50 bodů

Malý VTOL letoun na dálkové ovládní. Je vybaven kamerou schopnou Infra-vize, Ultra-vize, EM-vize a Pred-Tech-vize. Dosah od ovládacího panelu je až 50 km. Sokol se pohybuje rychlostí až 100 km/h. Sokol je velmi křehký. Jakýkoliv útok ho automaticky zničí.



Energetický emitor

Cena: 20 bodů

Toto zařízení je schopné přetížít elektrické systémy a tím je tak zničit (např. elektrické zámky, bezpečnostní systémy). Jakmile je použito, musí se 10 minut dobíjet.

Energetický pohlcovač

Cena: 20 bodů

Toto zařízení je schopné vyčerpat elektrické systémy a tím je tak vyřadit z provozu (např. elektrické zámky, bezpečnostní systémy). Energie je přidána do baterie a uživatel ji může použít k nabití jedné své energetické střelné zbraň. Zbraň má při prvním následujícím výstřelu dvojnásobné DAM.

Energetický dobíječ (Energy Sift)

Cena: 30 bodů

Toto zařízení je schopné nabít jednu uživatelskou energetickou střelnou zbraň. Zbraň má při prvním následujícím výstřelu dvojnásobné DAM. Použití v boji zabírá jednu akci. Při použití dobíječ vyzařuje jasné výboje, které jsou vidět na velkou vzdálenost a ruší efekt maskování.

DNA stopovač

Cena: 40 bodů

Stopovač analyzuje vzorek tkáně a informace přepoše do Přílby. Přílba získá další mód vidění, je schopna zvýraznit bytosti s DNA stejného typu. Přidává bonus +4 k PER, ale pouze při zrakovém hledání bytostí s DNA stejného typu.

Obranný plazmový kanon (Killscreen Generator)

Cena: 50 bodů

Malý plazmový kanon, který automaticky sestřeluje všechny dostatečně velké projektily, které se přiblíží k majiteli. Majitel si může hodit k20. Pokud padne 1-10, projektily byly zničeny dřív, než stačily zasáhnout a explodovat.

Nášlapná past (Bear Trap)

Cena: 30 bodů

Tato past vypadá jako nášlapná mina. Položí se na zem. Jakmile na ní stoupne bytost, chytí se do ní a utrpí zásah s AutoDAM 5. Je chycena tak dlouho, dokud se neuvolní úspěšným hodem proti STR (v boji to zabírá jednu akci). Neúspěšný hod znamená další zásah s AutoDAM 5. Jakmile past chytí kořist, vyšle signál svému majiteli.

Záchytná harpuna

Cena: 20 bodů

Záchytná harpuna s lanem dlouhým 100 metrů. Dokáže uživatele sama rychle a bezpečně vytáhnout i spustit – nemusí šplhat. Funguje jako jednoruční projektilová střelná zbraň. Optimální dostřel 50 metrů, maximální dostřel 100 metrů, vzdáleností postih -1 od RCO.

Kujhad

Cena: 50 bodů

Zařízení, které se připojí k předloketnímu panelu. Funguje jako přenosný počítač, přidává +2 k INT. Umí také vystřelovat malé disky. Samonabíjecí zbraň. Je zcela tichá, bez záblesku. OR 10, MR 20, RP -1 od RCO, DAM 10.

**Smyčka**

Cena: 20 bodů

Smyčka z tenkého a pevného drátu, kterou lze položit na zem nebo ji svést z vyvýšeného místa (např. stromu). Uživatel ovládá smyčku ručně, takže musí být přítomen. Jakmile se do ní bytost chytí, uživatel ji může utáhnout. Pokud je bytost chycena za končetinu (např. za nohu), je chycena tak dlouho, dokud se neuvolní úspěšným hodem proti STR (v boji to zabírá jednu akci). Pokud je bytost chycena za krk, začne se navíc dusit. Nastraženou smyčku je velmi těžké spatřit, bytost má postih -10 na PER.

Zápěstní štít (Wrist Shield)

Cena: 30 bodů

Skládací štít. Uživatel může použít štít k vykrytí jak útoku v boji zblízka, tak i střelby či explozí. Pokud ho má rozložený, získává bonus +2 k ARM, ovšem ztrácí -2 od AGI a v dané ruce už nemůže nic držet. Hodem proti CCO může vykryt i střelné útoky či exploze. Může být použit i jako sečná zbraň s DAM 10.

Zbraně

Ceremoniální dýka (Ceremonial Dagger)

Cena: 10 bodů

Jednoruční bodná zbraň. DAM 10. Cíl má postih -5 na ARM.

Zápěstní čepele (Wristblades)

Cena: 20 bodů

Jednoruční bodná/sečná zbraň umístěná na předloktí. V klidu jsou čepele zasunuty, ale lze je rychle vysunout. Nepočítá se do slotu pro zbraň. Místo toho se počítá do slotu speciálního vybavení, takže uživatel může v podstatě nést o jednu jednoruční chladnou zbraň více. DAM 15.

Zápěstní šavle (Scimitar)

Cena: 40 bodů

Jednoruční dlouhá bodná/sečná zbraň umístěná na předloktí. V klidu je šavle zasunuta, ale lze ji rychle vysunout. Nepočítá se do slotu pro zbraň. Místo toho se počítá do slotu speciálního vybavení, takže uživatel může v podstatě nést o jednu jednoruční chladnou zbraň více. DAM 30.

Energo-rukavice (Power Punch Glove)

Cena: 40 bodů

Jednoruční úderná zbraň umístěná na ruce. V klidu je rukavice zasunuta, ale lze ji rychle vysunout. Nepočítá se do slotu pro zbraň. Místo toho se počítá do slotu speciálního vybavení, takže uživatel může v podstatě nést o jednu jednoruční chladnou zbraň více. DAM 30.

Bič (Whip)

Cena: 30 bodů

Speciální jednoruční zbraň. Při každém zásahu si bytost musí hodit na odolání Bolesti. Pokud padne v hodů na zásah Štěstí, bytost utrpí efekt Bolesti automaticky. Pokud je oblečena v brnění s ARM 10 a více nebo necítí bolest, je proti tomuto efektu imunní. Úderům biče nelze uhnout. Bič nemůže být použit na vykrytí útoku. DAM 10.

Sekyra (Predator Axe)

Cena: 30 bodů

Jednoruční sečná zbraň. DAM 30.

Meč starších (Elder Sword)

Cena: 30 bodů

Jednoruční bodná/sečná zbraň. DAM 20.

Válečný kyj (War Club)

Cena: 30 bodů

Jednoruční úderná/bodná/sečná zbraň. DAM 10.

Kombikopí (Combistick)

Cena: 40 bodů

Obouruční bodná zbraň. V klidu je teleskopicky složena. Může být použita i jako vrhací zbraň. DAM 20. Cíl má postih -5 na ARM.

Rozpojitelné kombikopí (Separable Combistick)

Cena: 50 bodů

Obouruční bodná zbraň. V klidu je teleskopicky složena. Může být rozpojena na dvě jednoruční zbraně (stále se počítá do slotu pro obouruční zbraň). Jako obouruční zbraň má DAM 20 a může být použita i jako vrhací zbraň. Jako jednoruční zbraň má DAM 10. V obou případech má cíl postih -5 na ARM.

Kombikúsa (Glaive)

Cena: 60 bodů

Dřevcová bodná/sečná zbraň. Dvoubřitá. V klidu je teleskopicky složena. DAM 40.

Naváděný disk (Smart Disc)

Cena: 30 bodů

Vrhací chladná zbraň, funguje jako sečná. Je laserově naváděná, uživatel má bonus +4 k RCO. DAM 20.

Naváděný šuriken (Shuriken)

Cena: 40 bodů

Vrhací chladná zbraň, funguje jako bodná/sečná. Je laserově naváděná, uživatel má bonus +4 k RCO. DAM 20.

Řezací svorky (Cut Clamps)

Cena: 20 bodů

Vrhací chladná zbraň, funguje jako bodná/sečná. DAM 10. Cíl má postih -5 na ARM.

Vrhací miny (Remote Bombs)

Cena: 40 bodů

Vrhací zbraň. Malá výbušnina, která se zasekne do cíle. Uživatel ji odpálí stiskem dálkového detonátoru (dosah 100 m). DAM 10, Exploze, dosah 5 m.

Síťová puška (Netgun)

Cena: 20 bodů

Jednoruční projektilová zbraň, samonabíjecí. Střílí síť. Je zcela tichá, bez záblesku. Úspěšně zasažená bytost je spoutána a paralyzována. Nemůže dělat nic, dokud se nevyprostí. Pokus o vyproštění stojí jednu akci a bytost si musí úspěšně hodit proti svému STR. OR 10, MR 20, RP -1 od RCO, DAM n/a.

Harpunová puška (Speargun)

Cena: 40 bodů

Obouruční projektilová zbraň, samonabíjecí. Střílí harpuny. Je zcela tichá, bez záblesku. OR 1000, MR 2000, RP -1 od RCO, DAM 40.

Plazmová pistole (Plasma Pistol)

Cena: 30 bodů

Jednoruční energetická zbraň, samonabíjecí. OR 10, MR 20, RP -2 od RCO, DAM 20.

Zápěstní kanon (Energy Flechette)

Cena: 40 bodů

Jednoruční energetická zbraň umístěná na předloktí, samonabíjecí. V klidu je kanon zasunut, ale lze ho rychle vysunout. Nepočítá se do slotu pro zbraň. Místo toho se počítá do slotu speciálního vybavení, takže uživatel může v podstatě nést o jednu jednoruční střelnou zbraň více. OR 10, MR 20, RP -2 od RCO, DAM 20.

Rychlopalný zápěstní kanon (Energy Flechette)

Cena: 50 bodů

Jednoruční energetická zbraň umístěná na předloktí, automatická. V klidu je kanon zasunut, ale lze ho rychle vysunout. Nepočítá se do slotu pro zbraň. Místo toho se počítá do slotu speciálního vybavení, takže uživatel může v podstatě nést o jednu jednoruční střelnou zbraň více. OR 10, MR 20, RP -4 od RCO, DAM 20.

Plazmový kanon (Plasmacaster)

Cena: 60 bodů

Energetická zbraň umístěná na rameni. Samonabíjecí. Je laserově naváděná, uživatel má bonus +4 k RCO. Považuje se za jednoruční zbraň. Nepočítá se do slotu pro zbraň. Místo toho se počítá do slotu speciálního vybavení, takže uživatel může v podstatě nést o jednu jednoruční střelnou zbraň více. OR 100, MR 200, RP -2 od RCO, DAM 40. Může vystřelit přetížený pulz: uživatel má postih -4 na RCO, ale DAM je 80 a způsobuje Explozi s dosahem 5 metrů.

Rychlopalný plazmový kanon (Plasmacaster)

Cena: 80 bodů

Energetická zbraň umístěná na rameni. Automatická. Má rotující svazek několika hlavních, takže má vysokou kadeneci. Je laserově naváděná, uživatel má bonus +4 k RCO. Považuje se za jednoruční zbraň. Nepočítá se do slotu pro zbraň. Místo toho se počítá do slotu speciálního vybavení, takže uživatel může v podstatě nést o jednu jednoruční střelnou zbraň více. OR 100, MR 200, RP -4 od RCO, DAM 40. Může vystřelit přetížené pulzy: uživatel má postih -8 na RCO, ale DAM je 80 a způsobuje Explozi s dosahem 5 metrů.

Spalovací kanon (Blazer)

Cena: 80 bodů

Energetická zbraň umístěná na rameni. Samonabíjecí. Je laserově naváděná, uživatel má bonus +4 k RCO. Považuje se za jednoruční zbraň. Nepočítá se do slotu pro zbraň. Místo toho se počítá do slotu speciálního vybavení, takže uživatel může v podstatě nést o jednu jednoruč-

ní střelnou zbraň více. OR 100, MR 200, RP -20 od DAM, DAM 40. Zápalný útok.

Šípomet (Bolt Gun)

Cena: 50 bodů

Jednoruční projektilová zbraň, samonabíjecí. Střílí laserově naváděné šípy, uživatel má bonus +4 k RCO. Je zcela tichá, bez záblesku. OR 100, MR 200, RP -1 od RCO, DAM 40.

Luk (Yautja Bow)

Cena: 50 bodů

Luk vystřelující šípy. Obouruční zbraň, považuje se za samonabíjecí. Je zcela tichý, bez záblesku. Může provádět i Nepřímou střelbu. OR 40, MR 80, RP -1 od RCO, DAM 20. Proti cíli s ARM 0 má dvojitě DAM. Pokud má uživatel STR 11-15, uvedený dostřel je dvojnásobný; pokud má uživatel STR 16-19, uvedený dostřel je trojnásobný. Uživatel nemůže luk fixovat, ale jako jednu akci před výstřelem ho může silně napnout: má dvojnásobný dostřel a DAM.

● **Mladá krev**

Velikost 2, nebezpečí 3, Živá bytost (Osoba)

Brnění: lehké brnění + přilba = ARM 12

Zbraně: tři různé zbraně z arzenálu Yautja

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
12	12	12	10	10	10	10	12	12	60	50

Výstroj: maskování, sebevražedná nálož

● **Elitní lovec**

Velikost 2, nebezpečí 4, Živá bytost (Osoba)

Brnění: střední brnění + přilba = ARM 14

Zbraně: tři různé zbraně z arzenálu Yautja

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
14	12	12	12	12	12	10	14	14	80	70

Výstroj: maskování, sebevražedná nálož

● **Veteránský lovec**

Velikost 2, nebezpečí 5, Živá bytost (Osoba)

Brnění: střední brnění + přilba = ARM 14

Zbraně: tři různé zbraně z arzenálu Yautja

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
16	12	12	14	14	14	10	16	16	80	70

Výstroj: maskování, sebevražedná nálož



● **Klanový vůdce**

Velikost 2, nebezpečí 6, Živá bytost (Osoba)

Brnění: těžké brnění + přilba = ARM 16

Zbraně: šest různých zbraní z arzenálu Yautja

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
16	12	12	14	14	14	10	16	16	100	90

Výstroj: maskování, sebevražedná nálož

Vůdce: všichni Yautja stejného klanu v dohledu mají bonus +2 k WIL a CHA.



● **Geneticky modifikovaný lovec**

Velikost 3, nebezpečí 7, Živá bytost (Osoba)

Brnění: žádné

Zbraně: šest různých zbraní z arzenálu Yautja

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
16	12	12	14	14	14	8	17	17	100	90

Výstroj: maskování, sebevražedná nálož

Obrněná kůže a implantáty: má přirozenou hodnotu ARM 14 a implantáty, které plně nahrazují Přilbu.



● Yautja-Hound

Velikost 2, nebezpečí 3, Živá bytost (Zvíře)

Informace: Pozemní, Cestovní rychlost 20 km/h.

Zbraně: čelisti (DAM 30)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
10	n/a	12	8	10	10	14	14	12	50	n/a

Lovecký pes: Je to ochočené Osobní zvíře yautjů. Yautja si ho může pořídít za 50 bodů.

Ostrý čich: Pátrací dosah hledání čichem je 400 metrů a má bonus +4 k PER.

Vytrvalost: Nikdy si nehází na Únavu. Bez jídla a vody vydrží dvakrát tak dlouho.

Světélkující krev: Pokud je zraněn, začne z něj vytékat světélkující krev. Nepřátelé mají bonus +2 k PER, když se ho snaží najít zrakem. Mohou ho takto hledat i v naprosté tmě.



● Hell-Hound

Velikost 1, nebezpečí 3, Živá bytost (Zvíře)

Informace: Pozemní, Cestovní rychlost 30 km/h.

Zbraně: čelisti (DAM 15), rohy (DAM 15)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
12	n/a	12	8	10	10	16	12	12	40	n/a

Lovecký pes: Je to ochočené Osobní zvíře yautjů. Yautja si ho může pořídít za 50 bodů.

Ostrý čich: Pátrací dosah hledání čichem je 400 metrů a má bonus +4 k PER.

Zteč: Hell-Hound se může proti cíli rozeběhnout a vrazit do něj svými rohy. Jedná se v podstatě o dvě akce v jednom kole: pohyb a útok zblízka. Hell-Hound přiběhne k cíli (pohyb o daný počet metrů) a svoji setrvačností do něj udeří čelistmi. Ničivost útoku je zvýšena o tolik, o kolik metrů se Hell-Hound pohnul. Bonus je maximálně za 50 metrů, je přičten až po všech dalších modifikátorech. Zteč lze provést jen když Hell-Hound útočí na nepřítele; jakmile u něj už je, jsou další útoky normální.



● Lovecký raketoplán

Velikost 6, Letadlo (uzavřené, VTOL), Cestovní rychlost: 2000 km/h, palivo: 5

Posádka: pilot

Pasažéři: n/a

Zbraně (příd'ová věž): plazmový kanon

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	ARM
n/a	X	X	X	X	X	18	10	10	200	14

Plazmový kanon: Energetická zbraň, samonabíjecí. Je laserově naváděný, střelec má bonus +4 k RCO. OR 100, MR 200, RP -1 od RCO, DAM 40. Může vystřelit přetížený pulz: střelec má postih -4 na RCO, ale DAM je 80 a způsobuje Explosi s dosahem 5 metrů.

Lodní maskování: Tento systém okolo lodi vytváří elektromagnetické pole ohýbající všechny formy záření (rádiové vlny, mikrovlny, terahertzovou radiaci, infračervené záření, viditelné světlo, ultrafialové záření, rentgenové záření a gama paprsky). Loď je senzory i radary zcela nezachytitelná a vizuálně zcela neviditelná. Vlnění světla a kolísání frekvencí při rychlém pohybu však může prozradit její přítomnost. Aby bylo maskování plně efektivní, loď se může pohybovat maximálně poloviční rychlostí. Pokud se pohne plnou rychlostí, může být sensorově i vizuálně odhalena (avšak s postihem -10 na PER). Součástí lodního maskování je i tichý chod—lodní motory nevydávají žádný hluk.

Dálkové ovládání: Yautja loď může ovládat dálkově pomocí svého zápečstního počítače. Dosah ovládání je 1000 km.

Vesmírné letadlo: Může operovat ve vesmíru (Cestovní rychlost 20.000 km/h).



● Průzkumná loď

Velikost 10, Letadlo (uzavřené, VTOL), Cestovní rychlost: 1000 km/h, palivo: 5

Posádka: pilot

Pasažéři: 5

Zbraně (příd'ová věž): velký plazmový kanon

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	ARM
n/a	X	X	X	X	X	14	12	12	500	14

Velký plazmový kanon: Energetická zbraň, samonabíjecí. Je laserově naváděný, střelec má bonus +4 k RCO. OR 1000, MR 2000, RP -1 od RCO, DAM-V 40. Může vystřelit přetížený pulz: střelec má postih -4 na RCO, ale DAM-V je 80 a způsobuje Explózi s dosahem 10 metrů.

Lodní maskování: Tento systém okolo lodi vytváří elektromagnetické pole ohýbající všechny formy záření (rádiové vlny, mikrovlny, terahertzovou radiaci, infračervené záření, viditelné světlo, ultrafialové záření, rentgenové záření a gama paprsky). Loď je senzory i radary zcela nezachytitelná a vizuálně zcela neviditelná. Vlnění světla a kolísání frekvencí při rychlém pohybu však může prozradit její přítomnost. Aby bylo maskování plně efektivní, loď se může pohybovat maximálně poloviční rychlostí. Pokud se pohne plnou rychlostí, může být sensorově i vizuálně odhalena (avšak s postihem -10 na PER). Součástí lodního maskování je i tichý chod—lodní motory nevydávají žádný hluk.

Výsadečové kapsle: Nese jednomístné výsadečové kapsle.

Dálkové ovládání: Yautja loď může ovládat dálkově pomocí svého zápisného počítače. Dosah ovládání je 1000 km.

Vesmírné letadlo: Může operovat ve vesmíru (Cestovní rychlost 10.000 km/h).

FTL: Pilot musí zadat cílové souřadnice a aktivovat FTL. Z přidi lodi je vypuštěn pulz, který otevře prostorovou trhlinu na cílové souřadnice. Přesun je okamžitý. FTL nelze použít v dosahu gravitačního pole planety. Nabíjení FTL trvá 10 minut za každý 1 ly vzdálenosti chystaného přesunu.



● Lovecká loď

Velikost 1+, Vesmírné plavidlo, Cestovní rychlost: 80 milionů km/h, palivo: 50

Posádka: 1

Pasažéři: 10

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-V	ARM
n/a	X	X	X	X	X	10	12	12	100	14

2x velké plazmové kanony: Energetická zbraň, samonabíjecí. Jsou laserově naváděné, střelec má bonus +4 k RCO. OR 1000, MR 2000, RP -1 od RCO, DAM-V 40. Může vystřelit přetížený pulz: střelec má postih -4 na RCO, ale DAM-V je 80 a způsobuje Explozi s dosahem 10 metrů.

Lodní maskování: Tento systém okolo lodi vytváří elektromagnetické pole ohýbající všechny formy záření (rádiové vlny, mikrovlny, terahertzovou radiaci, infračervené záření, viditelné světlo, ultrafialové záření, rentgenové záření a gama paprsky). Loď je senzory i radary zcela nezachytitelná a vizuálně zcela neviditelná. Vlnění světla a kolísání frekvencí při rychlém pohybu však může prozradit její přítomnost. Aby bylo maskování plně efektivní, loď se může pohybovat maximálně poloviční rychlostí. Pokud se pohne plnou rychlostí, může být sensorově i vizuálně odhalena (avšak s postihem -10 na PER). Součástí lodního maskování je i tichý chod—lodní motory nevydávají žádný hluk.

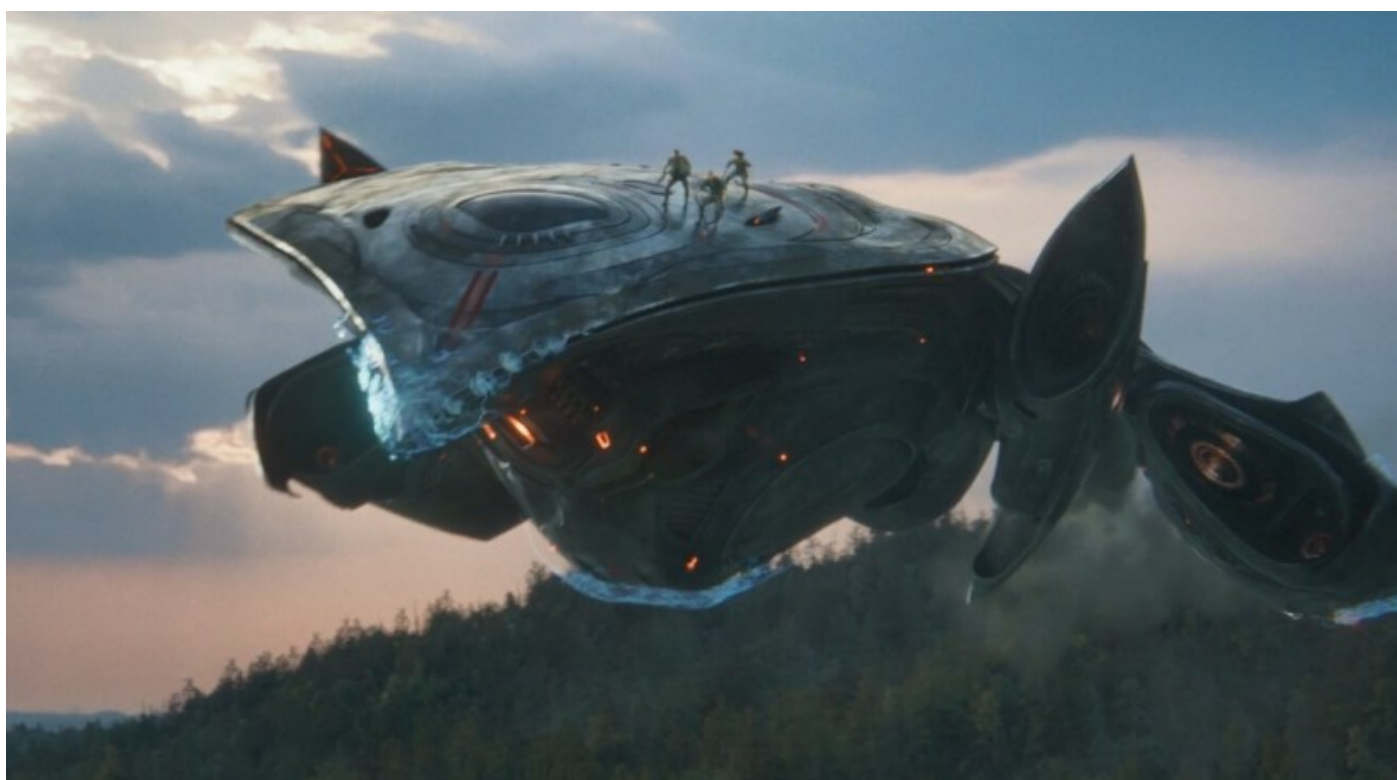
Výsadečkové kapsle: Nese jednomístné výsadečkové kapsle.

Energetický štít: Jakmile loď utrpí zásah, hodte k20. Pokud padne 1-10, útok je v pořádku vykryt.

Sebevražedná nálož: Velitel může aktivovat sebevražednou nálož, která exploduje za 1 minutu. Vnitřní okruh exploze má dosah 50 metrů, zničí všechny objekty Běžné, Velké i Obří kategorie. Střední okruh exploze má dosah 500 metrů, zničí všechny objekty Běžné i Velké kategorie. Vnější okruh exploze má dosah 5 kilometrů, zničí všechny objekty Běžné kategorie. Pokud je loď zničena, může si velitel hodit k20. Na hod 1-10 se mu ještě podařilo sebevražednou nálož aktivovat.

Atmosférický let: Může se pohybovat v atmosféře planety (Cestovní rychlost 800 km/h) a přistát.

FTL: Pilot musí zadat cílové souřadnice a aktivovat FTL. Z přidi lodi je vypuštěn pulz, který otevře prostorovou trhlinu na cílové souřadnice. Přesun je okamžitý. FTL nelze použít v dosahu gravitačního pole planety. Nabití FTL trvá 10 minut za každý 1 ly vzdálenosti chystaného přesunu.



● Mateřská loď

Velikost 5+, Vesmírné plavidlo, Cestovní rychlost: 40 milionů km/h, palivo: 50

Posádka: 10

Pasažéři: 100

Náklad: 4 průzkumné lodě, 20 loveckých raketoplánů

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-V	ARM
n/a	X	X	X	X	X	8	14	14	300	14

Plazmový paprskový kanon: Energetická zbraň, samonabíjecí. Pevně lafetovaný v přídi. OR 100 km, MR 200 km, RP -2 od DAM, DAM-O 4.

4x velké plazmové kanony: Energetická zbraň, samonabíjecí. Jsou laserově naváděné, střelec má bonus +4 k RCO. OR 1000, MR 2000, RP -1 od RCO, DAM-V 40. Může vystřelit přetížený pulz: střelec má postih -4 na RCO, ale DAM-V je 80 a způsobuje explozi s dosahem 10 metrů.

Lodní maskování: Tento systém okolo lodi vytváří elektromagnetické pole ohýbající všechny formy záření (rádiové vlny, mikrovlny, terahertzovou radiaci, infračervené záření, viditelné světlo, ultrafialové záření, rentgenové záření a gama paprsky). Loď je senzory i radary zcela nezachytitelná a vizuálně zcela neviditelná. Vlnění světla a kolísání frekvencí při rychlém pohybu však může prozradit její přítomnost. Aby bylo maskování plně efektivní, loď se může pohybovat maximálně poloviční rychlostí. Pokud se pohne plnou rychlostí, může být sensorově i vizuálně odhalena (avšak s postihem -10 na PER). Součástí lodního maskování je i tichý chod—lodní motory nevydávají žádný hluk.

Výsadečkové kapsle: Nese jednomístné výsadečkové kapsle.

Sebevražedná nálož: Velitel může aktivovat sebevražednou nálož, která exploduje za 1 minutu. Vnitřní okruh exploze má dosah 50 metrů, zničí všechny objekty Běžné, Velké i Obří kategorie. Střední okruh exploze má dosah 500 metrů, zničí všechny objekty Běžné i Velké kategorie. Vnější okruh exploze má dosah 5 kilometrů, zničí všechny objekty Běžné kategorie. Pokud je loď zničena, může si velitel hodit k20. Na hod 1-10 se mu ještě podařilo sebevražednou nálož aktivovat.

Atmosférický let: Může se pohybovat v atmosféře planety (Cestovní rychlost 400 km/h) a přistát.

FTL: Pilot musí zadat cílové souřadnice a aktivovat FTL. Z přídi lodi je vypuštěn pulz, který otevře prostorovou trhlinu na cílové souřadnice. Přesun je okamžitý. FTL nelze použít v dosahu gravitačního pole planety. Nabíjení FTL trvá 10 minut za každý 1 ly vzdálenosti chystaného přesunu.



Xenomorfové

Následující obecná pravidla se vztahují ke všem stádiím a variacím Xenomorfa XX121:

Lokalizace kořisti: Xenomorfovo hledání funguje jako kombinace sluchu, čichu a vnímání elektrického pole. Pátrací dosah hledání je 100 metrů. Má bonus +4 k PER, ale pouze při hledání Živých bytostí. Xenomorf nemá postih za šero či tmu.

Žiravá krev: Pokud je Xenomorf zraněn v boji zblízka, zasáhne krví všechny cíle, které jsou s ním v boji zblízka, Žiravým útokem s DAM 10.

Pohyb: Xenomorf může lézt po zdech i po stropě. Skáče čtyřnásobně dál a výš, než jak je v daném prostředí možné. Může se zranit pádem teprve z výšky od 10 metrů.

Nenápadnost: Nepřátelé mají postih –5 na PER, když se snaží najít Xenomorfa zrakem. Nemůže být viděn infrasnímači, protože jeho tělo má stejnou teplotu, jako okolní prostředí.

Výdrž: Xenomorf se nikdy neunaví a jeho organizmus nevyžaduje vzduch. Nemusí spát, ale může se uložit do libovolně dlouhé hibernace.

● Variace

Xenomorf se liší podle toho, kdo byl jeho hostitelem. Variace neplatí pro Vejce a Facehuggery—ti se nijak neliší.

Člověk: standardní variace uvedená v této příručce.

Čtyřnohé zvíře, typ A: dostatečně velké a určitého typu (většinou savec), např. pes. Tito Xenomorfové se pohybují po všech čtyřech, mají digitigrádní zadní končetiny. Dělníci a Vojáci též postrádají typické výrůstky na zádech. Tato variace se označuje jako „Runner“.

AGI +2, STR –2

Čtyřnohé zvíře, typ B: dostatečně velké a určitého typu (většinou plaz), např. varan. Tito Xenomorfové se pohybují po všech čtyřech, mají digitigrádní zadní končetiny. Mají rozšířenou hlavu s žíravinovými vaky a výrůstky po stranách. Tato variace se označuje jako „Spitter“.

STR –4, RCO 10, mohou plivat žíravinu až do vzdálenosti 25 metrů. DAM 10, Žiravý útok.

Yautja: jsou mohutnější, mají typická yautja kusadla a nervové úponky. Tato variace se označuje jako „Predalien“.

STR +2, AGI –2

Inženýr: jsou větší a odolnější. Tato variace se označuje jako „Ultramorph“.

STR +2, DUR +2, AGI –4, ARM +2

Velikost +1

Genetická ★: variace vzniklá díky nechtěnému křížení DNA Královny a Ellen Ripleyové v laboratořích na lodi USM *Auriga*. Vyznačuje se digitigrádníma nohama a vyšší inteligencí.

INT +2



Dělník čtyřnohé variace, „Runner“.



Voják čtyřnohé variace, „Runner“.

Pretorián čtyřnohé variace, přezdívaný „Crusher“.



Různé variace xenomorfů.



Dělník yautja variace, „Predalien“.



Voják yautja variace, „Predalien“.



Dělník čtyřnohé variace, „Spitter“.



Dělník inženýrské variace, „Ultramorph“.



Dělník genetické variace.

● Vejce

Velikost 0, nebezpečí 1, Živá bytost (Zvíře)

Informace: Pozemní, nepohyblivé

Zbraně: n/a

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
n/a	n/a	10	n/a	n/a	n/a	n/a	15	n/a	10	n/a

Detekce: Pokud se ve vzdálenosti 5 metrů od Vejce objeví živý tvor, Vejce si hodí proti PER. Pokud uspěje, tvora zaregistrovalo. Z Vejce vyskočí Facehugger. Vejce si takto hází každou minutu a za každého živého tvora.



● Facehugger

Velikost 0, nebezpečí 2, Živá bytost (Zvíře)

Informace: Pozemní, Cestovní rychlost 5 km/h.

Zbraně: n/a

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
10	n/a	10	4	10	10	16	10	10	10	n/a

Implantace: Facehugger může chytit hostitele velikosti 0 až 4. Je to útok zblízka, který lze vykřít i mu Uhnout. Pokud se povede, Facehugger se přichytí k obličeji hostitele. Trvá 1 minutu, než hostitele uspí. Do té doby ho může hostitel (nebo jiná postava) strhnout úspěšným hodem proti svému STR. Facehugger se násilnému strhnutí může bránit hodem proti STR. Pokud není strhnut včas, hostitel je uspán. Poté už Facehuggera není možné strhnout. Přibližně za hodinu se Facehugger sám pustí a zahyne, v hostiteli je však již nakladeno embryo Chestburstera.

Zakrytí obličeje (např. maskou, hledím přilby) hostitele před implantací nijak neochrání.



Chestburster

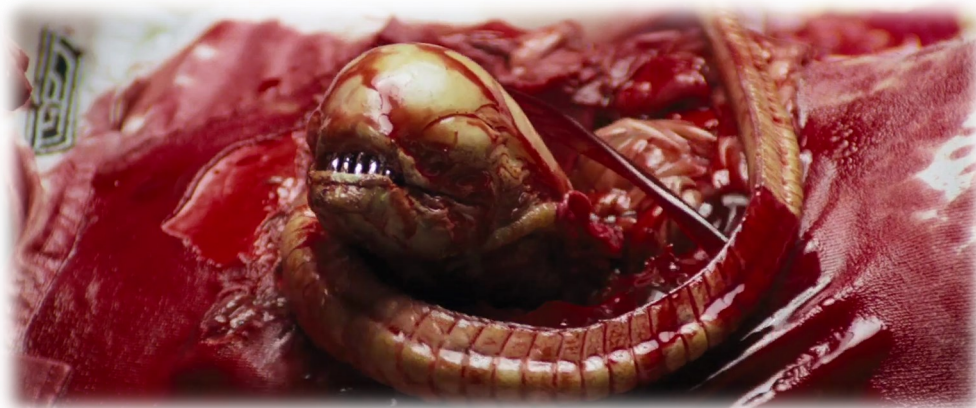
Velikost 0, nebezpečí 2, Živá bytost (Zvíře)

Informace: Pozemní, Cestovní rychlost 5 km/h.

Zbraně: čelisti (DAM 10)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
10	n/a	10	6	10	10	16	10	10	10	n/a

Vývoj: Chestburster Dělníka a Vojáka se z hostitele vylíhne přibližně za 1 hodinu po implantaci, čímž ho zabije. Chestburster Královny přibližně za 24 hodin.



Dělník

Velikost 2, nebezpečí 4, Živá bytost (Zvíře)

Informace: Pozemní, Cestovní rychlost 10 km/h.

Zbraně: čelisti (DAM 30), drápy (DAM 15), ocas (DAM 10)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
12	n/a	12	8	10	10	16	12	12	30	n/a

Exoskelet: Poskytuje ARM 8.

Pryskyřice: Dělník vylučuje pryskyřici, ze které staví Hnízdo a do které zalepuje hostitele.

Zbraně: Ocas funguje jako bodná, sečná nebo úderná zbraň, Dělník může zvolit typ útoku. V jedné akci může zaútočit oběma pažemi, ale jen na jeden cíl. Při útoku čelistmi může vystřelit vnitřní čelist. Při tom má postih -6 na CCO, ale cíl má postih -5 na ARM.

Nosič: Dělník unese jedno Vejce nebo jednoho omráčeného hostitele do velikosti 2.



● **Voják**

Velikost 2, nebezpečí 5, Živá bytost (Zvíře)

Informace: Pozemní, Cestovní rychlost 10 km/h.

Zbraně: čelisti (DAM 30), drápy (DAM 15), ocas (DAM 10)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
14	n/a	12	8	10	10	16	14	14	40	n/a

Exoskelet: Poskytuje ARM 10.

Zbraně: Ocas funguje jako bodná, sečná nebo úderná zbraň, Voják může zvolit typ útoku. V jedné akci může zaútočit oběma pažemi, ale jen na jeden cíl. Při útoku čelistmi může vystřelit vnitřní čelist. Při tom má postih -7 na CCO, ale cíl má postih -5 na ARM.

Metamorfóza: Pokud v úlu již existuje Královna, Voják se může vyvinout v Pretoriána.



● **Pretorián**

Velikost 3, nebezpečí 6, Živá bytost (Zvíře)

Informace: Pozemní, Cestovní rychlost 10 km/h.

Zbraně: čelisti (DAM 60), drápy (DAM 30), ocas (DAM 20)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
16	n/a	12	8	15	15	14	15	15	100	n/a

Exoskelet: Poskytuje ARM 12.

Zbraně: Ocas funguje jako bodná, sečná nebo úderná zbraň, Pretorián může zvolit typ útoku. V jedné akci může zaútočit oběma pažemi, ale jen na jeden cíl. Při útoku čelistmi může vystřelit vnitřní čelist. Při tom má postih -8 na CCO, ale cíl má postih -5 na ARM.

Strážce: V úlu jich je vždy jen několik málo, záleží na jeho velikosti.

Metamorfóza: Pokud je úl dostatečně velký a hrozí mu velké nebezpečí, Pretorián se může vyvinout v Krále.



● Mladá královna

Velikost 3, nebezpečí 6, Živá bytost (Zvíře)

Informace: Pozemní, Cestovní rychlost 10 km/h.

Zbraně: čelisti (DAM 60), drápy (DAM 30), ocas (DAM 20)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
14	n/a	14	10	15	15	14	15	15	100	n/a

Exoskelet: Poskytuje ARM 14.

Zbraně: Ocas funguje jako bodná, sečná nebo úderná zbraň, Voják může zvolit typ útoku. V jedné akci může zaútočit oběma pažemi, ale jen na jeden cíl. Při útoku čelistmi může vystřelit vnitřní čelist. Při tom má postih -7 na CCO, ale cíl má postih -5 na ARM.

Kladení: Mladá královna má provizorní rozmnožovací systém. Do hostitelových úst může přímo ze své tlamy naklást embrya, podobně jako Facehugger. Může to provést jen na nehybnou oběť. Do jednoho hostitele může naklást až pět embryí.

Metamorfóza: V dospělou Královnu se vyvine za 6 až 12 dní.



Mladá královna yautja variace.

● Královna

Velikost 5, nebezpečí 7, Živá bytost (Zvíře)

Informace: Pozemní, Cestovní rychlost 10 km/h.

Zbraně: čelisti (DAM 120), větší drápy (DAM 60), menší drápy (DAM 30), ocas (DAM 40)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
16	n/a	14	10	17	17	12	17	17	200	n/a

Exoskelet: Poskytuje ARM 16.

Zbraně: Ocas funguje jako bodná, sečná nebo úderná zbraň, Královna může zvolit typ útoku. Může jím zaútočit až do vzdálenosti 5 metrů. V jedné akci může zaútočit oběma většími i oběma menšími pažemi, na jeden až čtyři různé cíle. Při útoku čelistmi může vystřelit vnitřní čelist. Při tom má postih -8 na CCO, ale cíl má postih -5 na ARM.

Kladélko: Královna si může nechat narůst kladélko, což trvá přibližně 5 hodin. Stane se sice nepohyblivou, ale může klást Vejce rychlostí 10 za hodinu.

Královna Genetické variace si může nechat narůst buď kladélko nebo dělohu. V obou případech to trvá přibližně 5 hodin a v obou případech se stane nepohyblivou. Děloha jí dovoluje porodit Newborna, což trvá přibližně 1 hodinu.

● Císařovna

Velikost 6, nebezpečí 8, Živá bytost (Zvíře)

Informace: Pozemní, Cestovní rychlost 10 km/h.

Zbraně: čelisti (DAM 120), větší drápy (DAM 60), menší drápy (DAM 30), ocas (DAM 40)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
18	n/a	14	12	19	19	10	19	19	300	n/a

Exoskelet: Poskytuje ARM 18.

Zbraně: Ocas funguje jako bodná, sečná nebo úderná zbraň, Císařovna může zvolit typ útoku. Může jím zaútočit až do vzdálenosti 5 metrů. V jedné akci může zaútočit oběma většími i oběma menšími pažemi, na jeden až čtyři různé cíle. Při útoku čelistmi může vystřelit vnitřní čelist. Při tom má postih -9 na CCO, ale cíl má postih -5 na ARM.

Kladélko: Císařovna si může nechat narůst kladélko, což trvá přibližně 5 hodin. Stane se sice nepohyblivou, ale může klást Vejce rychlostí 10 za hodinu.

Vůdkyně: Císařovna vzniká pouze tehdy, pokud je na planetě více úlů, více Královen. Císařovna je ta nejdominantnější Královna (obvykle ta nejstarší).

Císařovna Genetické variace si může nechat narůst buď kladélko nebo dělohu. V obou případech to trvá přibližně 5 hodin a v obou případech se stane nepohyblivou. Děloha ji dovoluje porodit Newborna, což trvá přibližně 1 hodinu.



● Newborn ★

Velikost 3, nebezpečí 7, Živá bytost (Zvíře)

Informace: Pozemní, Cestovní rychlost 10 km/h.

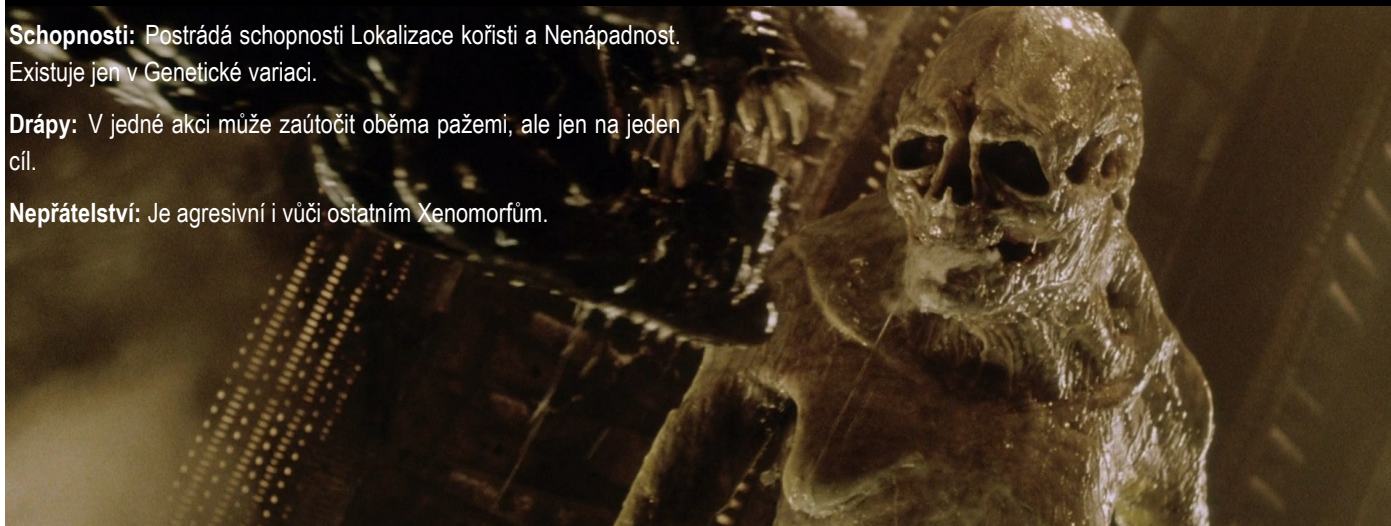
Zbraně: čelisti (DAM 60), drápy (DAM 30)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
16	n/a	12	10	15	15	14	15	15	100	n/a

Schopnosti: Postrádá schopnosti Lokalizace kořisti a Nenápadnost. Existuje jen v Genetické variaci.

Drápy: V jedné akci může zaútočit oběma pažemi, ale jen na jeden cíl.

Nepřátelství: Je agresivní i vůči ostatním Xenomorfům.



Král

Velikost 5, nebezpečí 8, Živá bytost (Zvíře)

Informace: Pozemní, Cestovní rychlost 10 km/h.

Zbraně: čelisti (DAM 120), drápy (DAM 60), ocas (DAM 40)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
16	n/a	12	8	15	15	12	17	17	200	n/a

Exoskelet: Poskytuje ARM 18.

Zbraně: Ocas funguje jako bodná, sečná nebo úderná zbraň, Král může zvolit typ útoku. V jedné akci může zaútočit oběma pažemi, ale jen na jeden cíl. Při útoku čelistmi může vystřelit vnitřní čelist. Při tom má postih –6 na CCO, ale cíl má postih –5 na ARM.

Strážce: V úlu je vždy jeden.

„Král“ je přezdívka pro rozměrného Xenomorfa, který se vyvine z Pretoriána jen v těch největších úlech a to jen v případech vážného ohrožení, kdy funguje jako super-zbraň.



Rogue

Velikost 4, nebezpečí 7, Živá bytost (Zvíře)

Informace: Pozemní, Cestovní rychlost 10 km/h.

Zbraně: čelisti (DAM 60), drápy (DAM 30), ocas (DAM 20)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
16	n/a	12	8	16	16	14	16	16	150	n/a

Exoskelet: Poskytuje ARM 16.

Zbraně: Ocas funguje jako bodná, sečná nebo úderná zbraň, Rogue může zvolit typ útoku. V jedné akci může zaútočit oběma pažemi, ale jen na jeden cíl. Při útoku čelistmi může vystřelit vnitřní čelist. Při tom má postih –8 na CCO, ale cíl má postih –5 na ARM.

Nepřátelství: Je agresivní i vůči ostatním Xenomorfům.

Stvoření: Může se zrodit jen uměle, v laboratoři.

Rogue je hybrid DNA Xenomorfa a člověka. Byl vytvořen na stanici Charon v rámci projektu Chimera a jeho účelem mělo být převzetí kontroly nad Xenomorfy. Místo toho se ukázalo, že je vůči nim vysoce agresivní.



● Raven

Velikost 3, nebezpečí 6, Živá bytost (Zvíře)

Informace: Pozemní, Cestovní rychlost 10 km/h.

Zbraně: čelisti (DAM 60), drápy (DAM 30), ocas (DAM 20)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
16	n/a	12	8	14	14	14	15	15	100	n/a

Exoskelet: Poskytuje ARM 14.

Zbraně: Ocas funguje jako bodná, sečná nebo úderná zbraň, Raven může zvolit typ útoku. V jedné akci může zaútočit oběma pažemi, ale jen na jeden cíl. Při útoku čelistmi může vystřelit vnitřní čelist. Při tom má postih – 8 na CCO, ale cíl má postih –5 na ARM.

Stvoření: Může se zrodit jen uměle, v laboratoři.



Raveni jsou úspěšně geneticky modifikovaní Vojáci, které vytvořila Weyland-Yutani ve výzkumné základně Origin.

● Boiler

Velikost 2, nebezpečí 5, Živá bytost (Zvíře)

Informace: Pozemní, Cestovní rychlost 10 km/h.

Zbraně: čelisti (DAM 30), drápy (DAM 15), ocas (DAM 10)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
12	n/a	10	6	8	8	14	10	10	30	n/a

Exoskelet: Poskytuje ARM 8.

Zbraně: Ocas funguje jako bodná, sečná nebo úderná zbraň, Voják může zvolit typ útoku. V jedné akci může zaútočit oběma pažemi, ale jen na jeden cíl. Při útoku čelistmi může vystřelit vnitřní čelist. Při tom má postih –6 na CCO, ale cíl má postih –5 na ARM.

Exploze: Když chce, může explodovat. Exploze 10 metrů, Žíravý útok s DAM 20. Exploduje též když zemře.

Stvoření: Může se zrodit jen uměle, v laboratoři.



Boileři jsou neúspěšně geneticky modifikovaní Vojáci, které vytvořila Weyland-Yutani ve výzkumné základně Origin. Jsou pokrytí nádory, jejich těla i smysly jsou zdegenerované.

Neomorfové

Následující obecná pravidla se vztahují ke všem stádiím a variacím Neomorfa:

Lokalizace kořisti: Neomorfovo hledání funguje jako kombinace sluchu, čichu a vnímání elektrického pole. Pátrací dosah hledání je 100 metrů. Má bonus +4 k PER, ale pouze při hledání Živých bytostí. Neomorf nemá postih za šero či tmu.

Pohyb: Neomorf může lézt po zdech i po stropě. Skáče čtyřnásobně dál a výš, než jak je v daném prostředí možné. Může se zranit pádem teprve z výšky od 10 metrů.

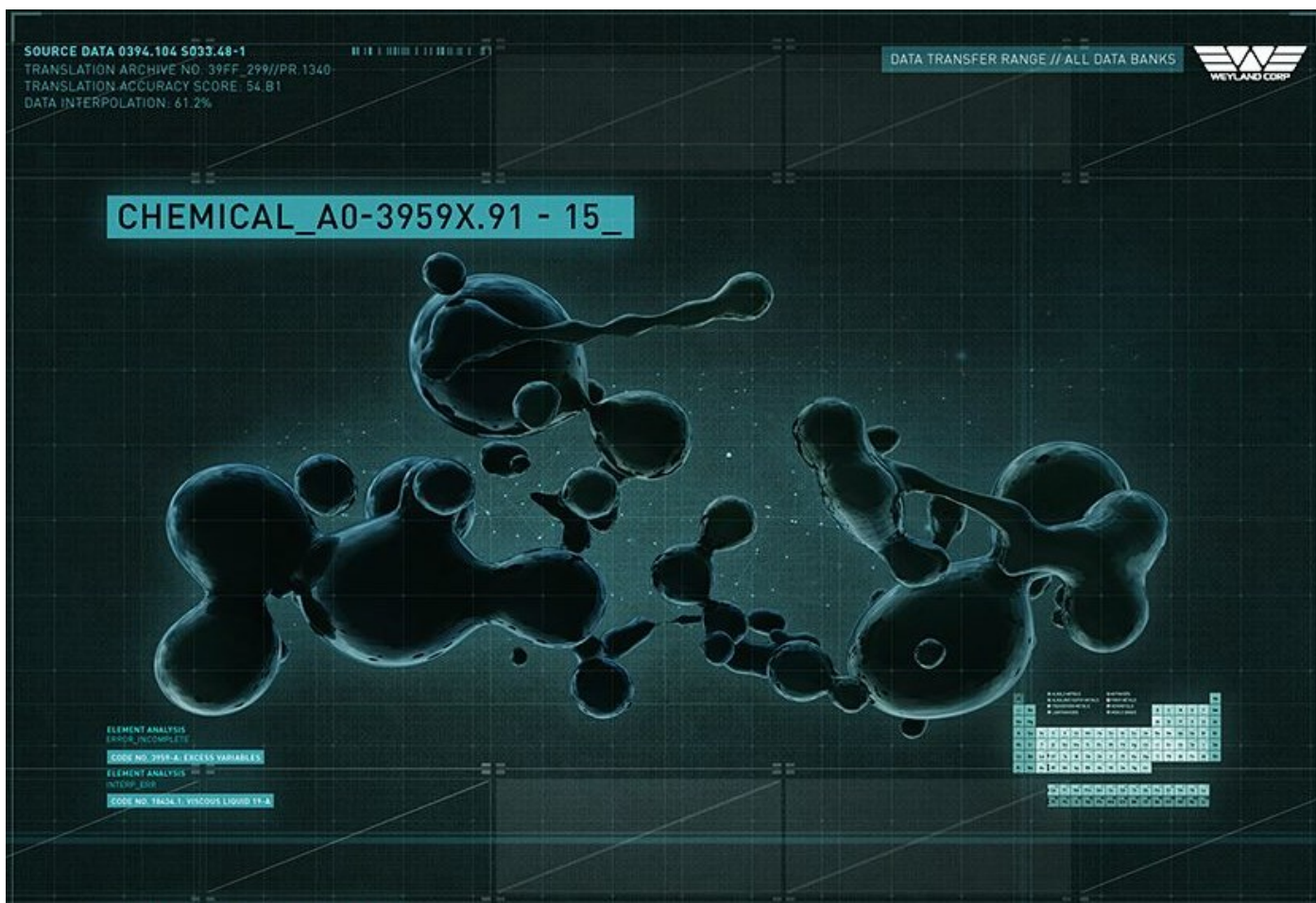
Nenápadnost: Nemůže být viděn infrasnímači, protože jeho tělo má stejnou teplotu, jako okolní prostředí.

Výdrž: Neomorf se nikdy neunaví a jeho organizmus nevyžaduje vzduch. Nemusí spát, ale může se uložit do libovolně dlouhé hibernace.

Poznámka: Do této části jsou zahrnuti i Trilobite a Deacon z filmu *Prometheus* a bytosti zmutované Černou kapalinou. Mají stejná obecná pravidla jako Neomorfové.

● Černá kapalina

Mocná biologická zbraň. Pokud se dostane do organismu v malém množství, hodíte k20. Na hod 1-15 infikovaného živého tvora promění v Anathemu, na hod 16-20 uvnitř něj vytvoří zárodek Trilobita. Větší množství Černé kapaliny způsobí rychlý rozpad organismu na sliz, tedy okamžitou smrt. Všechny tyto efekty se považují za Biologický útok. Černá kapalina, která byla rozptýlena volně do prostředí, začne po několika dnech reagovat se vzduchem tak, že se transformuje na Vejce, viz níže.



● Vejce

Prostředí: pokud se živý tvor dostane do prostředí pokrytého vejci, každou hodinu si musí hodit proti svému AGI. Pokud neuspěje, šlápl na vejce, které ihned vypustilo neomorfické spory. Spory do těla proniknou tělesnými otvory, považují se za Biologický útok. Dále viz Bloodbuster.



● Anathema (Zvíře)

Velikost X, nebezpečí X+1, Živá bytost (Zvíře)

Informace: Pozemní, Cestovní rychlost X km/h.

Zbraně: stejné jako původní tvor

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
X	X	X	X-10	X	X	X	X+5	X+5	X×2	n/a

Vývoj: Anathema se z tvora vyvine přibližně za 5 hodin po infekci Černou kapalinou.

Vlastnosti: Jeho atributy jsou upraveny podle tabulky výše. Zachovává si stejné přirozené zbraně a schopnosti, pokud nějaké měl.

Poznámka: profil této bytosti použijte pro zmutovaná Zvířata, jiné než Xenomorfy XX121.



● Anathema (Xenomorf)

Velikost X, nebezpečí X+1, Živá bytost (Zvíře)

Informace: Pozemní, Cestovní rychlost X km/h.

Zbraně: stejné jako původní tvor

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
X	X	X	X-10	X	X	X	X+5	X+5	X×2	n/a

Vývoj: Anathema se z tvora vyvine přibližně za 5 hodin po infekci Černou kapalinou.

Vlastnosti: Jeho atributy jsou upraveny podle tabulky výše. Zachovává si stejné přirozené zbraně. Anathema ztrácí schopnost jakéhokoliv vývoje a metamorfózy. Anathema-Facehugger postrádá schopnost Implantace, místo toho má jako zbraň ocas s DAM 10. Anathema-Královna (a její variace) ztrácí schopnost rozmnožování.

Anathema si zachovává schopnost Žíravá krev, ale ztrácí schopnost Nenápadnost.

Poznámka: profil této bytosti použijte pro zmutované Xenomorfy XX121.



● Anathema (Osoba)

Velikost X, nebezpečí X+1, Živá bytost (Zvíře)

Informace: Pozemní, Cestovní rychlost 5 km/h.

Zbraně: stejné jako původní tvor

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
X	X	X	X-10	X	X	X	X+5	X+5	X×2	n/a

Vývoj: Anathema se z tvora vyvine přibližně za 5 hodin po infekci Černou kapalinou.

Vlastnosti: Jeho atributy jsou upraveny podle tabulky výše. Zachovává si stejné přirozené zbraně, pokud nějaké měl. Jiné zbraně ani vybavení už nedokáže používat.

Poznámka: profil této bytosti použijte pro zmutované Osoby.



● Trilobite

Velikost 3, nebezpečí 3, Živá bytost (Zvíře)

Informace: Pozemní, Cestovní rychlost 10 km/h.

Zbraně: n/a

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
10	n/a	10	4	10	10	12	14	14	30	n/a

Vývoj: Trilobite se z tvora vylíhne přibližně za 5 hodin po infekci Černou kapalinou, čímž ho zabije.

Implantace: Trilobite může chytit hostitele velikosti 1 až 5. Je to útok zblízka, který lze Vykřít i mu Uhnout. Pokud se povede, Trilobite chapadly obmotá tělo hostitele. Trvá 1 minutu, než hostitele uspí. Do té doby ho může hostitel (nebo jiná postava) strhnout úspěšným hodem proti svému STR. Trilobite se násilnému strhnutí může bránit hodem proti STR. Pokud není strhnut včas, hostitel je uspán. Poté už Trilobita není možné strhnout. Přibližně za hodinu se Trilobite sám pustí a zahyne, v hostiteli je však již nakladeno embryo Deacona.

Zakrytí obličeje (např. maskou, hledím přilby) hostitele před implantací nijak neochrání.



● Bloodbuster

Velikost 0-1, nebezpečí 1-2, Živá bytost (Zvíře)

Informace: Pozemní, Cestovní rychlost 5 km/h.

Zbraně: čelisti (DAM 10), drápy (DAM 15)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
10	n/a	10	6	10	10	16	10	10	10-20	n/a

Vývoj: Bloodbuster se z hostitele vylíhne přibližně za 1 hodinu po infekci Neomorf-skými sporama, čímž ho zabije. Přibližně za 30 minut se zvětší na velikost 1, jeho maximální HP se zvýší na 20 a Nebezpečí se zvýší o 1. Přibližně za dalších 30 minut se promění v dospělého Neomorfa.

Drápy: V jedné akci může zaútočit oběma pažemi, ale jen na jeden cíl.



● Neomorf

Velikost 2, nebezpečí 3, Živá bytost (Zvíře)

Informace: Pozemní, Cestovní rychlost 10 km/h.

Zbraně: čelisti (DAM 30), drápy (DAM 15), ocas (DAM 10)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
12	n/a	12	8	10	10	16	12	12	30	n/a

Zbraně: Ocas funguje jako bodná, sečná nebo úderná zbraň, Neomorf může zvolit typ útoku. V jedné akci může zaútočit oběma pažemi, ale jen na jeden cíl.



● Deacon, mládě

Velikost 1-2, nebezpečí 4-5, Živá bytost (Zvíře)

Informace: Pozemní, Cestovní rychlost 10 km/h.

Zbraně: čelisti (DAM 30), drápy (DAM 15)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
12	n/a	12	8	10	10	16	12	12	80-160	n/a

Vývoj: Deacon se z hostitele vylíhne přibližně za 1 hodinu po implantaci, čímž ho zabije. Přibližně za 1 hodinu se zvětší na velikost 2, jeho maximální HP se zvýší na 160 a Nebezpečí se zvýší o 1. Přibližně za další 1 hodinu se promění v dospělého Deacona.

Drápy: V jedné akci může zaútočit oběma pažemi, ale jen na jeden cíl.



● Deacon, dospělec

Velikost X, nebezpečí 6, Živá bytost (Zvíře)

Informace: Pozemní, Cestovní rychlost 10 km/h.

Zbraně: čelisti (DAM 60), drápy (DAM 30)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
14	n/a	14	8	12	12	14	14	14	320	n/a

Velikost: Dospělý Deacon je vždy o 1 stupeň větší než hostitel, ze kterého se narodil. Velikost 3 má uvedené atributy, velikost 2 má AGI 15 a STR 13, velikost 4 má AGI 13 a STR 15, každá další velikost má AGI o jedna nižší a STR o jedna vyšší.

Exoskelet: Poskytuje ARM 10.

Drápy: V jedné akci může zaútočit oběma pažemi, ale jen na jeden cíl.



Inženýři

Následující obecná pravidla se vztahují ke všem Inženýrům:

Oblek: Inženýři, kteří jsou členy ozbrojených sil, jsou chráněni speciálním oblekem. Je biomechanicky propojen s jejich tělem, takže nelze sundat. Zvyšuje odolnost a dovoluje obléct Bio-oblek.

Bio-oblek: Toto brnění si může Inženýr obléci. Poskytuje vyšší odolnost a je vybaveno přilbou s typickou dýchací trubicí. Umožňuje přežít ve vesmírném prostoru po neomezenou dobu. Poskytuje imunitu proti Biologickým, Chemickým a Radiačním útokům.

● Civilista

Velikost 3, nebezpečí 3, Živá bytost (Osoba)

Brnění: žádné

Zbraně: žádné

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
10	10	10	12	12	12	10	12	12	80	40

Výstroj: většinou žádná



● Voják

Velikost 3, nebezpečí 5, Živá bytost (Osoba)

Brnění: oblek = ARM 14

Zbraně: Bio-puška

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
14	14	10	12	12	12	10	14	14	100	50

Výstroj: Voják si může obléci Bio-oblek, čímž získá ARM 16.

Bio-puška: Obouruční energetická zbraň, samonabíjecí. OR 200, MR 400, RP -1 od RCO, DAM 40.



● Kněz

Velikost 3, nebezpečí 4, Živá bytost (Osoba)

Brnění: žádné

Zbraně: žádné

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
10	10	10	14	14	14	10	12	12	80	60

Artefakt: Kněz může nést zařízení, které v okruhu 500 metrů vytváří pole zahánějící všechny Neomorfy a Xenomorfy.

Černá kapalina: Kněz může nést nádobu s Černou kapalinou.



● Juggernaut

Velikost 3+, Vesmírné plavidlo, Cestovní rychlost: 60 milionů km/h, palivo: 30

Posádka: 1 až 4 (minimálně 1 pilot)

Pasažéři: n/a

Náklad: tisíce kapslí s Černou kapalinou nebo vajec Xenomorfů

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-V	ARM
n/a	X	X	X	X	X	10	12	12	100	12

Nákladový prostor: Může vyložit či naložit náklad, aniž by přistála na povrch.

Atmosférický let: Může se pohybovat v atmosféře planety (Cestovní rychlost 600 km/h) a přistát.

FTL: Maximální FTL rychlost je 1 ly/h, resp. 24 ly/den. Loď je vybavena kryokomorami pro posádku.



Juggernaut je standardní vesmírná loď Inženýrů. Je schopna FTL rychlostí a k jejímu ovládní stačí čtyřčlenná posádka. Mústek je tvořen velkou síní s holoprojektorem, ovládacími terminály a čtyřmi krykomorami. Před startem se z podlahy vysune ovládací křeslo a aktivuje se holografická mapa vesmíru. Pilot tak může snadno nastavit souřadnice. Juggernaut má rozměrný nákladový prostor, který pojme tisíce kapslí s Černou kapalinou nebo vajec Xenomorů. Tento náklad dokáže vypustit ze spodních kruhových vrat. Pole umělé gravitace dokáže náklad lehce dopravit až na povrch—nebo, v případě Černé kapaliny, rozptýlit po celém okolí. Díky tomu Juggernaut funguje také jako efektivní orbitální bombardér.



Inženýři mají pro své lodě speciální servisní stanice, které levitují vysoko nad zemí. Nacházejí se jen u významných míst, jako jsou třeba velká města. Ke stanici se dokáže připojit současně jen jeden Juggernaut. Jakmile je připojen, začne se mu doplňovat palivo a regenerovat případné poškození. Doplnění paliva probíhá rychlostí 1 bod za 10 minut, regenerace probíhá rychlostí 1 HP-V za 10 minut.

Další bytosti

● Kritlic

Velikost 1, nebezpečí 2, Živá bytost (Zvíře)

Informace: Pozemní, Cestovní rychlost 5 km/h.

Zbraně: klepeta (DAM 5), žihadlo (DAM 10)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
8	n/a	6	2	4	4	14	6	6	10	n/a

Klepeta: V jedné akci může zaútočit oběma klepety, ale jen na jeden cíl.

Jedovaté bodnutí: Bytost zasažená žihadlem je otrávena jedem ze závažností 7. Jed způsobuje postih -3 na PER a AGI a navíc ubírá 5 HP na konci každého dne.

*Členovci podobní škorpiónům. Žijí ve skupinách.
Pocházejí z planety LV-742.*



● Briar Wolf

Velikost 2, nebezpečí 3, Živá bytost (Zvíře)

Informace: Pozemní, Cestovní rychlost 30 km/h.

Zbraně: čelisti (DAM 10)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
12	n/a	12	6	10	10	8	12	12	30	n/a

Krunýř: Má přirozenou hodnotu ARM 5.

Masožravci podobní ještěřům a vlkům. Pocházejí z planety Ryushi.



● Chameleon

Velikost 2, nebezpečí 3, Živá bytost (Zvíře)

Informace: Pozemní, Cestovní rychlost 10 km/h.

Zbraně: žádné

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
12	n/a	10	6	10	10	10	14	14	30	n/a

Nenápadnost: Nemůže být viděn infrasonar, protože jeho tělo má stejnou teplotu, jako okolní prostředí.

Mimikry: Může měnit barvu svého těla. Když se ukryje, nepřítel má postih -5 na PER, když se ho snaží najít zrakem.

Ještěřovitá zvířata schopná změnit barvu své kůže a lépe se tak skrýt v terénu. Pocházejí z planety LV-1201.



● Bhulagh

Velikost 3, nebezpečí 3, Živá bytost (Zvíře)

Informace: Pozemní, Cestovní rychlost 20 km/h.

Zbraně: rohy (DAM 20)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
12	n/a	10	6	12	12	6	14	14	60	n/a

Zteč: Bhulagh se může proti cíli rozeběhnout a vrazit do něj svými rohy. Jedná se v podstatě o dvě akce v jednom kole: pohyb a útok zblízka. Bhulagh přiběhne k cíli (pohyb o daný počet metrů) a svoji setrvačností do něj udeří rohy. Ničivost útoku je zvýšena o tolik, o kolik metrů se Bhulagh pohnul. Bonus je maximálně za 50 metrů, je přičten až po všech dalších modifikátorech. Zteč lze provést jen když Bhulagh útočí na nepřítele; jakmile u něj už je, jsou další útoky normální.

Ještěřovitá zvířata s ostrými rozezklanými rohy. Pocházejí z planety LV-1201.



● Tentacle

Velikost 3, nebezpečí 3, Živá bytost (Zvíře)

Informace: Pozemní, Cestovní rychlost 10 km/h.

Zbraně: čelisti (DAM 10)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
12	n/a	10	4	8	8	12	8	8	30	n/a

Podzemní: Pohybuje se vždy pod zemí, kde je chráněn proti všem útokům. Lze na něj zaútočit jen v kole, ve kterém vylezl ven, aby sám zaútočil.

Červu podobná zvířata, která se pohybují pod zemí. Útočí vždy ve skupinách. Pocházejí z planety LV-1201.



● Gro'tye

Velikost 5, nebezpečí 7, Živá bytost (Zvíře)

Informace: Pozemní, Cestovní rychlost 10 km/h.

Zbraně: čelisti (DAM 80), drápy (DAM 40)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
12	n/a	10	6	12	12	8	16	16	200	n/a

Tuhá kůže: Má přirozenou hodnotu ARM 14.

Drápy: V jedné akci může zaútočit oběma pažemi, ale jen na jeden cíl.

Gro'tye jsou nebezpečná zvířata, která Yautja považují za cennou kořist. Pocházejí z planety LV-742.



● River Ghost

Velikost 2, nebezpečí 4, Živá bytost (Osoba)

Brnění: žádné

Zbraně: drápy (DAM 15)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
10	10	10	8	8	8	10	12	12	50	50

Exoskelet: Má přirozenou hodnotu ARM 10.

Drápy: V jedné akci může zaútočit oběma pažemi, ale jen na jeden cíl.



Dovednosti

Hráčské postavy (lidé i yautja) si za body zkušeností mohou koupit tyto dovednosti.

Dvě chladné zbraně (5 bodů)

Postava může používat dvě jednoruční chladné zbraně najednou. Díky tomu může zasáhnout dva protivníky najednou, nebo na jednoho soustředit oba útoky. Stačí jeden úspěšný hod na CCO a oba útoky jsou úspěšné. Pokud mu padne Štěstí, pak oba útoky způsobí automatické zranění. Pokud mu ale padne Smůla, obě zbraně jsou rozbité.

Dvě střelné zbraně (5 bodů)

Postava může používat dvě jednoruční střelné zbraně najednou. Díky tomu může zasáhnout dva protivníky najednou, nebo na jednoho soustředit oba útoky. Stačí jeden úspěšný hod na RCO a oba útoky jsou úspěšné. Pokud mu padne Štěstí, pak oba útoky způsobí automatické zranění. Pokud mu ale padne Smůla, obě zbraně jsou rozbité.

Astronautský výcvik (5 bodů)

Postava umí používat vesmírné skafandry a další vybavení, které vyžaduje tento výcvik. Tato dovednost je jen pro lidi.

Pilotování VTOL letadel (15 bodů)

Postava umí pilotovat všechny druhy atmosférických i vesmírných letadel typu VTOL.

Kormidlování vesmírných plavidel (20 bodů)

Postava umí kormidlovat všechny druhy vesmírných plavidel.

Expert na boj proti vozidlům (5 bodů)

Postava dokáže identifikovat typ a původ vozidel (jaká konkrétní frakce je vyrobila) a odhalit jejich slabiny. V boji proti vozidlům má bonus +5 k iniciativě a jednou za boj se může rozhodnout, že poškození, které vozidlu právě udělila, je desetinásobné.

Expert na boj proti letadlům (15 bodů)

Postava dokáže identifikovat typ a původ atmosférických i vesmírných letadel (jaká konkrétní frakce je vyrobila) a odhalit jejich slabiny. V boji proti letadlům má bonus +5 k iniciativě a jednou za boj se může rozhodnout, že poškození, které letadlu právě udělila, je desetinásobné.

Expert na boj proti vesmírným plavidlům (20 bodů)

Postava dokáže identifikovat typ a původ vesmírných plavidel (jaká konkrétní frakce je vyrobila) a odhalit jejich slabiny. V boji proti plavidlům má bonus +5 k iniciativě a jednou za boj se může rozhodnout, že poškození, které plavidlu právě udělila, je desetinásobné.

Přežití v divočině (5 bodů za druh)

Postava je expert na přežití v nehostinném prostředí. Umí rozdělat oheň, umí si obstarat pitnou vodu, dokáže vyhledat či vybudovat vhodný přístřešek (má stejný efekt jako stan), umí odhalit nebezpečný terén (tekutý písek, bažiny...), umí předvídat počasí podle oblohy, rozezná, jaká fauna a flóra je jedovatá a jaká je jedlá. Dokáže přežít zcela bez zásob jídla i pití, pouze s využitím přírodních zdrojů. Postava může vyrobit Improvizovanou chladnou zbraň z dostupných materiálů, což vyžaduje hod proti INT. Pokud je hod úspěšný, zbraň je vyrobena. Pokud ne, čas byl vyplýtván zbytečně. Výroba jednoruční a vrhací trvá 10 minut, obouruční trvá 30 minut, dřevcové trvá 1 hodinu. Může to být bodná, sečná či úderná zbraň. Druhy:

Poušť, Džungle, Bažiny, Skály, Ledové pustiny, Vulkanické pustiny, Moře, Podzemí

Zteč (AKCE) (10 bodů)

Postava může provést zteč, neboli útok s rozběhem. Jedná se v podstatě o dvě akce v jednom kole: pohyb a útok zblízka. Postava přiběhne k cíli (pohyb o daný počet metrů) a svoji setrvačností do něj udeří chladnou zbraní. Ničivost útoku je zvýšena o tolik, o kolik metrů se postava pohnula. Bonus je maximálně za 50 metrů, je přičten až po všech dalších modifikátorech. Zteč lze provést jen

když postava útočí na nepřítele; jakmile u něj už je, jsou další útoky normální. Zteč nelze kombinovat se schopností Dvě zbraně.

Krycí palba (AKCE) (10 bodů)

Postava může provést krycí palbu, jejímž účelem není protivníky zasáhnout, ale donutit je zalehnout k zemi a neprovádět žádné protiakce. Musí si hodit proti svému RCO sníženému o 4 a pokud se mu hod podaří, všichni protivníci v dostřelu a v palebném rozsahu (oblouk o úhlu 90 stupňů) si musí hodit proti svému WIL. Pokud neuspějí, příští akci musí využít k zalehnutí. Pokud mu padne Štěstí, pak protivníci musí použít akci k zalehnutí automaticky. Pokud mu padne Smůla, zbraň se rozbila. Krycí palba se nejlépe provádí automatickými zbraněmi, tehdy má postava RCO snížené pouze o 2. Krycí palba nemůže být vedena jednorannými zbraněmi.

Akrobat (10 bodů)

Postava umí skákat dvojnásobně výš a dvojnásobně dál, než obvykle. Může také provést Opravný hod na Úhyb (v boji zblízka i před vrženými zbraněmi), Vylézání, Slézání a Slaňování.

Expert na bitevní pole (5 bodů za druh)

Postava se vyzná v boji na daném terénu. V boji na tomto terénu má bonus +5 k iniciativě. Pokud je v daném terénu, postih za Obtížný terén má jen poloviční. Krytí jí přidává další bonus +1 k ARM a pokud se schová, nepřátelé budou mít postih -1 od PER při jejím hledání. Druhy:

Poušť, Džungle, Bažiny, Skály, Ledové pustiny, Vulkanické pustiny, Moře, Město, Podzemí, Umělé interiéry

Expert na taktiku (5 bodů za druh)

Postava se vyzná v běžné taktice majoritních galaktických ras. V boji proti vojákům, vozidlům, letadlům, námořním i vesmírným plavidlům zvolené skupiny má bonus +5 k iniciativě a jednou za boj se může rozhodnout, že útok, který na ni byl z jejich strany veden, místo toho zasáhl jednoho z nich (postava sama zvolí jaký cíl, musí to být jiný cíl než útočník). Druhy:

Lidé, Yautja, Inženýři

Expert na partyzánskou válku (20 bodů)

Postava se umí lépe schovávat v terénu. Nepřátelé mají postih -5 na PER, pokud se jí snaží najít zrakem. Jako jednu akci také umí vyrobit skrýš, do které se může scho-

vat. Skrýš slouží jako úkryt v terénech, kde se normálně schovat nedá (např. step, poušť, pustina...). Pokud je ale skrýš vyrobena tam, kde se schovávat dá i normálně, nepřátelé mají při hledání zrakem postih -10 na PER.

Expert na zákopovou válku (20 bodů)

Postava se umí lépe krýt v terénu. Krytí jí poskytuje dvojnásobný bonus k ARM. Jako jednu akci také umí vyhrabat zákop, který poskytuje bonus +5 k ARM. Zákop slouží jako krytí v terénech, které samy o sobě žádné krytí neposkytují (např. step, poušť, pustina...). Pokud je ale zákop vyhrabán tam, kde se dá krýt i normálně, jeho bonus k ARM je zvýšen o lokální bonus.

Expert na bleskovou válku (20 bodů)

Postava se vyzná v taktice bleskové války. Jednou akci Pohyb urazí dvojnásobně velkou vzdálenost. Akci Útěk z boje může provést i pokud je obklíčena oddílem protivníků, musí ovšem uspět v hodů proti AGI. Akci Útěk z boje může použít i k průniku přes nepřítele, musí ovšem uspět v hodů proti AGI.

Kartograf (10 bodů / 20 bodů)

Postava dokáže efektivně mapovat planetární terén či vesmírné prostředí. Díky němu můžete do mapy zakreslovat trasu, po které putovala (ať už pěšky, na jízdním zvířeti nebo v dopravním prostředku). Když po ní bude putovat znovu, putuje dvojnásobnou Cestovní rychlostí. Tuto výhodu poskytuje všem, kteří putují s ní. Zakreslená trasa se „vymaže“, pokud dojde k razantní změně terénu respektive prostředí. 10 bodů stojí schopnost planetární kartografie, 20 bodů stojící schopnost vesmírné kartografie.

Stopař (5 bodů)

Postava umí rozeznat stopy bytostí či strojů zanechaných v přírodě. Pokud je najde (pomocí Hledání), dokáže přesně zjistit, jakým tvorům či strojům patří a jak jsou staré. Také dokáže zjistit, jakým směrem putovali a kolik jich bylo.

Lovec (5 bodů)

Postava dokáže identifikovat druh a původ zvířete (v jaké lokalitě jaké planety běžně žije) a odhalit jeho slabiny. V boji proti zvířatům má bonus +5 k iniciativě a jednou za boj se může rozhodnout, že zranění, které zvířeti právě udělila, je desetinásobné.

● Zápletky pro lidi

Záchraná operace: Bylo zachyceno nouzové volání z vesmírné lodi nebo kolonie. Je nutné ji rychle pomoci. Tento typ mise je určen většinou pro USCMC (resp. USM ve vzdálenější budoucnosti).

Prověřovací operace: Byl ztracen kontakt s vesmírnou lodí nebo kolonií. Je nutné zjistit, co se stalo, a v případě potíží pomoci. Tento typ mise je určen většinou pro USCMC (resp. USM ve vzdálenější budoucnosti).

Bezpečnostní operace: Cílem mise je eliminace pirátů, pašeráků nebo teroristů. Předpokládá se úzká spolupráce s Koloniálními maršály. Tento typ mise je určen většinou pro USCMC (resp. USM ve vzdálenější budoucnosti).

Zátah: Vyšetřování odhalilo nezákonnou operaci Weyland-Yutani. Je nutné ji ukončit, všechny zodpovědné osoby zatknout a oblast zabezpečit. Tento typ mise je určen jen pro USCMC. USM ve vzdálenější budoucnosti může dělat zátah proti Autonům. Cílem je obvykle jejich zničení.

Tajná operace: Weyland-Yutani provádí tajnou operaci, mimo dohled státních autorit a konkurenčních korporací. Je nutné ji udržet v utajení, tzn. odstranit všechny svědky. Tento typ mise je určen jen pro žoldáky Weyland-Yutani.

Eskorta: Byla zahájena vědecká nebo kolonizační expedice, které je nutné poskytnout ochranu.

Vyhlazení: Neomorfové nebo Xenomorfové zamořili stanici, kolonii nebo širší oblast. Je nutné je zcela vyhladit dřív než se rozšíří dál.

Ukončení lovu: Yautja v oblasti zahájili lov. Je nutné ho ukončit.

Ukončení plánů Inženýrů: Inženýři zahájili další ze svých biologických experimentů nebo vyhlazovacích tažení. Je nutné je včas zastavit.

Potírání minoritních ras: Oblast či kolonii ohrožují mino-

ritní mimozemské rasy, např. River Ghosti.

Získání biologického vzorku: Je nutné chytit určitého mimozemšťana pro výzkum. Tento typ mise je určen většinou pro žoldáky Weyland-Yutani (resp. USM ve vzdálenější budoucnosti).

Získání technologického vzorku: Je nutné získat určitou mimozemskou technologii pro výzkum. Tento typ mise je určen většinou pro žoldáky Weyland-Yutani (resp. USM ve vzdálenější budoucnosti).

● Zápletky pro yautja

Lov: Lov na kořist. Lovu se účastní jeden lovec, nebo skupina až tři lovců.

Tréninkový lov: Lov, během kterého se učí mladí lovci. Lov má různá zjednodušení, např. loviště zabezpečené lodí na orbitě, která může kdykoliv vyslat pomoc. Mladí lovci jsou doprovázeni zkušenými učiteli. Učitelé mohou být např. hráči, zatímco mladí lovci mohou být NPC.

Únos: Je nutné najít a chytit tu nejnebezpečnější kořist a odvést ji do loveckého teritoria. Popřípadě je nutné chytit a uvěznit Královnu Xenomorfu, aby produkovala vejce pro lov.

Osvobození člena klanu: Cizinci zajali člena klanu, je nutné ho osvobodit.

Osvobození technologie: Cizinci získali technologii yautja, je nutné ji získat zpět nebo zničit.

Vyhlazení: Neomorfové nebo Xenomorfové zamořili lovecké teritorium. Je nutné je zcela vyhladit, aby loviště zůstalo bezpečné pro lovce.

Boj proti Špatným krvím: Je nutné zabít yautja, kteří porušili kodex.

Země: Domovská planeta lidstva. Na její orbitě se nachází stanice Gateway, hlavní přístav. Na Bouvetově ostrově se nacházela pyramida Yautja, která byla v roce 2004 zničena sebevražednou náloží jistého lovce.

Luna: Měsíc Země. První lidská kolonie. Plně terraformovaná a kolonizována od roku 2039.

Mars: První cizí planeta, kterou lidstvo kolonizovalo. Plně terraformovaná a kolonizována od roku 2040. Weyland Corp na ní vybuďovala dvě velká města, Valles Colony a Leo Colony. Obě se zabývají těžbou a výrobou. V kaňonu Valles Marineris se nachází Camp Hanneken, základna USCMC.

O'Neill: Vesmírná stanice v Solárním systému, hlavní základna a velitelství sil USCMC pro oblast Sol (Solární systém a okolní soustavy).

Georgia 525: Planeta v soustavě 70 Ophiuchi. Na její orbitě se nachází stanice Chinook 91 GSO, hlavní základna a velitelství sil USCMC pro oblast Herculis (část galaxie kolonizovaná Říší tří světů).

Helene 215: Planeta v soustavě 82 Eridani. Na jejím povrchu se nachází základna Happy Days, hlavní základna a velitelství sil USCMC pro oblast Eridani (část galaxie kolonizovaná Spojenými Amerikami a Čínou).

Aurore 510: Planeta v soustavě Alfa Centauri. Je základnou dvou regimentů USCMC.

Calpamos: Plynná planeta v soustavě Zeta Reticuli.

LV-426 Acheron: Jeden ze tří měsíců planety Calpamos. V minulosti zde ztroskotal inženýrský Juggernaut s nákladem vajec Xenomorfů. V roce 2157 zde byla vybudována lidská kolonie Hadley's Hope, která byla v roce 2179 zničena explozí nestabilního atmosférického výrobku. Záhy zde byla vybudována výzkumná základna Origin, která zkoumala Xenomorfy a technologii Inženýrů. Prováděla experimenty na Xenomorfech, genetickou modifikací vytvořila Raveny a Boilery.

LV-223: Jeden ze tří měsíců planety Calpamos. Nachází se zde výzkumné základny Inženýrů a hangáry pro jejich

Juggernauty, ačkoliv vše bylo někdy v minulosti opuštěno. Průzkumná loď USCSS *Prometheus* sem přistála v roce 2093 a její posádka objevila posledního Inženýra.

Fiorina "Fury" 161: Vězeňská pracovní planeta. Po incidentu se Xenomorfem v roce 2179 byla uzavřena.

Thedus: Těžební planeta patřící Weyland-Yutani.

Origae-6: Planeta vhodná pro kolonizaci lidmi.

Yautja Prime: Domovská planeta Yautja.

Planeta Inženýrů: Domovská planeta Inženýrů. Všechn živochišný život byl vyhlazen, když android David do atmosféry vypustil celý náklad Černé kapaliny. Planeta je nyní zamořená vejci Neomorfů.

LV-1201: Nacházela se zde prastará výzkumná základna Inženýrů. Počátkem 23. století zde byla vybudována lidská kolonie, složená z obytné části Primary Operations Complex (POC) a výzkumné části Forward Observation Pods (FOP). Zkoumala Xenomorfy a technologie Inženýrů a Yautja. Vše bylo zničeno explozí inženýrské základny v roce 2231.

BG-386: Nacházela se zde pyramida Yautja. Byla zde vybudována lidská kolonie Freya's Prospect, která zkoumala Xenomorfy a technologii Yautja. Vše bylo zničeno explozí sebevražedné nálože Yautja odpálené v pyramidě.

Odobenus: Vesmírná výzkumná stanice Weyland-Yutani na orbitě měsíce LV-426 Acheron. Aktivní kolem roku 2189. Byli zde vytvářeni Xenoborgové.

Charon: Výzkumná základna Z.C.T. Corporation vybudovaná v asteroidu. Prováděla experimenty na Xenomorfech, genetickou modifikací vytvořila hybrida Xenomorfa a člověka, známého jako Rogue.

Lovecká planeta: Planeta pokrytá lesy, džunglemi a bažinami, která slouží jako lovecká obora. Yautja sem unášejí nejlepší bojovníky všech ras (i s výstrojí a výzbrojí) a poté je zde loví. Je tu několik loveckých táborů. Opuštěné důlní stroje mimozemského původu mohou sloužit kořisti jako úkryt.

Tientsin: Planeta, na které Spojené Ameriky vedly rozsáhlou válku proti Unii progresivního lidu. Velké nasazení jednotek USCMC. Válka skončila kolem roku 2165.

KG-348: Plynná planeta v regionu Zeta Reticuli.

Sevastopol: Velká stanice na orbitě planety KG-348. Dokončena v roce 2105, v roce 2124 ji koupila korporace Seegson. Sloužila jako přístav a obchodní centrum pro region Zeta Reticuli. Mohla pojmout až 3000 obyvatel, ovšem díky ekonomickému úpadku jich měla jen 500. V roce 2137 byla zamořena Xenomorfy a následně zničena v atmosféře planety poté, co byly poškozeny její gravitační stabilizátory. Skládala se ze tří hlavních částí: Lorenz SysTech Spire (komunikační a počítačové centrum, zde se nacházel hlavní AI počítač APOLLO), SciMed Tower (lékařská a vědecká sekce) a Solomons Habitation Tower (obytná sekce).

Korari: Džunglová planeta, na které Weyland-Yutani vybudovala výzkumnou stanici. V roce 2211 zde Yautja prováděli lov, během kterého byla zmasakrována celá jednotka Koloniálních mariňáků. Přežil pouze desátník Vassili Rykov.

Ryushi: Pouštní planeta v soustavě Beta Cygni, která má dvě hvězdy. Přes den tu panují vysoké teploty. Planeta patří korporaci Chigusa, která tu vybudovala rančerskou kolonii Prosperity Wells.

LV-742: Těžební planeta patřící Weyland-Yutani. Je to oblíbené loviště Yautja, protože zde žijí Gro'tye, nebezpečná zvířata považovaná za cennou kořist.

LV-895: Měsíc plynné planety v soustavě HIP53020. Povrch je pokryt džunglemi. Inženýři zde kdysi dávno postavili základny, ale ty jsou nyní opuštěné. Weyland-Yutani tu vybudovala výzkumnou stanici Pala Station, která je studovala. Též v ní probíhaly experimenty s Černou kapalinou a Xenomorfy.

Katanga: Vesmírná rafinérie určená pro výboru vodíku a kyslíku z vody. Původní majitelé ji prodali korporaci Seegson. Následně byla zamořena Xenomorfy, kteří tu vybudovali hnízdo. Seegson nahlásila zničení rafinérie, ve skutečnosti byla ale tajně předána Weyland-Yutani, která ji přesunula na orbitu měsíce LV-895 a Xenomorfy používala k výzkumu. V roce 2202 byla zničena Koloniálními mariňáky.