

КНИГА-ИГРА

ЧУЖИЕ

старые враги



Тэро
2009г.

Форум «Книги-игры и текстовые игры»
<http://forum.myquest.ru>

КНИГА-ИГРА «ЧУЖОЙ - СТАРЫЕ ВРАГИ»

Введение

2154 год. Система Фарингейта.

Грузовой корабль серии МХ – «Бафутто» дрейфовал на орбите планеты Боргезе-9.

Вот уже два дня в бескрайние просторы космоса с корабля поступали сигналы SOS.

Система Фарингейта, Астероид G-7. Военно-патрульная база «Пегас».

В конференц-зале полковник Дж. Балтимор проводил брифинг перед группой бойцов:

«Пять часов назад мы получили сигнал SOS с грузового корабля серии МХ – «Бафутто».

Корабль находится на орбите планеты Боргезе-9 и принадлежит корпорации «СпейсКом».

По полученной нами обрывочной информации, корабль, по-видимому, атакован терраноидами. Часть систем корабля повреждена. Существует угроза проникновения тварей на другие корабли или на планету Боргезе-9.

Кроме этого у меня для вас две новости – одна плохая и одна хорошая.

Кх-м-м, кх-м – прокашлялся полковник.

«Начну как всегда с плохой новости – продолжил он - Компания «СпейсКом» выделила небольшой бюджет для спасения их корабля и экипажа. В рамках этого бюджета мы и сможем набрать и экипировать спасательную группу. Сразу скажу, что бюджет совсем небольшой... Ох уж мне эти толстосумы! Мать их...!» – выругался полковник.

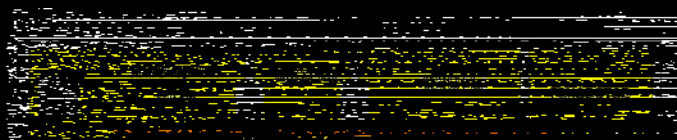
«Хорошая новость в том, что хозяева «СпейсКома» назначили неплохое денежное вознаграждение в зависимости от степени выполнения порученных задач. Так что парни, вам есть, за что побороться в этой опасной Игре» – подмигнул нам полковник.

«Но прежде чем я оглашу финансовые бонусы за эту миссию, давайте ознакомимся с техническими деталями этой спасательной операции.

Итак!»

«Бафцто»

Схема корабля:



Список членов экипажа корабля:

- | | |
|-------------------------------------|--|
| 1. Капитан корабля – Морисон | 9. Доктор – Джоанна Вагнер |
| 2. Помощник капитана –
Салливан | 10. Биолог – Роберт Фул |
| 3. Офицер безопасности –
Хартман | 11. Психолог – Морган |
| 4. Навигатор – Сюзанна Мур | 12. Техник – Тауэр |
| 5. Навигатор – Чанг-Фу | 13. Техник – Мак Коллинз |
| 6. Навигатор – Райс | 14. Техник – Монтгомери |
| 7. Навигатор – Фалько
(андроид) | 15. Техник-программист –
андроид Сайман |
| 8. Доктор – Ливенгауп | 16. Повар – Джузеппе Гуччи |
| | 17. дипломат Артур Харрисон
(пассажир) |

«Предполагаемый противник – нарочито холодным тоном продолжил полковник – Это терраноиды, известные в широких военных кругах по кличке «Чужие».

Терраноиды подразделяются на несколько видов – «яйцо» с зародышем внутри, членистоногий Краб, Чужой-солдат, Чужой-офицер, Мать-Королева. Терраноиды мутируют из одной форму в другую именно в этой последовательности.

Они используют людей или как живой корм. Или как инкубатор для откладывания внутри человеческого тела небольших спор-зародышей Чужих.

Твари крайне агрессивны и сильны в ближнем бою. Могут плевать кислотой, которая способна прожигать любой материал. Так что подгузники вас ребята не спасут от этих тварей... Хе-хе...» – пошутил полковник.

На его шутку никто из присутствующих бойцов не отозвался. В зале повисло недоброе предчувствие.

Чувствуя, что его шутка не смогла поднять боевого настроения, полковник решил побыстрее перейти к «хорошей новости».

«Итак! – более радостным тоном заявил полковник – «Вот перечень миссий, которые поручены нашей группе спасения:

- Миссия №1 – эвакуировать всех живых членов экипажа (5 тыс. кредиток за каждого спасенного живого человека; 10 тыс. за спасение капитана корабля)
- Миссия №2 – найти и эвакуировать дипломата Артура Харрисона (20 тыс. кредиток)
- Миссия №3 – сохранить целым корабль (50 тыс. кредиток)
- Миссия №4 – убить Королеву Чужих (20 тыс. кредиток)
- Миссия №5 – выяснить, откуда на корабле появились Чужие (5 тыс. кредиток)
- Миссия №6 – захватить живым хотя бы одного Чужого (10 тыс. кредиток)
- Миссия №7 – забрать «черный ящик»- гало-диск самописец из Центрального компьютера в Рубке корабля (5 тыс. кредиток)
- Миссия №8 – найти сейф и забрать оттуда деньги компании «СпейсКом» - (10 тыс. кредиток)

«По-моему неплохие денежки? А?! – соблазнительно улыбаясь, пояснил полковник – Эх жаль, что я уже не в тех годах. А то бы с радостью возглавил бы вашу команду, ребята!» – снова попробовал поднять настроение полковник.

Почему-то ему никто не поверил.

Правила игры

Вы офицер военного спецподразделения. Вам поручено набрать команду бойцов, снарядить ее и отправится на выполнение боевого задания.

Вам будут предложены на выбор личные дела нескольких бойцов. Вы можете выбрать из списка максимум четырех бойцов (большого не позволяет бюджет и обязательные отчисления на страховку).

Вы и ваши бойцы представлены в книге-игре в виде персональных карточек с боевыми параметрами (См. карточки бойцов). Распечатайте лист с карточками бойцов и персонажей и вырежьте отдельно каждую карточку.

Каждый боец имеет личную штатную экипировку и вооружение. Оружие настроено только на своего «хозяина» и не будет стрелять в руках других людей. Поэтому оружие нельзя передать другим бойцам, даже в случае гибели бойца. Вы так же можете взять с собой ограниченное количество дополнительной амуниции.

Экипировка и найденные по ходу операции **предметы** записываются на листике вашего персонажа. Предметы экипировки и находки доступны для любого члена вашей команды по ходу игры. Пока жив ваш персонаж или пока жив хотя бы один ваш боец – операция продолжается.

Вы полетите на шатле. Ваш шатл имеет автопилот. Шатл запрограммирован на стыковку с кораблем «Бафут» и через определенное время шатл сам расстыкуется от корабля и вернется обратно на военную базу.

Поэтому ваша команда должна успеть выполнить боевую задачу вовремя и успеть вернуться на шатл, до его отлета. В противном случае операция считается проваленной.

На выполнение боевого задания вам отпущено 40 условных **единиц Времени**. Если по ходу игры, будет сказано, что вы теряете несколько единиц Времени – то вы должны вычеркнуть на листе вашего персонажа указанное время.

Если игровое время закончится до того, как вы успеете покинуть корабль – вы проиграете игру.

Ваша операция заканчивается, когда вы выполните несколько миссий, вы можете вернуться в отсек Ангара, где вас будет ждать ваш шатл.

По окончании игры подсчитайте количество денежного вознаграждения, которое вы получили за выполнение миссий. При повторных прохождении книги-игры вы сможете сравнить ваши результаты.

Правила боя

В игре присутствует несколько типов вооружения. Ваши бойцы вооружены штурмовой винтовкой, пулеметом или огнеметом.

Каждое оружие отличается убойной силой и затратами на перезарядку обоймы.

Например:

- **Винтовка** - наносит при попадании 1 Ущерб жизни врага. При перезарядке обоймы вы тратите (-1) боезапас из общего ящика боезапаса вашей команды.
- **Пулемет** – может нанести 1 Ущерб или сразу убить врага. При перезарядке обоймы вы тратите (-2) боезапаса.
- **Огнемет** – при попадании всегда Убивает врага. При перезарядке обоймы вы тратите (-3) боезапаса.

Меткость бойца

Попал ваш боец во врага или нет, зависит от броска кубика. На карточке бойца указано шесть цифр и боевые эффекты результата его атаки. Бросьте кубик и примените выпавший под этой цифрой боевой эффект.

Пример:

Боец (А) – винтовка:

- 1.Попал (1 ущерб)
- 2.Попал (1 ущерб)
- 3.Попал (1 Ущерб)
- 4.Промазал
- 5.Паника
- 6.Перезарядить оружие (-1 боезапас)

Паника бойца

Если при атаке выпал эффект «Паника», то это означает, что ваш боец в этом бою больше не участвует (поверните карточку бойца на бок). Продолжаете бой следующим

своим бойцом. Если все ваши бойцы находятся в состоянии паники, то каждый теряет по 1 Жизни и снова может вести бой (карточки разворачиваются вертикально).

В конце боя вы можете восстановить своих паникующих бойцов и развернуть их карточки вертикально.

Вы так же можете потратить таблетки «Анти-шок» (из вашей экипировки), чтобы отменить эффект паники у вашего бойца.

Некоторые бойцы психологически более стойкие и вообще не подвержены панике.

Боеприпасы

На листике вашего персонажа есть обозначение количества боезапаса, которым располагает ваш отряд. Боезапас ограничен - 40 обойм. Боезапас годится для любого вашего оружия (винтовки, пулемета, огнемета).

Когда на кубике стрельбы бойца выпадет эффект – «Перезарядить оружие», то вы вычеркните на своем листике указанное количество боезапаса.

Враги

У врагов такая же схема атаки, как и у ваших бойцов. Вы должны бросать кубик за врага и если указано что враг попал – то вы зачеркиваете на карточке своего бойца 1 Жизнь. Если результатом атаки врага окажется эффект – «Убил», то ваш боец убит и его карточка убирается из игры.

Если враг получи ранение, то отметьте это на отдельном листочке. Если враг был убит – бой заканчивается.

Жизнь и Лечение

Вы можете восстановить Жизнь вашего бойца, если потратите 1 аптечку. Одна аптечка восстанавливает 1 Жизнь одному бойцу. Во время боя нельзя применять аптечки.

Умения бойцов и игровых персонажей

В игре у бойцов и персонажей есть умения: Лидер, Психолог, Рейнджер, Доктор, Техник, Биолог, Программист, Ксено-психолог, Навигатор.

По ходу игры для выполнения некоторых игровых действий от вас могут потребоваться те или иные Умения.

Кроме этого некоторые умения дают бонусы в игре.

- **Доктор** – при использовании аптечки восстанавливает сразу +2 Жизни.
- **Рейнджер** – всегда атакует первым, если на него напал враг.
- **Навигатор** – позволяет вам использовать скафандры для всех членов вашей команды.

Особые личные характеристики бойцов

Кроме боевых показателей и умений бойцов, они могут иметь и описание каких-то личных особенностей их характера или взаимоотношений.

Например – боец по кличке «Голлем» не терпит присутствия в одной команде с собой Андронидов. Это значит, что при комплектовании своей команды вы не сможете включить в ее состав этих бойцов.

Некоторые особенности характера бойцов повлияют на ситуацию в ходе самой операции, о чем вам будет сказано прямо в тексте книги-игры.

Построение отряда

Вы должны перед игрой распечатать на отдельном листе и вырезать карточки всех бойцов и персонажей. С собой в миссию вы сможете взять лишь несколько бойцов. Вы должны выложить карточки своих бойцов на столе перед собой в одну линию.

Вот таким образом:



Крайний справа боец идет впереди группы. А крайний слева – замыкающий.

По ходу игры будет сказано, с какой стороны нападает на вас враг – спереди, сверху или сзади.

- Если враг нападает **спереди**, то бой принимает на себя первый боец.
- Если враг атакует **сзади**, то бой принимает замыкающий боец.
- Если враг нападает **сверху**, то бой может принять любой боец вашего отряда.

Если в результате боя боец убит, то дальше сражается боец стоящий рядом с ним. А карточка убитого убирается из игры.

По ходу игры (но не во время боя) игрок может поменять расположение карточек своих бойцов в линии.

Присоединение к отряду новых членов

По ходу игры вы можете найти новых персонажей. В этом случае вы берете карточку этого персонажа из общей стопки и можете поставить ее в одном ряду с карточками своих бойцов отряда.

Игровые События

По ходу игры вы должны записывать в своем листике персонажа наиболее значимые действия и игровые эффекты, которые могут повлиять на дальнейший ход игры. Например – вы смогли взломать код доступа в компьютер и отключить систему безопасности. Запишите это на своем листике. По ходу игры у вас могут спросить по тексту – отключили ли вы ранее «систему безопасности». Вы посмотрите в свой листик и вспомните, сделали вы это или еще нет.

Список дополнительной экипировки и оборудования

1. портативный сварочный аппарат (вдруг пригодится?)
2. Лазерный резак (режет биомассу и пластик)
3. Портативный Рентген-аппарат (доктору виднее!)
4. Чип-плата (для ремонта всяких систем)
5. баллончик с пенно-керамо спреем (для заделывания небольших пробоин в обшивке корабля; на случай диареи тоже сгодится)
6. аптечка (повышает Жизнь на (+1) – жаль потенцию не повышает)
7. комплект из пяти скафандров (для выхода в космос – а вы думали для чего?)
8. кислородный баллон (это запас для скафандра – если кто захочет погулять подольше в открытом космосе)
9. таблетки «Анти-шок» – для борьбы с паникой (своей или соседа)
10. био-контейнер – для погружения в него образца Чужого (так сказать, «апартаменты с климат-контролем»)
11. Шоккер – (на всякий случай)

Выберите 5 предметов и запишите их на карточке своего персонажа.

НАЧАЛО ИГРЫ

Шатл дернулся, коснувшись посадочной платформы ангара грузового корабля серии МХ – «Бафуту». Шлюзовые ворота корабля закрылись. Отсек ангара с шумом заполнился кислородом. Красные аварийные огни потухли. Системы стыковки грузового корабля работали в норме.

Механический голос бортового компьютера произнес - **«Стыковка завершена. Команда может покинуть шатл».**

Мощные гидроусилители беззвучно опустили спусковой трап шатла, и ваша команда вышла в ангар.

1. АНГАР

Темно. В тусклом свете аварийного освещения был виден большой квадратный ангар с высоким потолком. Вдоль стены штабелями стоят несколько больших контейнеров. В дальнем углу ангара находится автопогрузчик.

В боковой стене дверь, ведущая в соседний Технический отсек.

Никого из обслуживающего персонала корабля не видно. Хотя согласно правилам, прибывших пассажиров должны встречать – инженер технической службы и офицер безопасности. Жарко. Температура внутри корабля явно выше нормы.



Бросок кубика События:

1. Событие только для первого посещения – 2
2. Событие только для первого посещения – 3
3. Вы мельком осмотрели отсек в поисках полезных предметов – Бросьте кубик: (1)- сварочный аппарат; (2) – чип-плата; (3) – боезапас (+1); (4-6) ничего.
4. Нападение врага (Чужой-краб – атака сверху – атакует первыми)
5. Нападение врага (Чужой-солдат – атакует спереди – вы атакуете первым)
6. Ничего

АТАКА ЧУЖОГО-ОФИЦЕРА (ЖИЗНЬ = 5)

(бросьте за врага кубик):

1. Попал
2. Попал
3. Попал
4. Убил
5. Промазал
6. Промазал

АТАКА ЧУЖОГО-КРАБА (ЖИЗНЬ = 1)

1. Присосался
2. Присосался
3. Присосался
4. Промазал
5. Убежал
6. Убежал

Ваше решение?

- Остаться в отсеке (вам (-1) Время) – еще раз бросать кубик на событие.
- Использовать автопогрузчик, чтобы снять верхние контейнеры вниз и осмотреть их (вам (-1) Время) – требуется умение - **техник.** - 6
- Идти в Технический отсек - 13



2

Вы почувствовали, что температура воздуха в отсеке повышается. Приборы на вашем бронекостюме показывают, что температура на корабле явно выше нормы. Всем членам вашей команды (-1) Жизнь. Причина такой жары пока неизвестна. Если температура будет повышаться и дальше, то это может грозить вашей жизни и жизни экипажа. Могут выйти из строя системы корабля. - 1

3

Дверь, ведущая в соседний отсек, отошла в бок, и в проеме появился человек в синем комбинезоне. На его груди была эмблема Компании «СпейсКом». Он помахал вам рукой, и торопливо побежал к вам навстречу.

Ваши действия?

- стрелять в него - 4

- не стрелять в него - 5

4

Человек упал подкошенный вашим метким выстрелом. Вы осмотрели его труп. На куртке комбинезона вы видите бэйдж с надписью – **Мак Коллинз** (техник). Обыскав его тело, вы находите одну чип-плату. - 1

5

– «Слава богу, вы прибыли, - взволнованно сказал он, опасливо поглядывая назад – У нас тут чрезвычайная ситуация. Меня зовут Мак Коллинз. Я техник. Боюсь, что я последний из выживших членов экипажа. Там внутри корабля происходит что-то ужасное. Я ничего не понимаю. Я лишь слышал по внутреннему коммуникатору крики людей. Они звали на помощь.... Они умирали! Потом все стихло. Я боялся и остался на Техническом складе. Там я забаррикадировал все двери и ждал. Слава богу, вы прибыли...».

Ваше решение?

- Вы можете присоединить Мак Коллинза к своей команде или отправить его внутрь своего Шатла (он засчитывается как спасенный член экипажа) – 1
- Вы решаете расспросить Мак Коллинза - 7

6

Вы завели автопогрузчик и сняли несколько контейнеров с верхнего ряда. Вы открыли эти контейнеры. Бросьте кубик – Вы нашли там: (1) - боезапас (+3); (2) чип-плату; (3) – один баллон с кислородом; (4) – пять комплектов скафандров (для перемещения в космосе – требуется наличие хотя бы одного бойца с Умением - навигатор); (5) один баллон пено-керамо-спрея; (6) – ничего полезного.

Вернитесь на - 1

7

Какие вопросы вы хотите задать Мак Коллинзу? (за каждый вопрос вам (-1) Время)

- Где находится дипломат Артур Харрисон? – 8
- Как проходит система воздуховодов на корабле? - 9
- Почему на корабле высокая температура? – 10
- Что происходит на корабле? – 11
- Откуда могли взяться на корабле Чужие? – 12
- Больше вопросов нет - 1

8

Ответ Мак Коллинза - «Дипломат Артур Харрисон проживал в отсеке Кают. Но он так же был допущен и в командную Рубку. Вполне возможно, что в момент, когда все началось, он находился в отсеке Пищблока» - 1

9

Ответ Мак Коллинза - «Вот схема воздуховодов. Она имеет выходы лишь в некоторых отсеках корабля. По воздуховодам человек может пробраться только ползком. Для каждого уровня-этажа существует отдельная система воздуховодов. По воздуховоду верхнего уровня невозможно попасть на нижний уровень (см. схему)» - 1

10

Ответ Мак Коллинза - «Температура на корабле постоянно повышается. Скорее всего, причина в поломке Реактора. Если так пойдет и дальше, через несколько часов, корабль может просто взорваться» - 1

11

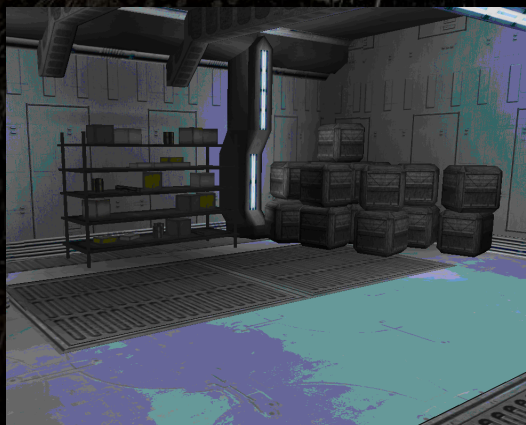
Ответ Мак Коллинза - «В каждом отсеке установлены коммуникаторы. Но после того, как все это началось. Многие коммуникаторы вышли из строя. Из криков, которые были слышны через них, я понял, что произошло нападение каких-то инопланетных тварей. Судя по переговорам экипажа, это какие-то гигантские насекомые. Кажется, они плюются кислотой и их очень трудно убить». - 1

12

Ответ Мак Коллинза - «Первое нападение произошло в отсеке «Оранжерея». Откуда там взялись эти твари – непонятно! Когда наш корабль стоял в доке на космической станции «Альфа-17» работники Корпорации «ФитоСкай» провели профилактику растений и сменили весь гидропон в оранжерее. Вроде бы все было в порядке. Но об этом скорее нужно расспросить нашего биолога Роберта Фула... хм...если он еще жив» - 1

13. ТЕХНИЧЕСКИЙ ОТСЕК

Вокруг вдоль стен стальные стеллажи с ящиками и запчастями. В этом отсеке занимаются починкой агрегатов и механизмов. Возле дальней стены находится забаррикадированная дверь, ведущая в соседний отсек Пищеблока. Слева под потолком виден выход воздуховода.



Бросок кубика События:

1. Событие – 14
2. Событие – 15
3. Событие только для первого посещения – 16
4. Вы осмотрели отсек в поисках полезных предметов – Бросьте кубик: (1)- био-контейнер; (2) – чип-плата; (3) – кислородный баллон; (4) - лазерный резак; (5) - универсальный ремонтный комплект; (6) – ничего.
5. Нападение врага (Чужой-краб – атакует сзади – атакует первым)
6. Ничего

АТАКА ЧУЖОГО-КРАБА (ЖИЗНЬ = 1)

1. Присосался
2. Присосался
3. Присосался
4. Промазал
5. Убежал
6. Убежал

Ваше решение?

- Остаться в отсеке (вам (-1) Времени) – еще раз бросать кубик на событие.
- Идти в отсек Пищеблока - 17
- Лезть в воздуховод – до отсека Лазарет (-2 Времени) - 18 ; до отсека Каюты (-4 Времени) – 19 ; до Инженерного отсека (-6 Времени) – 20 ;
- Идти в отсек Ангара - 1

14

Технический отсек - Событие:

Среди прочего мусора вы находите безжизненное серое тело Чужого-краба. Его трупик выглядит окаменевшим. Если у вас в команде есть биолог, идите на - 39
Если нет биолога, вернитесь на - 13

15

Технический отсек - Событие:

Кажется, температура на корабле повысилась. Становится жарковато. Всем членам вашей команды (-1) Жизнь. С системами корабля явно что-то не в порядке. - 13

16

Технический отсек - Событие:

Внезапно по коммуникационному селектору корабля вы слышите – *«Помогите! Кто меня слышит?! Говорит Роберт Фул. Я обнаружил источник появления этих тварей – это находится в отсеке Утилизации. Черт!! Что это?! О боже! Это невозможно!!»* - вы слышите несколько выстрелов, скрежет, визг и человеческие крики. Все. Связь оборвалась. Тишина. - 13

17. ПИЩЕБЛОК

В этом отсеке хранятся пищевые запасы экипажа, и находится общая столовая. Вокруг валяются перевернутые столы и стулья, зловонные остатки еды и мусор. Вы видите несколько растерзанных до неузнаваемости человеческих тел. Отсюда двери ведут в Коридор «С», в Лазарет и в Технический отсек.

Бросок кубика на событие:

1. Событие только для первого посещения – 41
2. Событие только для первого посещения – 42
3. Событие многоразовое – 43
4. Вы осмотрели отсек на наличие предметов: Бросьте кубик – (1) пенно-керамо-спрей; (2) шоккер; (3) чип-ключ от отсека Генератора; (4) аптечка; (5) боезапас (+1); (6) ничего;
5. *Нападение врага – Чужой-солдат - атакует спереди – вы стреляете первым.
6. *Нападение врага – Чужой-краб – атакует сзади – вы стреляете первым.

АТАКА ЧУЖОГО-СОЛДАТА (ЖИЗНЬ = 3)

(бросьте за врага кубик):

1. Попал
2. Попал
3. Попал
4. Промазал
5. Промазал
6. Убежал

АТАКА ЧУЖОГО-КРАБА (ЖИЗНЬ = 1)

1. Присосался
2. Присосался
3. Присосался
4. Промазал
5. Промазал
6. Убежал

Ваши дальнейшие действия?

- Остаться в этом отсеке - (вам (-1) Время) – еще раз бросать кубик на событие.
- Идти в Технический отсек – 13
- Идти в Коридор «С» – 60
- Идти в Лазарет - 18

18. ЛАЗАРЕТ

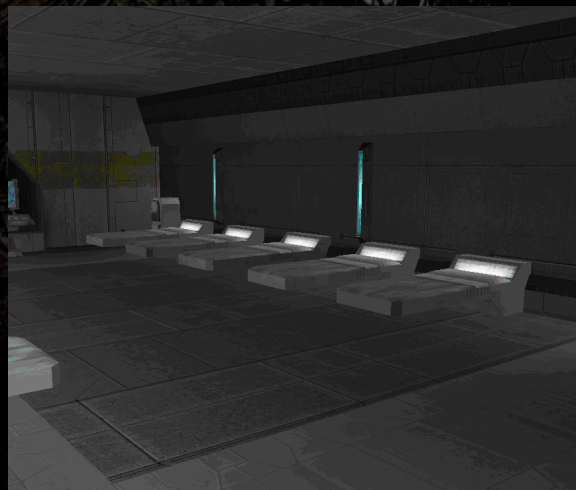
Горит тусклое аварийное освещение. Под потолком есть входное отверстие воздуховода. В отсеке лазарета несколько полупрозрачных переборок. За переборками койки для пациентов. Несколько шкафов у стен. Везде беспорядок.

В углу стоит большой стационарный рентген-аппарат.

Рядом операционный стол с роботом-доктором для оказания первой помощи, - но он сломан.

Стол робота-доктора в одном месте насквозь прожжен. На краях дыры застыл пузырями керамопластик. Пол тоже прожжен насквозь. Под стальной обшивкой пола в глубине видны поврежденные трубопроводы систем корабля.

Такое мог сделать только мощный лазер или....??



Бросок кубика События:

1. Событие только для первого посещения – 21
2. Событие только для первого посещения – 22
3. Событие только для первого посещения – 23
4. Вы мельком осмотрели отсек в поисках полезных предметов – Бросьте кубик: (1)-аптечка; (2) – хирургический лазерный резак; (3) – кислородный баллон; (4) - таблетки «Антишок»; (5) – таблетки «Антишок»; (6) – переносной рентген-аппарат.
5. Нападение врага (Чужой-краб – атакует сзади – атакует первым)
6. Ничего

АТАКА ЧУЖОГО-КРАБА (ЖИЗНЬ = 1)

1. Присосался
2. Присосался
3. Присосался
4. Промазал
5. Промазал
6. Убежал

Ваши дальнейшие действия?

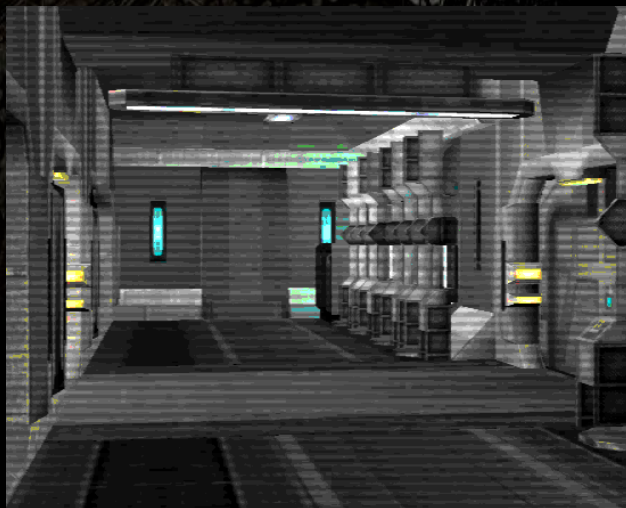
- Остаться в отсеке (вам (-1) Время) – еще раз бросать кубик на событие.
- Если у вас есть Предмет - **чип-плата** и Умение **техник**, то вы можете починить робота-доктора и восстановить здоровье своим раненым бойцам. Каждому бойцу можно восстановить максимум (+1) Жизнь.
- Идти в отсек Грузовой Лифт – 33
- Идти в отсек Пищеблока – 17
- Лезть по воздуховоду в Технический отсек (-2 Времени) – 13
- Лезть по воздуховоду в Инженерный отсек (-5 Времени) – 20
- Лезть по воздуховоду в отсек Кают (-3 Времени) - 19

19. КАЮТЫ

Вдоль стен тянутся двухъярусные койки и узкие шкафы. На полу перевернутые табуреты и разбросанные личные вещи экипажа. В углу отсека баррикада из мебели и шкафов.

Бросьте кубик на Событие:

1. Событие только для первого посещения – 84
2. Событие только для первого посещения – 85
3. Событие только для первого посещения – 86
4. Событие многоразовое – 87
5. Нападение врага – Атака Чужого-офицера. Атака сзади. Атакует первым.
6. Нападение врага – Атака Чужого-солдата. Атака сверху. Атакует первым.



АТАКА ЧУЖОГО-ОФИЦЕРА (ЖИЗНЬ = 5)

(бросьте за врага кубик):

1. Попал
2. Попал
3. Убил
4. Промазал
5. Промазал
6. Промазал

АТАКА ЧУЖОГО-СОЛДАТА (ЖИЗНЬ = 3)

(бросьте за врага кубик):

1. Попал
2. Попал
3. Попал
4. Промазал
5. Промазал
6. Убежал

Ваши дальнейшие действия?

- Остаться пока в отсеке – бросьте снова кубик события (-1 Время).
- Идти в отсек Арсенала - 71
- Идти в отсек Коридор «С» - 60
- Лезть в воздуховод и ползти до Инженерного отсека (-2 Времени) – 20;
- Лезть в воздуховод и ползти до Лазарета (-3 Времени) – 18;
- Лезть в воздуховод и ползти до Технического отсека (-5 Времени) – 13;

20. ИНЖЕНЕРНЫЙ ОТСЕК

Это помещение используют как грузовой отсек. Здесь же находится пульт управления техническими системами корабля. Под потолком есть выход воздуховода.



Бросок кубика События:

1. Событие только для первого посещения - 63
2. Событие многоразовое - 64
3. Событие многоразовое - 65
4. Событие многоразовое - 66
5. Нападение врага – (Чужой-офицер – атакует сзади – атакует первым)
6. Нападение врага – (Чужой-солдат – атакуют сверху – вы атакуете первым)

АТАКА ЧУЖОГО-ОФИЦЕРА (ЖИЗНЬ = 5)

(бросьте за врага кубик):

1. Попал
2. Попал
3. Убил
4. Промазал
5. Промазал
6. Промазал

АТАКА ЧУЖОГО-СОЛДАТА (ЖИЗНЬ = 3)

(бросьте за врага кубик):

1. Попал
2. Попал
3. Попал
4. Промазал
5. Промазал
6. Убежал

Ваши дальнейшие действия?

- Остаться в отсеке – (-1 Время) – бросайте снова кубик на Событие;
- Осмотреть отсек – Бросьте кубик: (1) боекомплект (+2); (2) аптечка; (3) чип-плата; (4) ремонтный комплект; (5) инструкция по отладке Реактора (заменяет Умение «техник» при ремонте Реактора); (6) чип-ключ от арсенала;
- Идти - в отсек Арсенала (только если у вас есть **чип-ключ** от Арсенала) – 67;
- Спустится на нижний уровень палубы в отсек Мастерских – 80;
- Лезть в воздуховод и ползти – до отсека Кают (-2 Времени) - 19 ;
- Лезть в воздуховод и ползти до отсека Лазарета (-5 Времени) - 18 ;
- Лезть в воздуховод и ползти до Технического отсека (-7 Времени) – 13 ;

21

Лазарет – Вы замечаете на полу кровавый след, который ведет к одному из железных шкафов возле стены. Двери шкафа прикрыты.

Ваши действия?

- Расстрелять шкаф с расстояния – 24
- Подойти и открыть шкаф – 25

22

Лазарет – Вы замечаете на одной из коек неподвижно лежащую молодую женщину. Ее лицо бледно-серого цвета. Кажется, она не дышит. Пульс не прощупывается. У нее на бэйдже написано – **Сюзанна Мур** (навигатор).

В лазарете есть стационарный рентген-аппарат, и вы можете проверить наличие внутри тела этой женщины – зародыша Чужого (-1 Время) – 27 ; Если не хотите тратить на это время, – вернитесь на – 18

23

Лазарет – Вдруг вы слышите как кто-то, громыхая, лезет по воздухопроводу к выходу в отсек лазарета. Слышен приближающийся грохот металлической обшивки воздуховода. Черная блестящая фигура Чужого уже начала высовываться из отверстия...!!

Ваши действия?

- Стрелять в Чужого – 29
- Не стрелять и ждать – 30
- Отступить в отсек Пищеблок – 31
- Отступить в отсек Лифт – 32

24

От ваших пуль дверца шкафа быстро превращается в дырявое сито с рваными дырами. Из-за двери вы слышите душераздирающие крики. Кто-то дергается там внутри. Шкаф бешено сотрясается. Дверь открывается и из шкафа вываливается труп пожилого мужчины. Он лежит на полу без движения и под ним быстро растекается лужа крови. Вы видите, что одна его нога, выше колена, плотно перебинтована медицинским пластырем. По-видимому, этот человек был ранее ранен, но смог сам оказать себе медицинскую помощь.

У него на бэйдже написано – **Ливенгауп** (доктор).

- Обыскав тело мужчины, вы нашли у него одну аптечку и персональный коммуникатор – Вы прочитали там такую интересную информацию:
*«...В доке станции «Альфа-17» работники корпорации «ФитоСкай» производили на нашем корабле профилактику отсека Оранжерей. Был полностью заменен гидропон. Обычно при таких процедурах я беру пробу и провожу анализ на наличие в нем опасных для растений вирусов. Но в этот раз наш корабельный биолог Роберт Фул не предоставил мне образцы нового гидропона. Он вместо меня поставил свою подпись на документах экологической экспертизы.
 Кажется, Роберт Фул находится в сговоре с корпорацией «ФитоСкай» и получает от них «плату» за выгодные контракты. Нужно будет сообщить об этом нашему офицеру по безопасности....».*
- В лазарете есть стационарный рентген-аппарат, и вы можете проверить наличие зародыша Чужого внутри этого мертвого мужчины – (-1 Время) – 26;
- Если не хотите тратить на это время, – вернитесь на – 18

25

Вы осторожно открываете шкаф и видите там спрятавшегося пожилого мужчину. Он до смерти напуган. Одна его нога перебинтована.

«Вы,...вы...вы - кто?» – заикаясь спрашивает вас мужчина – «Вы из группы спасения? Господи, неужели мне повезло! Нужно скорее убираться отсюда. Эти ужасные твари всех убивают».

Вы видите на бэйдже мужчины надпись – **Ливенгауп** (доктор).

Ваши действия?

- Опросить доктора (-1 Времени) – 74
- Проверить на рентгеновском аппарате на наличие в теле доктора зародыша Чужого (-1 Время) – 73
- Присоединить доктора к вашей команде.
- Отправить доктора в отсек Ангара для посадки в шатл – Бросьте кубик за каждый отсек на пути к Ангару – если хотя бы на одном из кубиков выпадет (5 или 6) – доктор погиб по пути.

Вернитесь на – 18

26

Мертвый доктор – Нет зародыша Чужого – 18

27

Женщина – Нет зародыша Чужого. Если у вас в команде есть персонаж с Умением - **доктор**, то перейдите на - 28.

Если нет доктора – вернитесь на – 18

28

Вы обнаруживаете по рентген снимку, что женщина беременна (на 6-ом месяце). Человеческий зародыш живой. Значит и женщина жива. Но почему она в таком странном безжизненном состоянии – пока непонятно. Если в вашей команде есть боец «Живодер», то перейдите на - 125

Ваши действия?

- Оставить женщину в лазарете как есть – вернитесь на – 18
- Отправить одного из своих бойцов вместе с женщиной назад к шатлу. Уберите карточку одного бойца и карточку женщины из своей команды. Бросьте кубик за каждый отсек на пути вашего бойца к Ангару с шатлом – если хотя бы на одном из кубиков выпадет (5 или 6) – боец и женщина погибли по пути.

Вернитесь на – 18

Вы расстреливаете темную зловещую фигуру Чужого и тело пару раз дернувшись - замирает (вам (-1) боеприпас). Вы подходите ближе и видите, что это совсем не Чужой, а здоровый лысый негр. Вы приняли его за тварь, потому что его тело было черным и блестело от пота как хитиновый панцирь Чужого.

Вы вытаскиваете из воздуховода тело негра. На его бэйдже написано – **Тауэр** (техник).

Обыскав тело убитого, вы находите:

Бросьте кубик –

- (1) – чип-ключ от отсека Реактора;
- (2) Инструкция по ремонту Реактора (позволяет любому без умения Техник исправить реактор);
- (3) – чип-плату;
- (4) – чип-ключ в отсек Грузового Лифта;
- (5) – ничего;
- (6) – Информация на персональном коммуникаторе Билли Тауэра – «... у меня есть неоспоримые доказательства того, что навигатор Сюзана Мур является давней любовницей нашего дипломата Артура Харрисона. Не случайно он в своих перелетах всегда использует наш корабль. Сюзанна беременна от него. ... Я пригрозил Харрисону, что если он мне не заплатит 50 тыс. кредиток, я расскажу всем о его тайной связи, и на этом его карьера будет окончена. Харрисон обещал мне заплатить...но, я почему-то ему не верю».

- Проверить негра рентген-аппаратом на наличие в его теле зародыша Чужого (-1 Время) – 40
- Не проверять наличие в теле убитого зародыша Чужого. Вернитесь на – 18

30

В последний момент перед нажатием на курок вы замечаете, что это не Чужой, а здоровый лысый негр. Он весь мокрый от пота и его лицо блестит в сумраке аварийного освещения отсека. Слава богу! Вы чуть было не застрелили члена экипажа. На его бэйдже написано – **Тауэр** (техник). Негр ранен в плечо и истекает кровью. Если ему не оказать сейчас медицинскую помощь – он скоро умрет от потери крови.

Ваши действия?

- Перевязать Тауэра (вам -1 аптечка) – негру (+1) Жизнь.
- Проверить негра рентген-аппаратом на наличие в его теле зародыша Чужого – 34
- Расспросить негра о событиях на корабле – 35
- Спросить негра не видел ли он дипломата – 36
- Спросить негра о причине повышения температуры на корабле – 37
- Спросить негра знает ли он откуда могли появиться Чужие на корабле – 38
- Присоединить негра к своей команде (только если вы оказали ему медицинскую помощь).
- Отправить негра самому добираться до ангара, где он сможет спрятаться в вашем шатле (только если вы оказали ему медицинскую помощь). – Бросьте столько кубиков, сколько отсеков негр должен будет пройти до Ангара. Если выпадет хоть одна (5 или 6) – негр погиб по дороге.
- Если вы не собираетесь сейчас оказывать медицинскую помощь Билли Тауэру – он умирает от потери крови (уберите его карточку из игры).
- Отправиться в отсек «Грузовой Лифт» - 33
- Отправиться в отсек «Пищеблок» - 17

31

У доктора в теле нет зародыша Чужого.
Вернитесь на - 25

32

Вы бросаетесь к двери ведущей в отсек Грузового Лифта. Но дверь не отрывается. Она заперта на кодовый замок. Нужен чип-ключ. Если у вас есть чип-ключ от отсека Грузового лифта – переходите на – 33

Если у вас нет чип-ключа – вернитесь на – 23

33

Грузовой Лифт - Запомните сейчас номер этого параграфа (№33).

Грузовой лифт заблокирован компьютером. Для использования лифта и перехода на нижний уровень палубы корабля на пульте лифта нужно набрать код запуска лифта.

На пульте вы видите цифры: { 7 – 12 – 17 - ?? }.

Нужно подобрать правильную недостающую цифру. Если вы точно знаете эту недостающую цифру, то прибавьте к ней +68 и получите число «параграфа», на который вам сейчас нужно перейти.

Если у вас есть **чип-ключ** от Грузового отсека, то вы можете свободно разблокировать дверь - 90

Если вы не знаете правильного кодового числа, и у вас нет чип-ключа, вернитесь в отсек, из которого вы сюда пришли: в Лазарет – 18; в отсек Генератора – 100; в Коридор «Д» - 130; в Оранжевую – 120; в коридор «Е» - 110;



34

Он не заражен. – 30

35

Рассказ Тауэра - «Я был на нижнем уровне корабельной палубы в отсеке Мастерских, когда услышал по коммуникатору, что корабль подвергся нападению инопланетных тварей. Сначала я прятался вместе с двумя другими членами экипажа. Потом эти твари полезли на нас. Одного они схватили и куда-то утащили. Он жутко кричал и отбивался. Второй мой напарник куда-то убежал. А я пробрался на верхнюю палубу, а потом спрятался в воздухопроводе. Я сидел там долго. Потом решил пробираться сюда». – 30

36

Ответ Тауэра – «Я видел дипломата в отсеке Кают. Правда, он был серьезно ранен. Это ужасно, что делают эти твари с людьми, когда они попадают к ним в лапы». – 30

37

Ответ Тауэра – «Температура на корабле повышается из-за поломки Реактора. Его нужно срочно починить. Иначе температура и дальше будет расти и корабль взорвется. Но гораздо раньше, мы все изжаримся здесь внутри. Нужно или починить Реактор или поскорее сматываться отсюда». – 30

38

Ответ Тауэра – «Я думаю, что эти твари могли появиться из отсека Утилизации. Мы периодически открываем иллюз и выбрасываем в космос всякий мусор. Возможно, в один из таких моментов они и проникли в отсек Утилизации». – 30

39

Ваш биолог осматривает безжизненное тельце Чужого-краба. - «Этот Чужой уже заразил кого-то из членов экипажа и отложил внутрь человеческого тела зародыш» – говорит ваш биолог – «Примерно через 4-5 часов этот зародыш может вылупиться. Эти твари обладают феноменальной скоростью роста. Но этот «краб» уже безвреден. Ах! Черт возьми! Я укололся об его острый коготь. Зараза! Даже мертвый он «кусается» - мрачно пошутил ваш биолог – 13

40

Негр заражен. Если у вас есть биолог + био-контейнер + лазерный резак. То вы можете вскрыть тело негра и заключить в био-контейнер зародыш Чужого. Отметьте на своей карточке персонажа, что вы выполнили **Миссию №6**. Или просто расстреляйте этого зародыша Чужого (-1 боезапас).

Вернитесь на – 29

41

Пищеблок – Из-за угла на вас выскочил какой-то мужчина с большим кухонным тесаком в руке. С безумными глазами и криками он бросился на вас.

Ваши действия?

- Стрелять в него – 44
- Не стрелять в него – 45
- Если у вас в команде есть Психолог – 46

42

Пищеблок –

Вы слышите какие-то звуки со стороны большого шкафа холодильной камеры.

Ваши действия?

- Расстрелять через дверь шкаф морозильной камеры – 53
- Открыть дверцу морозильного шкафа – 54
- Ничего не делать – 17

43

Пищеблок –

Внезапно прямо под полом отсека раздался какой-то глухой взрыв. Палуба корабля затряслась. Что-то произошло в отсеке на нижнем уровне. Кажется, там находится отсек Криокамер. Если пробиты трубопроводы, то жидкий азот начнет распространяться в другие отсеки. Это может быть опасным для экипажа и корабля.

Там есть выход воздуховода. Это значит, что теперь через воздухопроводы нижней палубы передвигаться будет невозможно. Там будет слишком низкая температура. (запишите на своем листике персонажа, что с этого момента перемещения по воздуховодам нижней палубы невозможны) – 17

44

Вы расстреливаете в упор сумасшедшего (вам -1 боезапас). Он падает на пол и затихает. Внезапно его тело вновь оживает и из его груди, разрывая плоть, вылезает небольшого размера Чужой-солдат. Его пасть усажена большим количеством зубов. С диким визгом Чужой бросается на вас – Атакует спереди. Вы стреляете первым. Убегать поздно. Деритесь!

АТАКА ЧУЖОГО-СОЛДАТА (ЖИЗНЬ = 3)

(бросьте за врага кубик):

1. Попал
2. Попал
3. Попал
4. Промазал
5. Промазал
6. Убежал

Идите на – 17

45

Сумасшедший с тесаком в руке подскакивает к вам и наносит удар. Деритесь! – атака спереди – он атакует первым.

СУМАСШЕДШИЙ (1 Жизнь)

Он атакует:

1. Попал
2. Попал
3. Промазал
4. Промазал
5. Промазал
6. Промазал

Если вы убили сумасшедшего – при обыске вы нашли у него – Бросьте кубик: (1) аптечку; (2) таблетки «Анти-шок»; (3) аэрозоль от тараканов ☺; (4-6) – ничего.

Идите на – 17

46

Ваш психолог кричит сумасшедшему – «Осторожно сзади!!!» - Сумасшедший в страхе оглядывается назад и вы, пользуясь моментом, ударом кулака вырубаете его. Он падает без чувств. На его бэйдже написано – **Джузеппе** (повар)

Ваши действия?

- Если у вас есть переносной рентген-аппарат – обследуйте мужчину на наличие в его теле Чужого – 47
- Приведите его в чувство (-1 аптечка) – 48
- Оставить его здесь как есть – 17
- Отправить его в сопровождении с одним из своих людей в Ангар – Бросьте столько кубиков, сколько отсеков до Ангара. Если выпадет хоть одна (5 или 6) – не дошли и погибли.
- Присоединить его к своей команде – 17

47

В его теле есть зародыш Чужого.

Если у вас есть биолог + лазерный резак + био-контейнер, то вам удастся поместить зародыш Чужого в контейнер. Отметьте на своем листике персонажа выполнение **Миссии №6**.

Вернитесь на – 46

48

Вы оказали Джузеппе первую медицинскую помощь и вывели его из состояния стресса.

Теперь вы можете задать ему несколько вопросов.

Ваши вопросы:

- Что здесь произошло? – 49
- Где находится дипломат? – 50
- Откуда появились на корабле Чужие? – 51
- Где могут находиться остальные члены экипажа? – 52
- Вопросов больше нет. Вернуться назад – 46

49

Джузеппе рассказывает – «Я услышал по селектору о нападении каких-то тварей в Инженерном доке. Потом они появились здесь в Пищеблоке. Среди посетителей столовой началась паника. Несколько человек было растерзано прямо у меня на глазах. Среди тварей были большие матово-черные членистоногие монстры с большими яйцеобразными головами. И еще несколько мерзкого вида тварей похожих на крабов с длинными хвостами. Они тоже гонялись за людьми. Потом, что-то ударило меня и я потерял сознание. Когда я очнулся – тварей уже не было». – 48

50

Джузеппе рассказывает – «Когда произошло нападение тварей, дипломата в Пищеблоке не было. Наверное, он был у себя в отсеке Кают или в Рубке с офицерами корабля. Где он сейчас я не знаю». – 48

51

Джузеппе рассказывает – «Я не знаю, откуда появились эти твари. Но у меня есть подозрение, что они могли каким-то образом пролезть в отсек Утилизации. Мы периодически сбрасываем в открытый космос мусор и в этот момент твари вполне могли проникнуть внутрь корабля. Может быть, офицер по безопасности Хартман знает, откуда они появились. Или может быть центральный компьютер корабля засек первые сигналы опасности...? Если вы проберетесь в Рубку, то сможете запросить компьютер корабля об этом». – 48

52

Джузеппе рассказывает – «Когда произошло нападение этих тварей, большая часть экипажа была здесь в отсеке Пищеблока. Дежурная вахта была в Рубке, в Мастерской и в Инженерном отсеке. Доктор Ливенгауп был у себя в Лазарете. Там так же находилась пациентка Сюзанна Мур – ей недавно стало плохо. Ее сильно тошнило.

Еще была какая-то поломка в отсеке Реактора и инженеры занимались этим». – 48

53

Вы расстреляли подозрительный шкаф для большей надежности длинными очередями (вам -2 боезапаса).

Пули прошли дверь во многих местах. Если кто-то и прятался там, то он уже мертв.

Вы открываете дверь шкафа и видите там изрешеченное тело женщины. На ее лице сидит Чужой-краб. Его маленькое серо-сизое тело пульсирует. Внезапно тварь бросается на вас – Деритесь! Чужой-краб атакует спереди. Вы стреляете первым.

АТАКА ЧУЖОГО-КРАБА (ЖИЗНЬ = 1)

1. Присосался
2. Присосался
3. Присосался
4. Промазал
5. Промазал
6. Убежал

После боя идите на - 17

54

Вы открыли шкаф морозильной камеры и видите там женщину, на лице которой сидит серо-сизого цвета тварь – это Чужой-краб. Женщина в обмороке. Тело краба пульсирует. На бэйдже у женщины написано – **Джоанна Вагнер** (доктор).

Ваши действия?

- Расстрелять Чужого-краба вместе с женщиной – 17
- Если у вас есть биолог – Попытаться снять Чужого-краба с лица женщины – 55
- Оставить женщину и Чужого здесь – 17
- Отправить женщину вместе с одним из своих людей в отсек Ангара – Бросьте столько кубиков, сколько отсеков до Ангара. Если выпадет хоть одна (5 или 6) – они не дошли и погибли. – 17
- Если у вас есть биолог + шоккер + био-контейнер – вы можете снять с жертвы тело Чужого и поместить его в контейнер – сделайте отметку в листе Персонажа о выполнении **Миссии № 6**. После этого можете отправить женщину с одним из своих людей в отсек Ангара – Бросьте столько кубиков, сколько отсеков до Ангара. Если выпадет хоть одна (5 или 6) – они не дошли и погибли. Или оставьте ее в бессознательном состоянии в этом отсеке. – 17

55

Ваш биолог попробовал снять тварь с лица жертвы. Но тварь с визгом набросилась на него, оставив свою прежнюю жертву. Ваш биолог упал на пол в последний момент, успев схватить руками мерзкое многоногое тело твари. Краб выбросил вперед свой упругий и длинный хвост и обвил им шею биолога. Человек стал задыхаться и его руки стали ослабевать. Еще немного и краб присосется к лицу биолога.

Ваши действия?

- Расстрелять краба, но пули могут задеть и биолога – 56
- Схватить руками краба и помочь биологу оттащить эту тварь от лица – 57
- Бросится бежать отсюда – Идти в Технический отсек – 13; Идти в Коридор «С» – 60 ; Идти в Лазарет – 18
- Если у вас есть шоккер – ударить тварь разрядом тока – 58
- Ничего не делать. Позволить твари присосаться к биологу – 59

56

Вы стреляете в мерзкого краба. Его тело разрывается в клочья. Ваши пули не задели биолога, но из краба вылетает желтоватая кислота и забрызгивает грудь биолога. Кислота быстро начинает дымиться на одежде несчастного и прожигать дыры. Биолог кричит от невыносимой боли.

Срочно помогите ему или он умрет.

Ваше решение?

- Потребуется использовать (-3) аптечки для заживления сильных ожогов раненого – 59
- Оставить биолога умирать – уберите его карточку из игры. Вернитесь на – 17

57

Вы бросаетесь на помощь биологу и рывком отбрасываете тварь в сторону. Она, не секунды не мешкая, тут же снова бросается в вашу сторону. – 58

58

Тварь отпрыгнула в сторону и напала на вас. Деритесь! Чужой-краб – атакует спереди – он атакует первым.

АТАКА ЧУЖОГО-КРАБА (ЖИЗНЬ = 1)

- 1. Присосался**
- 2. Присосался**
- 3. Присосался**
- 4. Промазал**
- 5. Промазал**
- 6. Убежал**

После боя идите на – 17

59

Тварь последним рывком бросилась к лицу несчастного и намертво присосалась к его лицу. Биолог потерял сознание.

Ваши действия?

- Расстрелять тварь вместе с биологом – вам (-1) боезапас. Уберите карточку биолога из игры. Вернитесь на – 17
- Если у вас в команде есть еще один специалист биолог – попытаться побыстрее снять краба с лица жертвы – 61
- Если у вас есть шоккер, попробовать ударить разрядом тока эту тварь – 58
- Оставить жертву и краба так как есть – 17

60. КОРИДОР «С»

Небольшой коридор между отсеками. Отсюда двери ведут в Каюты, Пищеблок, в Коридор «В».

Бросьте кубик на событие:

1. Событие многоразовое - 135
2. Событие многоразовое - 136
3. Событие многоразовое - 137
4. Событие многоразовое - 138
5. Событие только для первого посещения - 139
6. Нападение врага – вас атакует Чужой-краб – атакует сверху – атакует первым.



АТАКА ЧУЖОГО-КРАБА (ЖИЗНЬ = 1)

1. Присосался
2. Присосался
3. Присосался
4. Промазал
5. Промазал
6. Убежал

Ваши дальнейшие действия?

- Задержаться в этом отсеке и еще раз бросить кубик на событие (вам -1 Времени).
- Идти в Пищеблок – 17; Идти в Коридор «В» - 150; Идти в Каюты – 19;

61

Вашему биологу удалось снять краба с лица жертвы, и он пока удерживает эту извивающуюся у него в руках тварь. Твари удается своими длинными членистоногими лапами разодрать руки биолога в кровь. Биологу (-1) Жизнь.

Ваши действия?

- Если у вас есть био-контейнер, то вы можете посадить тварь в контейнер и отметить в листике своего персонажа выполнение **Миссии №6** – 17
- Вы можете приказать биологу отбросить тварь подальше в сторону, чтобы вы могли ее расстрелять с безопасного расстояния – 62

62

Биолог отбросил краба в сторону и тварь, быстро перебирая своими многочисленными лапами, снова бросилась на вас. Деритесь! Чужой-краб атакует спереди, вы стреляете первым.

АТАКА ЧУЖОГО-КРАБА (ЖИЗНЬ = 1)

1. Присосался
2. Присосался
3. Присосался
4. Промазал
5. Промазал
6. Убежал

После боя идите на – 17

63

Инженерный отсек – Вы замечаете прячущегося за ящиками человека. Только вы собрались подойти к нему, как он выстрелил в вас. Атака спереди.

АТАКА НЕИЗВЕСТНОГО (1 Жизнь)

Бросьте кубик –

- (1) Попал - вам (-1) Жизнь;
 (2) Попал - вам (-2) Жизни;
 (3-6) – он промахнулся;

Ваше решение?

- Стрелять в него – 68
- Крикнуть ему, что вы группа спасения – 69
- Если у вас есть психолог – 70

Инженерный отсек – Компьютер Пульта управления техническими системами показывает...

Бросьте кубик:

1. **Поломка Реактора** – температура внутри корабля критически повышается. Всем членам вашей команды (-1) Жизнь. Если не исправить Реактор, то корабль вскоре может взорваться. Для ремонта Реактора требуется – проникнуть в отсек + иметь умение техника или Инструкцию по ремонту реактора + иметь несколько чип-плат.
2. **Аварийная ситуация в Криогенном отсеке.** Жидкий азот заполнил отсек и проник в воздуховоды нижней палубы. С этого момента передвижение по воздуховодам нижней палубы недопустимо (запишите эту информацию на листике).
3. **Разгерметизация отсека – Коридор «D»** - там сейчас вакуум. Пройти этот отсек можно только в скафандрах. Скафандры должны иметь все члены вашей команды. Если вы решите идти через отсек Коридора «D», но у вас не хватает на всех скафандров, то лишних бойцов вы можете отправить, самим добираться до спасательного шатла в отсек Ангара. Бросьте кубик за каждый отсек, который они должны пройти до Ангара. За каждое выпадение (5 или 6) – погибает один боец. Кто дошел – считается спасенным и находится до конца игры в шатле.
4. **Аварийная блокировка отсека Грузового лифта** – необходимо перегрузить программу управления лифтом. Требуется наличие умения – «программист» или чип-ключ.
5. **Авария в отсеке Регенерации воздуха** – Кислород на корабле катастрофически убывает. Отнимите на своем листе персонажа (-5) Времени. Однако, за каждый имеющийся у вас баллон с кислородом восстановите (+1) Время.
6. **Заблокированы Шлюзовые двери в отсеке Ангара** – ваш спасательный шатл не сможет теперь покинуть корабль. Разблокировать шлюзовые двери можно только в Рубке на центральном компьютере (потребуется умение программист).

Вернитесь на – 20

Инженерный отсек –

Неожиданно вы слышите легкий шорох. Он раздается откуда-то сверху... Шорох все громче. Кажется, это из воздуховода. Судя по звукам скрежета по металлической обшивке - там кто-то есть. Шорохи снова возобновились и теперь их больше. Там лезут явно несколько существ.

Теперь вы вдруг слышите какой-то шум и снизу под решетками пола отсека. Неужели эти твари могут пробираться по таким узким подпольным трубопроводам?

Всем становится очень жутко. Атмосфера буквально наэлектризована.

Проверьте ваших бойцов на самообладание. Бросьте кубик на каждого бойца по его карточке действий:

- Если по действию бойца выпадет «Попал» - то это значит, что ваш боец в панике открыл огонь во все стороны (вам -2 боезапаса);
- Если по действию бойца выпадет «Убил» - то это значит, что ваш боец в панике открыл огонь во все стороны (вам -2 боезапаса) и случайно рикошетом убил одного из своих товарищей (уберите карточку убитого);
- Если по действию бойца выпадет «Паника», - то это значит, что этот боец в ужасе бросился бежать по коридорам и отсекам, не разбирая пути (вы потеряли этого бойца – отложите его карточку пока в сторону);

Внезапно все шорохи затихли. Враг затаился или ушел?

Вернитесь на – 20

66

Инженерный отсек –

Вы слышите, как заработал лифт, ведущий из Инженерного отсека на нижнюю палубу. Кто-то поднимается на лифте снизу вверх к вам...? Вы напряженно ждете....

Лифт поднялся, но двери не открылись. Вы чувствуете, что там внутри лифта кто-то есть. Напряжение в вашей команде растет. У всех нервы на пределе.

Ваше решение?

- Ждать – 271
- Самому подойти и открыть дверь лифта – 272
- Срочно бежать из этого отсека – Идти – в отсек Арсенала (только если у вас есть чип-ключ от Арсенала) – 67;
- Лезть в воздухопровод и ползти – до отсека Кают (-2 Времени) – 19 ;
- Лезть в воздухопровод и ползти до отсека Лазарета (-5 Времени) - 18 ;
- Лезть в воздухопровод и ползти до Технического отсека (-7 Времени) – 13 ;

67

Арсенал – Если вы уже отключили Систему безопасности на центральном компьютере корабля – то переходите на – 71

Если вы еще не отключили систему безопасности – то переходите на – 72

68

Вы делаете несколько метких очередей в сторону прячущегося неизвестного мужчины и он падает замертво. Вы подходите к нему. На его бэйдже написано – **Хартман** – (офицер безопасности).

Вы обыскали его труп и нашли – боекомплект (+5) + чип-ключ от Арсенала и Коридора «D».

Вернитесь на – 20

69

В ответ на ваши предупредительные крики неизвестный снова открывает по вам огонь. Кажется, этот человек до смерти напуган и никому не верит. – Атака спереди. Бросьте кубик –

АТАКА НЕИЗВЕСТНОГО (Жизнь = 1)

(1) Попал – вам (-1) Жизнь;

(2) Попал – вам (-2) Жизни;

(3-6) – он промахнулся;

Если вы решили его пристрелить – 68

70

Ваш психолог из-за укрытия кричит неизвестному мужчине – «Успокойтесь. Все кончилось. Тварей больше нет. Мы их всех убили. Мы группа спасения и пришли, чтобы эвакуировать экипаж вашего корабля. Мы не сделаем вам ничего плохого. Не бойтесь». Через пару секунд из-за ящиков настороженно вышел мужчина. Он приблизился к вам. На его бейджике написано – **Хартман** – (офицер безопасности).

Ваши действия?

- Спросить его, что здесь произошло? – 73
- Спросить его, где находится дипломат? – 74
- Спросить откуда, по его мнению, на корабле могли появиться твари? - 75
- Если у вас есть переносной рентген-аппарат – проверьте, нет ли внутри тела Хартмана зародыша Чужого – 76
- Присоединить его к своей команде (присоедините карточку Хартмана к своей группе бойцов).
- Вернуться на – 20

71. АРСЕНАЛ

В отсеке хранится оружие, боеприпасы и амуниция. Из отсека две двери ведут – в отсек Кают и в Инженерный отсек.

Вы нашли – 15 боеприпасов, шокер, **сканер движения** (дает вам возможность всегда атаковать первым в бою), 5 комплектов скафандров (для выхода в открытый космос), 2 баллона с кислородом, лазерный резак, таблетки «Анти-шок» (3 шт.).



Бросьте кубик События:

1. Событие многоразовое – 143
2. Событие многоразовое – 144
3. Событие только для первого посещения – 145
4. Событие многоразовое – 146
5. Событие только для первого посещения – 147
6. Событие многоразовое – 148

Ваши дальнейшие действия?

- Идти в отсек Кают – 19
- Идти в Инженерный отсек – 20

72

Арсенал –

Как только вы открыли дверь в отсек Арсенала по вам начал стрелять стационарный пулемет «Защитник», который был установлен внутри отсека.

Все члены вашей команды теряют по (-2) Жизни. Вы успеваете быстро отскочить обратно в Инженерный отсек. Дверь в Арсенал автоматически закрывается. – 20

73

У доктора в теле нет зародыша Чужого. – 25

74

Доктор Ливенгауп рассказывает:

«Первые сигналы о нападении тварей появились в Лаборатории, которая находится на нижнем уровне. Оттуда твари проникли в Оранжевую и по воздухопроводу распространились по другим отсекам корабля.

Не пойму, откуда эти твари могли взяться в лаборатории. Это обычная штатная лаборатория для проведения экологических и биогенетических анализов груза, который иногда по контракту перевозит наш корабль.

*Но об этом лучше спросить у капитана корабля **Морисона** или запросить информацию у центрального компьютера в Рубке».*

Вернитесь на – 25

75

У Хартмана внутри есть зародыш Чужого.

Ваше решение?

- Пристрелить Хартмана – 79
- Оставить его пока живым в составе своей команды – 70
- Отправить его самому пробираться к шатлу. Бросьте кубик за каждый отсек на пути до Ангара. Если выпадет хотя бы одна (5 или 6) – Хартман погиб по пути. Если он дошел – он считается спасенным.

76

У Хартмана нет зародыша Чужого – 70

77

Вы выпускаете в упор очередь в раненого Чужого. Он испускает громкие предсмертные визги, царапая своими когтями, стальные плиты пола и наконец-то поддыхает. Вы удовлетворенно отворачиваетесь от безжизненного кипящего желтой кислотой тела. Внезапно изо рта трупа выскакивает Краб-Чужой. Быстро перебирая своими восемью ногами, – он бросается на вас.

Атака сзади. Краб атакует первым. Деритесь!

КРАБ АТАКУЕТ (бросьте кубик за врага):

- 1) присосался
- 2) присосался
- 3) присосался
- 4) промахнулся
- 5) убежал
- 6) убежал

Если Чужой присосался к одному из ваших бойцов, то он считается парализованным. Вы можете:

- Если у вас есть биолог – попытаться пока не поздно оторвать Краба от лица жертвы – выберите один из вариантов попытки – 82 или 83
- Или можете отослать одного своего члена команды сопровождать парализованного бойца, и самостоятельно добираться до Ангара. Бросьте кубик за каждый отсек на пути до Ангара. Если выпадет хотя бы одна (5 или 6) – они погибли по пути.
- Если вы не выбрали ни один из предыдущих вариантов, то вам придется пристрелить тварь вместе с бойцом (уберите его карточку из игры).

Идите на – 71

78

Ваш ксено-психолог присел на корточки возле раненого Чужого и закрыв глаза замер на месте. Долго ничего не происходило (вам -1 Время). Затем неожиданно ксено-психолог встал и сказал присутствующим – *«Я проник в его разум. Королева-Мать находится в отсеке Бассейна или в отсеке Утилизации. Эти отсеки как-то связаны между собой»*.

Вернитесь на – 71

79

Вы собрались расстрелять Хартмана, но он в последнюю секунду разгадал ваше намерение и успел выстрелить в одного из ваших бойцов. (-2) Жизни одному из ваших бойцов.

Вы обыскали тело Хартмана и нашли у него – Бросьте кубик:

- 1) чип-ключ от Арсенала и Рубки
- 2) чип-ключ от Рубки и Реактора
- 3) чип-ключ от Реактора и Лаборатории
- 4) чип-ключ от Генератора и Рубки
- 5) чип-ключ от Коридора «D» и отсека Утилизации
- 6) чип-ключ от Грузового Лифта

Вернитесь на – 20

80. МАСТЕРСКИЕ

В этом отсеке хранятся контейнеры с различным грузом. Небольшой автопогрузчик стоит у стены. Несколько стеллажей и шкафов с инструментами и запчастями.

Из отсека одна дверь ведет в отсек Утилизации, другая в Лабораторию и есть выход воздуховода под потолком.



Бросьте кубик на Событие:

- 1) Событие многоразовое – 161
- 2) Событие многоразовое – 162
- 3) Событие многоразовое – 163
- 4) Событие многоразовое – 164
- 5) Вы нашли – био-контейнер, чип-плату, лазерный резак, Инструкцию по ремонту реактора.
- 6) Нападение врага – Вас атакует Чужой-офицер. Он атакует первым – атакует сзади.

АТАКА ЧУЖОГО-ОФИЦЕРА (ЖИЗНЬ = 5)

(бросьте за врага кубик):

1. Попал
2. Попал
3. Убил
4. Промазал
5. Промазал
6. Промазал

Ваши дальнейшие действия?

- Идти в отсек Утилизации – 230
- Идти в Лабораторию – 91
- Лезть в воздуховод (если нет аварии в отсеке Криокамер) и ползти до Лаборатории (-1 Время) – 91; до Коридора «Е» (-5 Времени) - 110; до Криокамер (-6 Времени) – 200; до отсека Регенерации воздуха (-7 Времени) – 210; до Бассейна (-7 Времени) – 190;

81

Арсенал (сейф) –

Запишите сейчас номер этого параграфа - №81.

Вы можете вскрыть сейф, если у вас есть умение Программиста и если вы решите Задачу подбора правильного кода замка:

А	Ф	Н	С
1	6	9	?

Определите, какое число должно стоять под буквой «С».

К этому «секретному кодовому числу» прибавьте число (+90) и вы получите номер параграфа, на который вам нужно сейчас перейти, чтобы посмотреть, что находится внутри сейфа.

Если вы не смогли подобрать шифр к этому кодовому замку – вернитесь на – 71

82

Вам удалось оторвать тварь от лица жертвы. Вы отбросили Краба к противоположной стене. Деритесь! Краб атакует сзади. Вы атакуете первым.

КРАБ АТАКУЕТ (бросьте кубик за врага):

1. присосался
2. присосался
3. присосался
4. промахнулся
5. убежал
6. убежал

Вернитесь на – 71

83

Вам не удалось оторвать тварь от лица жертвы.

Вернитесь на – 71

84

Каюты – событие

Вы видите несколько трупов людей. В углу отсека видна баррикада из коек и шкафов. Из-за баррикады появляется двое мужчин. У одного из них в руках пистолет. Они настороженно, не опуская оружия, выходят к вам.

Ваши действия?

Расстрелять их – 88

Не стрелять в них – 89

85

Каюты – событие

Вы видите в углу отсека небольшую баррикаду, из-за которой выглядывает какой-то человек. Вся его голова неумело перевязана окровавленными бинтами. Виден лишь один глаз и пол лица. У него в руках пистолет. Помедлив пару секунд, он прихрамывая выходит к вам. На его бэйдже написано **Артур Харрисон** – (дипломат).

Ваши действия?

- Пристрелить его – 116
- Расспросить его (вам -1 Время) – 107
- Присоединить его к своей команде. – 19
- Отправить его к шатлу самого или в сопровождении со своим бойцом. – 19
- Оказать ему медицинскую помощь (вам -2 аптечки). – 19
- Проверить его на наличие в его теле зародыша Чужого (если у вас есть рентген-аппарат) – 111

86

Каюты – событие

Вы находите среди обломков мебели – труп Чужого-солдата. Вокруг него большая часть пола оказалась прожжена кислотой и под обшивкой пола видны испорченные во многих местах трубопроводы систем корабля.

Вы вспоминаете, что прямо под этим отсеком на нижней палубе находится отсек Реактора. Все проблемы с высокой температурой на корабле, по-видимому, из-за поломки Реактора. Если быстро не устранить эту поломку, то корабль может взорваться.

Вам приходит в голову безумная идея! Что если расстрелять останки тела Чужого и тогда кислота из его тела начнет и дальше прожигать пол. Возникнет сквозная дыра прямо вниз в отсек Реактора. Вы сможете спуститься туда и ликвидировать аварию. Правда, есть опасность, что кислота, прожигая пол, может просочиться вниз и попасть на Реактор. Это может привести к взрыву. Если у вас осталось мало времени, то можно рискнуть. Если еще достаточно времени, то можно попробовать проникнуть на нижнюю палубу корабля другим путем.

Ваше решение?

- Расстрелять останки тела Чужого, чтобы прожечь дыру вниз – 117
- Оставить эту безумную идею – 19

87

Каюты – событие

Если у вас в команде есть бойцы с характеристикой – «любит деньги», то они начинают обыскивать шкафчики и личные вещи членов экипажа корабля в поисках денег или дорогих вещей.

Ваше решение?

- Потребовать прекратить мародерство – 295
- Не вмешиваться - 294

88

Каюты – Вы расстреливаете двоих неизвестных вам мужчин. Вам (-1) боезапас.

На их бейджах написано – **Райс** – (навигатор) и **Сайман** – (андроид-техник-программист).

При обыске тел вы находите – (+3) боезапаса, шокер, аптечку – 19

89

Каюты – Двое неизвестных мужчин настороженно подходят к вам. У одного из них в руках пистолет. На их бэйджах написано – **Райс** – (навигатор) и **Андроид Сайман** – техник-программист.

Райс говорит вам - *«Мы с Сайманом уже не надеялись выжить в этом ужасном месте. Я жив благодаря Сайману. Твари, похожие на крабов почему-то не нападают на него. Мы расстреляли нескольких мелких тварей. Но потом появились здоровые черные гады похожие на яйцеголовых гигантских насекомых. Одного мы ранили и они отступили. Несколько наших они убили и утащили с собой. Потом мы с Саймоном спали, по очереди карауля».*

Ваши действия?

- Расспросить мужчин о событиях на корабле? – 94
- Если у вас есть переносной рентген-аппарат – проверьте мужчин на наличие у них в теле зародышей Чужого – 95
- Присоедините их к своей команде или отошлите обоих или одного на шатл – Бросьте кубик за каждый отсек на пути к Ангару. За каждое выпадение на кубике (5 или 6) один погибает.

Вернитесь на – 19

90

В кабине Грузового Лифта

Если вам нужно на нижнюю палубу – вы спускаетесь вниз и видите три двери:

- Если вам нужно в Коридор «Е» - 110;
- Если вам нужно в Оранжевую – 120;
- Если вам нужно в Коридор «D», то вы видите, что на дверной панели мигает красная надпись **«Внимание! Отсек разгерметизирован»** - (дверь заблокирована) – чтобы открыть дверь вы должны иметь **чип-ключ** от этого отсека и **скафандры** для всех ваших членов команды. Если есть чип-ключ и скафандры, - входите – 130;

Если вам нужно на верхнюю палубу – вы поднимаетесь вверх и видите две двери –

- Если вам нужно в отсек Генератора – 100;
- Если вам нужно в Лазарет – 18

91. ЛАБОРАТОРИЯ

Из лаборатории одна дверь ведет в Оранжерею, а другая в Мастерские. Под потолком есть выход воздуховода.

Вы видите разное научное оборудование.



Бросьте кубик на событие:

1. Событие многоразовое - 193
2. Событие многоразовое - 194
3. Событие многоразовое (требуется программист) - 195
4. Событие многоразовое - 196
5. Вы нашли в лаборатории – Бросьте кубик: 1) аптечку; 2) таблетки Анти-шок (3 шт.); 3) пенно-керамо-спрей; 4) наркотики; 5) чип-ключ от Рубки и Реактора; 6) чип-птата;
6. Нападение врага – Вас атакует Чужой-краб – атакует сзади – атакует первым.

АТАКА ЧУЖОГО-КРАБА (ЖИЗНЬ = 1)

1. Присосался
2. Присосался
3. Присосался
4. Промазал
5. Промазал
6. Убежал

Ваши дельнейшие действия?

- Остаться здесь и еще раз бросить кубик на событие (вам -1 Время).
- Идти в Мастерские – 80
- Идти в Оранжерею – 120
- Вы лезете в воздуховод и ползете – до Мастерских (-1 Время) – 80; до Коридора «Е» (-4 Времени) - 110; до Криокамер (-5 Времени) – 200; до отсека Регенерации воздуха (-6 Времени) – 210; до Бассейна (-6 Времени) – 190;

92 (лишняя)

93

Арсенал (сейф)

Вы открыли дверцу сейфа и увидели персональный коммутатор дипломата Харрисона с записью. Интересно, зачем он прятал свой коммутатор в сейфе?

Вам показалась интересной эта аудиозапись – *«...в результате моего расследования на военной секретной базе «Орфей-52» я узнал, что там генералом Фултоном проводятся несанкционированные биологические опыты с инопланетными формами жизни. Я не смог получить доступ в эти лаборатории. Но уже того, что мне стало известно вполне достаточно, чтобы привлечь генерала Фултона к суду. Они не осмелились меня задержать из-за моего дипломатического статуса, но я ожидаю любых провокаций с их стороны. Поэтому я решил срочно вернуться в Совет Федерации и доложить правительственной комиссии о преступлениях генерала...».*

Ваши действия?

- Уничтожить эту запись.
- На всякий случай сообщить всем своим бойцам эту информацию - 98
- Посмотреть, что еще есть в сейфе – 99

Вернитесь на – 71

94

Каюты

- Райс и Саймон рассказывают – *«Твари проникли сюда с нижней палубы корабля. Откуда они вообще взялись на нашем корабле – непонятно. Первое странное событие произошло незадолго до появления тварей. За день до этого куда-то пропал помощник капитана Салливан . Его искали по всем закоулкам корабля, но так и не нашли. Было подозрение, что кто-то мог его убить, а тело сбросить в космос через отсек Утилизации.*

Хотя странно, кому понадобилось убивать Салливана? Он был на корабле новичок. Он как раз накануне нашего отлета со станции «Альфа-52» был откомандирован Компанией «СпейсКом» на наш корабль.

Хотя один раз я видел, как он о чем-то спорил с дипломатом Артуром Харрисоном. Похоже, что они были ранее знакомы. Я лишь смог расслышать, что они упоминали какую-то лабораторию и какого-то «Орфея»...Может быть, это дипломат Харрисон убил Салливана?...» - 89

95

В теле Райса есть зародыш Чужого.

В теле Саймана нет зародыша Чужого.

Ваши действия?

- Убить Райса и если у вас есть биолог + лазерный резак + био-контейнер, - то вы смогли изъять зародыш чужого из тела убитого и поместить его в контейнер. Можете отметить на своем листике персонажа выполнение **Миссии №6**.
- Оставить его пока в живых и присоединить к своей команде.

Вернитесь на – 89

96

Если у вас есть умение «Лидер», то ваши бойцы вынуждены прекратить мародерство. Если у вас нет умения «Лидер», то на ваши требования прекратить мародерство никто не обращает внимания. Вы ждете, пока ваши люди обыщут каюту – вы теряете (-1) Время – Вернитесь на – 19;

97

Вы ждете, пока ваши люди обыщут каюту – вы теряете (-2) Время – 19;

98

Арсенал – Вы рассказали всем своим бойцам содержание записи о преступлении генерала Фултона.

Бросьте кубик для определения имени бойца:

1. Голлем
2. Васаби
3. Силикон
4. Криоген
5. Док
6. Заноза

Если выпал боец, который сейчас есть в вашей команде и он боеспособен, то – этот боец, оказался тайным агентом генерала Фултона.

Услышав, что генерал разоблачен, этот боец атакует всю вашу команду. Деритесь! Агент генерала атакует первым. Атака сзади. (см. боевые параметры бойца на карточке).

- Если агент генерала убьет всех других членов команды, то вы проиграли игру.
- Если вы убили агента генерала или если среди членов вашей команды не оказалось бойца с этим именем – вернитесь на – 93

99

Арсенал (сейф) – Вы обнаружили внутри сейфа несколько толстых пачек кредиток. Там ровно 100 тыс. Это очень большие деньги.

- Если среди ваших бойцов есть два бойца с характеристикой – «любит деньги» - переходите на – 101
- Если среди ваших бойцов есть два бойца с характеристикой – «любит деньги» и есть боец с умением «психолог» - переходите на – 102
- Если у вас в команде нет двух бойцов с характеристикой – «любит деньги» - то вы забираете себе все деньги. Отметьте в своем листике персонажа о выполнении **Миссии №8** – переходите на – 71

100. ОТСЕК ГЕНЕРАТОРА

Здесь находится генераторная установка, которая обеспечивает подачу электроэнергии.

Бросьте кубик на событие:

1. Событие многоразовое – 201
2. Событие многоразовое – 202
3. Событие многоразовое – 203
4. Событие многоразовое – 204
5. Нападение врага – Атака Чужого-солдата – атакует спереди – вы атакуете первым.
6. Нападение врага – Атака Чужого-краба – атакует сзади – вы атакуете первым.



АТАКА ЧУЖОГО-СОЛДАТА (ЖИЗНЬ = 3)
(бросьте за врага кубик):

1. Попал
2. Попал
3. Попал
4. Промазал
5. Промазал
6. Убежал

АТАКА ЧУЖОГО-КРАБА (ЖИЗНЬ = 1)

1. Присосался
2. Присосался
3. Присосался
4. Промазал
5. Промазал
6. Убежал

Ваши дельнейшие действия?

- Задержаться здесь и бросить еще раз кубик на событие – (вам -1 Время).
- Идти к Грузовому Лифту – 33

101

Ваши бойцы предлагают поделить эти деньги между членами команды. Ваше решение?

- Согласится – 103
- Потребовать отдать эти деньги вам – 104

102

Ваши бойцы не на шутку собираются драться из-за этих денег. Они могут перестрелять друг друга. Но в спор вмешивается ваш психолог и успокаивает спорщиков.

Психологу удастся убедить всех в том, что эти деньги после окончания операции хозяева будут искать и если выяснят, кто их взял, то всем не поздоровится.

Вы объявляете всем членам своей команды, что вы лично получили задание изъять и доставить «хозяевам» эти деньги. С молчаливого согласия всех членов команды вы забираете все деньги себе – 71

103

Между вашими бойцами начинается спор, - сколько и кому причитается денег от этой суммы. Началась драка между бойцами с характеристиками - «любят деньги».

Ваши действия?

- Вы решаете вмешаться в драку и разнять драчунов – 105
- Вы не вмешиваетесь в драку – 106

104

Вы требуете отдать эти деньги вам. Но если у вас в команде есть бойцы с характеристикой «любит деньги», то они против вашего решения. Вы предлагаете провести голосование между членами команды:

За то чтобы **забрать деньги** голосуют бойцы с характеристикой «любит деньги» + все спасенные на данный момент члены экипажа корабля.

За то чтобы **отдать деньги вам** голосуете вы и все бойцы с умением «Лидер»;

- Если большинство голосов у «любителей денег» или число голосов равное переходите на – 103
- Если большинство голосов у вас, вы забираете все деньги себе. Отметьте в своем листике персонажа о выполнении **Миссии №8** – переходите на – 71

105

Вы и каждый из драчунов теряете (-1) Жизнь. Вам удалось растащить драчунов. Драка прекращается.

Вы забираете все деньги себе. Отметьте в своем листике персонажа о выполнении **Миссии №8** – переходите на – 71

106

Бросьте кубик:

1. Каждый из драчунов теряет (-1) Жизнь
2. Один из драчунов (на ваш выбор) получил в драке смертельный удар и погиб
3. Один из драчунов теряет (-2) Жизни
4. Оба драчуна совсем озверели и потасовке и пристрелили друг друга
5. Понимая, что это все глупо – драчуны сами прекращают драку
6. Если у вас в команде есть боец с умением «Лидер», то он тоже присоединяется к драке – все драчуны и Лидер теряют (-1) Жизнь и ваша команда теряет 2 предмета (на ваш выбор)

Вернитесь на – 71

107

Артур Харрисон рассказывает – «...Я дипломат. Вас наградят, если вы меня спасете с этого безумного корабля. На корабль напали какие-то инопланетные твари. Они многих убили. Вы должны сейчас же эвакуировать меня.

Это приказ!» – взвинченным голосом выкрикивает вам дипломат и тут же, взяв себя в руки, добавляет более холодным тоном – «Если вы откажетесь выполнять мое распоряжение. Вас ждет трибунал... Поймите, у меня крайне важные сведения для нашего правительства».

Ваше решение?

- Если у вас в команде есть психолог – 108
- Расспрашивать дипломата дальше (вам -2 Время) – 109
- Присоединить дипломата к своему отряду, но не обращать внимания на его угрозы и продолжать свою миссию – 19

Вернитесь на – 85

108

Каюты

Ваш психолог подходит к вам и тихо говорит вам на ухо – «Этот дипломат что-то недоговаривает. Все что он сейчас нам говорит – это ложь» - 107

109

Вы спрашиваете дипломата:

- Откуда появились твари на корабле? – 112
- Какую секретную информацию вы знаете? – 113
- Какой код доступа в Рубку? – 114
- Больше нет вопросов - 107

110. КОРИДОР – «Е»

Из коридора одна дверь ведет в отсек Криокамер, а другая к Грузовому Лифту.

Бросьте кубик на событие:

1. Событие многоразовое – 167
2. Событие только при первом посещении – 168
3. Событие многоразовое – 169
4. Вы нашли – Бросьте кубик: 1) таблетки «Анти-шок» (1 шт.); 2) боезапас (+2); 3) аптечку; 4) пено-керамо спрей; 5) ничего; 6) ничего;
5. Нападение врага – Атака Чужого-солдата – атакует спереди – вы атакуете первым.
6. Нападение врага – Атака Чужого-краба – атакует сзади – вы атакуете первым.

АТАКА ЧУЖОГО-СОЛДАТА (ЖИЗНЬ = 3)
(бросьте за врага кубик):

1. Попал
2. Попал
3. Попал
4. Промазал
5. Промазал
6. Убежал

АТАКА ЧУЖОГО-КРАБА (ЖИЗНЬ = 1)

1. Присосался
2. Присосался
3. Присосался
4. Промазал
5. Промазал
6. Убежал

Ваши дальнейшие действия?

- Задержаться здесь и бросить еще раз кубик на событие – (вам -1 Время).
- Идти к Грузовому Лифту – 33
- Идти в отсек Криокамер – 200

111

Каюты

В теле дипломата нет зародыша Чужого. – 107

112

Дипломат - *«Я не знаю, откуда они появились. Может быть из отсека по Утилизации... Не знаю!»* – 109

113

Дипломат – *«Я не стану отвечать на ваши вопросы. Эта секретная информация»* – 109

114

Дипломат – *«У меня из-за всех этих ужасов и страхов все вылетело из головы. Я забыл код доступа в Рубку».*

Если у вас есть в команде психолог – 115

Если нет психолога – 109

115

Ваш психолог подходит к вам и тихо говорит вам на ухо – *«Этот дипломат что-то недоговаривает. Все что он сейчас нам говорит – это ложь»* - 109

116

Вы расстреливаете дипломата. При обыске вы находите в его кармане бэйдж – **Морган** (психолог), а так же находите – Бросьте кубик:

1. Боеприпасы (+2)
2. Чип-ключ от Реактора
3. Чип-ключ от Грузового Лифта
4. Аптечку
5. Аптечку
6. Персональный коммутатор на имя Моргана – Вас заинтересовала такая аудиозапись: *«...Эти твари повсюду! Нужно как-то выбираться с этого корабля. Если прибудет спасательная команда, то спасать будут прежде всего старших офицеров. Хе-хе... у меня есть одна неплохая идея. В отсеке Кают в шкафу дипломата Харрисона я видел его комбинезон с его именным бэйджом. Пожалуй, я им воспользуюсь...».*

Переходите на – 19

117

Каюты –

Вы расстреливаете останки тела Чужого. Брызги желтой кислоты начинают быстро разъедать керамопластик и трубопроводы нижней переборки корабля. Образовалась довольно большая дыра. И вы можете спуститься на нижний уровень в отсек Реактора. От туда несет нестерпимым жаром. Слышен напряженный гул реактора – 140

118 (лишняя)

Внезапно прямо у края бассейна всплывает громадная черная и блестящая от воды голова Чужого. Тварь начинает вылезать из бассейна в вашу сторону. Чужой-офицер атакует вас спереди. Вы атакуете первым.

АТАКА ЧУЖОГО-ОФИЦЕРА (ЖИЗНЬ = 5)

(бросьте за врага кубик):

1. Попал
2. Попал
3. Убил
4. Промазал
5. Промазал
6. Промазал

После боя вы замечаете на полу рядом с убитой тварью небольшой люк. Вы откидываете крышку люка и видите зияющую темноту уходящего вниз тоннеля. На стенах тоннеля есть металлические скобы, по которым вы можете спуститься вниз.

- Если вы не хотите лезть в туннель или если у вас есть боец, у которого осталась всего 1 Жизнь, то вы не можете спуститься в туннель. Это ему не по силам – 190
- Если же у вас нет тяжелораненого бойца, то вы можете лезть в туннель – 197

120. ОРАНЖЕРЕЯ

Большое длинное помещение с высокими потолками. Вокруг полно всякой экзотической зелени – кустарники, лианы, орхидеи, папоротники и даже небольшие деревья. Это небольшой кусочек тропических джунглей. Где-то даже слышен звук бегущей по камням воды. Влажный и тяжелый воздух наполнен незнакомыми цветочными ароматами.

Бросьте кубик на событие:

1. Событие многоразовое - 121
2. Событие многоразовое - 122
3. Событие многоразовое - 123
4. Событие только при первом посещении - 124
5. Нападения врага – Атакует Чужой-офицер – атака сверху – атакует первым.
6. Нападения врага - Атакует Чужой-офицер – атака сзади – атакует первым.

АТАКА ЧУЖОГО-ОФИЦЕРА (ЖИЗНЬ = 5)

(бросьте за врага кубик):

1. Попал
2. Попал
3. Убил
4. Промазал
5. Промазал
6. Промазал

Ваши дальнейшие действия?

- Задержаться в этом отсеке и еще раз бросить кубик события (-1 Время).
- Идти в отсек Бассейна – 190;
- Идти в отсек Регенерации воздуха – 210;
- Идти в Лабораторию – 91;
- Идти в отсек Криокамер – 200;
- Идти в Грузовой Лифт – 33;

121

Оранжевая – Событие

Внезапно прямо у вас над головой в густой кроне дерева раздается резкий и громкий нечеловеческий крик – От неожиданности вы и ваши бойцы вслепую открываете огонь в сторону врага. В стороны летят ветки и листья крон деревьев. К вашим ногам падает тело большого попугая в ярком желто-синем оперении. Вы теряете (-3) боезапаса. - 120

122

Оранжевая – Событие

Вы находите среди кустарника большое покрытое слизью «яйцо» Чужого. Вы видите, как при вашем приближении внутри яйца что-то зашевелилось и «лепестки» яйца начали медленно раскрываться...

- Если у вас есть биолог и био-контейнер – вы успеваете быстро поместить в контейнер вылезшего из яйца Чужого-краба – отметьте на своем листике персонажа о выполнении **Миссии №6**.
- Если у вас нет биолога и био-контейнера – то вы просто решаете расстрелять эту тварь – вам (-1) боезапас.

Вернитесь на - 120

123

Оранжевая – Событие

Вы вышли по тропинке сада к небольшому самодельному водопаду. По большим камням, пенясь, с шумом стекает вода. Вы замечаете, что вода по трубопроводам поступает откуда-то сбоку от водопада и уходит куда-то вниз. Осмотрев место, вы находите большой люк ведущий куда-то вниз. Люк закрыт, но открыть его не представляет никакого труда. Если у вас есть члены команды, имеющие всего 1 Жизнь, то вы не можете лезть в этот люк. Это будет не по силам тяжелораненым.

- Вы можете спуститься в этот люк и проследить, куда уходит вода – 191
- Или решаете оставить это рискованное и трудное дело - 120

124

Оранжевая – Событие

Внезапно в стороне в чаще кустов и деревьев, вы видите мелькнувшую тень. Кто-то прячется в кустах. Заметив вас, это существо, ломая ветки на своем пути, бросилось бежать.

Если среди ваших бойцов есть «Голлем», или «Заноза» то они нервно открывают беспорядочный огонь в сторону неизвестного существа, но промахиваются (вам -1 боезапас).

Ваше решение?

- Отдать приказ бойцам быстро оцепить эту часть сада и постепенно оттеснить неизвестного к углу отсека – 189
- Оставить это существо в покое – 120

125

Ваш боец Живодер, не дожидаясь вашего решения, подошел и выстрелил в голову и в живот несчастной женщине.

- «*Лучше перестраховаться*» – угрюмо сказал Живодер и сплюнул на пол (уберите карточку женщины из игры).

- Если у вас в команде есть боец «Святоша» перейдите на – 126
- Если нет в команде бойца «Святоши» вернитесь на – 28

126

Ваш боец «Святоша», потрясен жестокостью напарника и в бешенстве расстрелял в упор Живодера – Уберите карточку Живодера из игры.

- Если у вас в команде есть боец с умением «Лидер», то перейдите на – 127
- Если нет бойца с умением Лидер – вернитесь на – 18

127

Ваш боец-Лидер напал на «Святошу» и они покатались по полу, избивая друг друга. Остальным еле удалось их разнять. Оба драчуна потеряли по (-1) Жизни. Кроме этого команда потеряла/сломала в этой потасовке один Предмет (на ваш выбор) – вернитесь на – 18

128

Коридор «D»- Событие:

Оказалось, что один из ваших бойцов забыл закрыть рюкзак на скафандре. Часть его амуниции разлетелось в вакууме по отсеку и затерялось среди прочего летающего мусора. Вы теряете 4 предмета (на ваш выбор). - 130

129

Коридор «D»- Событие:

Вы замечаете плавающего в вакууме ремонтного робота. Возможно этот робот может вам пригодиться.

Ваше решение?

- Попытаться поймать в вакууме этого робота – выберите 290 или 291
- Оставить эту рискованную затею и продолжить движение - 130

130. КОРИДОР - «D»

Отсек разгерметизирован. Во внешней обшивке корпуса корабля видна большая пробоина. Если у вас нет скафандров на всех членов команды, то все они теряют (-1) Жизнь. Срочно вернитесь в отсек, откуда вы сюда пришли – в отсек Реактора – 140; в отсек Грузового Лифта – 33.

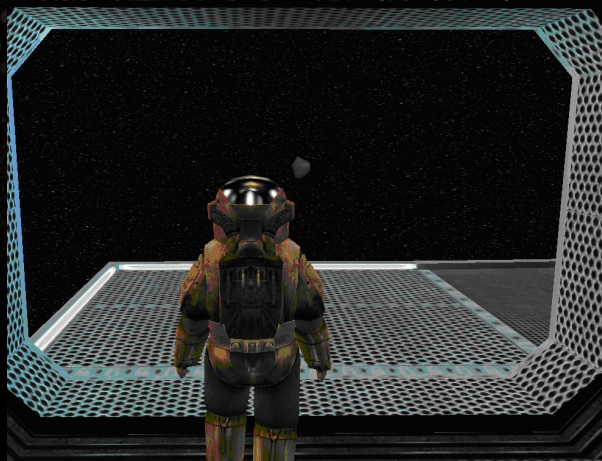
Если у вас есть скафандры для всех членов вашей команды, то вы входите в отсек без проблем.

Бросьте кубик на событие:

1. Событие многоразовое – 128
2. Событие многоразовое – 129
3. Событие многоразовое – 131
4. Событие многоразовое – 132
5. Событие многоразовое – 133
6. Событие только для первого посещения отсека – 134

Ваши действия?

- Если хотите здесь задержаться снова бросьте кубик события (-1 Время).
- Идите в отсек Реактора – 140
- Идите в отсек Грузового Лифта – 33.



131

Коридор «D»- Событие:

Один из ваших бойцов (на ваш выбор) споткнулся, и его тело плавно поплыло в вакууме в сторону большой дыры в обшивке корабля. Сейчас его вытянет в открытый космос. Если у вас в команде сейчас есть боец с умением Лидер, то он, не раздумывая, бросается спасать несчастного!... и вот они уже оба летят к пробоине...!!!

Ваши действия?

- Бросить в него каким-нибудь увесистым предметом из вашего рюкзака, чтобы тело несчастного отбросило от опасной дыры (подойдет сварочный аппарат, лазерный резак, рентген-аппарат, ремонтный комплект, баллон с кислородом) - 284
- Ничего не предпринимать. Положиться на смекалку самого несчастного. Переходите на - 285 или на - 286

132

Коридор «D»- Вы видите, как в вакууме отсека плавают разные предметы и мусор. Среди мусора вы нашли – Бросьте кубик: 1) аптечку; 2) чип-плату; 3) боезапас (5 шт.); 4) книгу-инструкцию по ремонту реактора; 5) чип-ключ от Рубки и Арсенала; 6) персональный коммуникатор на имя доктора **Джоаны Вагнер** с информацией. - 283
Идите на – 130

133

Коридор «D»- Событие:

В отсеке летает много больших и мелких осколков пластика и металла. Вам буквально приходится руками расчищать дорогу перед собой. Осколки и мусор отлетают в стороны кувыркаясь в вакууме... ударяются о стенки отсека и сшибаются с другим мусором. Внезапно один из острых стальных осколков ударятся в ваш скафандр и вы слышите, как кислород быстро покидает оболочку.

- Если у вас есть запасной кислородный баллон, то вам удастся подключить его. - 130
- Если у вас нет запасного кислородного баллона, то вы должны быстро вернуться в тот отсек, из которого вы сюда пришли – в Грузовой Лифт – 33 или в отсек Реактора – 140.

134

Коридор «D»- Событие:

В отсеке летает много больших и мелких осколков пластика и металла. Вам буквально приходится руками расчищать дорогу перед собой. Осколки и мусор отлетают в стороны кувыркаясь в вакууме... ударяются о стенки отсека и сшибаются с другим мусором. Перед вами практически стоит «туман» из мусора и пыли. Вы ничего не видите даже на расстоянии в два метра. Через пару минут вы теряете ориентацию и уже не знаете в какую сторону вам нужно идти.

Вы решаете продолжать движение, т.к. кислорода в скафандрах ограниченное количество. Наконец вы находите дверь, но вы не уверены, та ли это дверь что вам нужна – заходите в – 33 или 140

135

Коридор «С»

Часть потолка коридора обрушена. Коридор завален стальными трубопроводами и листами обшивки. Из труб горячей струей бьет раскаленный пар, преграждая проход. Пройти через это опасное место можно, только если заварить трубу при помощи сварочного аппарата.

- Если у вас есть сварочный аппарат – вы устранили препятствие и вернитесь на – 60
- Если у вас нет сварочного аппарата – но вы все же решаете пройти под горячей струей пара, то каждый член вашей команды получает ущерб (-1) Жизнь. Вы можете остаться пока в отсеке – 60 или двигаться дальше – в Пищеблок – 17; в отсек Кают – 19; в коридор «В» - 150;
- Если вы не хотите рисковать жизнью, вернитесь в тот отсек, откуда вы сюда пришли – в Пищеблок – 17; в отсек Кают – 19; в Коридор «В» - 150;

136

Коридор «С»

Вы видите, что весь пол отсека покрыт какой-то липкой беловатой слизью. Ваши башмаки прилипают к полу, и вы не можете двинуться дальше.

Ваше решение?

- Если у вас есть сварочный аппарат или лазерный резак вы срезаете со стены отсека куски обшивки и бросив их на пол по ним пробираетесь до нужной вам двери. Вернитесь на – 60.
- Если у вас есть боец-огнеметчик, он выжигает пламенем всю липкую слизь на полу отсека, и вы беспрепятственно проходите (вам -3 боезапаса) – 60
- Продолжать с трудом пробираться по отсеку (-4 Времени) – 60
- Или вы решаете поискать другой путь и возвращаетесь в тот отсек, откуда вы сюда пришли – в Пищеблок – 17; в отсек Кают – 19; в Коридор «В» - 150;

137

Коридор «С»

Вы видите разорванную «с мясом» обшивку пола. В полу зияет большая дыра и концы оборванных трубопроводов. Внизу согласно схеме плана корабля находится Оранжерея.

Ваше решение?

- Спустится вниз через дыру в Оранжерею – 120
- Продолжить движение и идти – в Пищеблок – 17; в отсек Кают – 19; в Коридор «В» - 150; или пока остаться в этом отсеке – 60;

138

Коридор «С»

Вы замечаете в стене перекосившуюся броне-панель. Приложив небольшие усилия, вы снимаете панель и видите небольшой аварийный люк. Через люк вы можете протиснуться в соседний отсек Грузового Лифта.

Ваше решение?

- Лезть в дыру и перейти в отсек Грузового Лифта – 90
- Продолжить движение и идти – в Пищеблок – 17; в отсек Кают – 19; в Коридор «В» - 150; или пока остаться в этом отсеке – 60;

139

Коридор «С»

Вы видите лежащего у стены мужчину. У него оторвана одна нога и изуродовано лицо. Он еще жив. На его бэйдже написано – **Монтгомери** – (техник).

Он хочет вам что-то сказать, но силы покидают его.

Ваше решение?

- Оказать ему медицинскую помощь чтобы поддержать его жизнь на пару минут (вам -2 аптечки) – 141
- Оставить умирающего – 60
- Если у вас есть рентген-аппарат, то вы можете проверить умирающего на наличие у него внутри зародыша Чужого. – 142

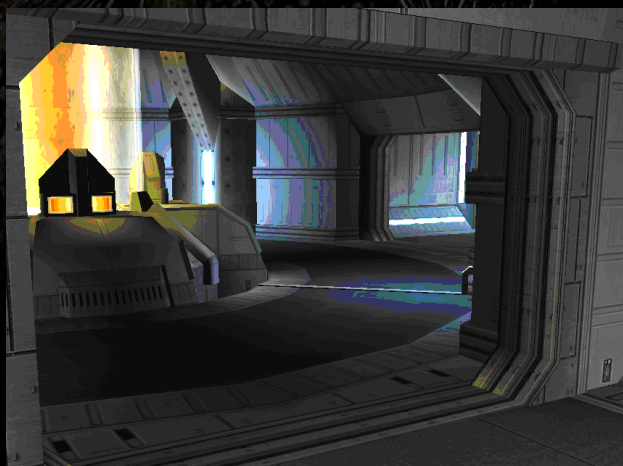
140. РЕАКТОР

В помещении ужасно жарко (всем вашим бойцам -1 Жизнь). Реактор натужно гудит и все помещение вибрирует. Приборы на панели управления реактором бешено мигают.

Вы видите, что внешний корпус цилиндра реактора слегка оплавился. На его компьютере авто регуляции охлаждения – перегорело 2 чип-платы. Если не укрепить обшивку и не поменять чип-платы – то очень скоро Реактор взорвется.

Для ремонта требуется – умение техник или Инструкция по ремонту реактора + 2 чип-платы + пенно-керамо спрей.

- Если у вас есть все необходимое – сделайте у себя на персональной карточке отметку о починке реактора. Вам (+5 Времени).
- Если нет всего необходимого для ремонта – бросайте кубик на событие.



Бросьте кубик на Событие:

1. Событие многоразовое – 223
2. Событие только для первого посещения отсека – 224
3. Событие многоразовое – 225
4. Вы обыскали отсек и нашли – Бросьте кубик: 1) 3 скафандра; 2) кислородный баллон; 3) кислородный баллон; 4) чип-плату; 5) лазерный резак; 6) инструкцию по ремонту реактора;
5. Нападение врага – атакует Чужой-офицер – атакует сверху – атакует первым.
6. Нападение врага – атакует Чужой-солдат – атакует сзади – атакует первым.

АТАКА ЧУЖОГО-ОФИЦЕРА (ЖИЗНЬ = 5)

(бросьте за врага кубик):

1. Попал
2. Попал
3. Убил
4. Промазал
5. Промазал
6. Промазал

АТАКА ЧУЖОГО-СОЛДАТА (ЖИЗНЬ = 3)

(бросьте за врага кубик):

1. Попал
2. Попал
3. Попал
4. Промазал
5. Промазал
6. Убежал

Ваши дельнейшие действия?

- Задержаться здесь еще и снова бросить кубик на Событие (если вы еще не починили реактор, то все ваши бойцы снова теряют -1 Жизнь из-за радиации и жары).
- Идите в Коридор «D» – 130
- Если вы попали сюда из отсека Кают, то можете вернуться туда – 19

141

Монтгомери рассказывает – «Твари напали на нас внезапно. Они были повсюду... Капитану корабля, одному из офицеров и дипломату Харрисону удалось укрыться в Рубке. Но будьте осторожны. В рубке есть стационарный пулемет «Защитник». Он автоматически отрывает огонь по любому, кто туда сунется. Несколько членов экипажа попытались проникнуть в Рубку. Но они все были растеряны «Защитником»... Систему управления безопасности можно отключить в Коридоре «В». Тогда пулемет не будет стрелять...».

Монтгомери замолчал. Его взгляд остановился, и голова безжизненно упала на грудь. – 60

142

Внутри тела Монтгомери есть зародыш Чужого.

Если у вас есть биолог + био-контейнер + лазерный резак – то вам удалось изъять из тела умирающего зародыш Чужого и поместить его в контейнер. Запишите на своем листике персонажа, что вы выполнили Миссию №6. Вернитесь на – 60

143

Событие – Арсенал

В стене отсека вы замечаете небольшую дверцу сейфа. Если хотите ее попытаться открыть, переходите на – 81

Или вернитесь на – 71

144

Событие – Арсенал

Вы сдвинули один из ящиков в сторону и замечаете в полу отсека большую прожженную дыру. Она насквозь прожгла обшивку пола, и вы можете спуститься через дыру на нижнюю палубу в отсек Лаборатории, которая как раз находится под отсеком Арсенала – 91

Если не хотите лезть в эту дыру – вернитесь на 71

145

Событие – Арсенал

Вы слышите в дальнем темном углу отсека, за контейнерами какой-то непонятный звук. Вы решаете посмотреть что там. Приблизившись к контейнерам, вы видите верхнюю половину туловища совсем небольшого по размеру еще живого Чужого-солдата. Его тело ниже груди отсутствует. Рваная рана затянулась и больше не испускает смертельную для вас кислоту. Если у вас есть био-контейнер, то вы можете засунуть туда этого Чужого. Отметьте у себя на листике персонажа, что вы выполнили **Миссию №6** – Захватить живым одного Чужого.

Если у вас нет био-контейнера, вы можете расстрелять раненого Чужого – 77;

Если у вас есть ксено-психолог – 78;

Или вернитесь на – 71

146

Событие – Арсенал

Температура внутри корабля сильно повысилась. Всем вашим бойцам (-1) Жизнь.

Вернитесь на – 71

147

Событие – Арсенал

Внезапно аварийное освещение на корабле лихорадочно замигало и потухло. Вокруг воцарилась крошечная тьма. Кажется, вышел из строя Генератор. Теперь вы можете освещать пространство вокруг себя только своими портативными фонарями. Это сильно ограничивает ваши тактические возможности. С этого момента игры враг ВСЕГДА будет атаковать вас первым (никакие бонусы ваших бойцов и экипировки не действуют).

Вернитесь на – 71

148

Событие – Арсенал

Один из ваших бойцов расслабился и решил пока перекурить. Достав из нагрудного кармана сигару, он затянулся и выпустил ароматный дым. Он сделал еще несколько глубоких затяжек. Внезапно, зазвучал механический голос компьютерного коммуникатора – **«Внимание! В отсеке Арсенала задымление. Пожарная тревога!»** Под потолком механически открылись панели и из распылителей во все стороны обильно полились струи воды.

Через несколько минут вода перестала поступать. Все ваши бойцы мокрые. Кроме этого водой оказались залита и часть вашей амуниции. Если у вас есть чип-платы, то они все вышли из строя (вычеркните их из своего листика персонажа).

Вернитесь на – 71

149

Вы расстреливаете фигуру Чужого (вам -2 боезапаса). Его тело нелепо дергается внутри лифтовой кабины. Во все стороны разбрызгивается желтая едкая кислота и внутренности твари. Стены и пол лифтовой кабины плавятся и дымятся. Внезапно ударяют искры электропроводки, и Лифт выходит из строя.

Тварь затихает в нелепой позе не полу лифта.

(с этого момента вы не можете пользоваться этим Грузовым лифтом)

Вернитесь на 110

150. КОРИДОР «В»

Вы находитесь в коридоре, из которого одна дверь ведет в Коридор «С», а другая в Коридор «А». Если вы ранее разговаривали с техником Монтомгери и у вас есть компьютерщик – переходите на – 153



Бросьте кубик на Событие:

1. Событие только для первого посещения отсека – 151
2. Событие многоразовое – 152
3. Событие только для первого посещения отсека – 154
4. Событие только для первого посещения отсека – 155
5. Вы нашли в отсеке – Бросьте кубик: 1) нашли 4 боеприпаса, 2) аптечку, 3) сварочный аппарат, 4) таблетки «Анти-шок», 5) чип-плату, 6) ничего.
6. Нападение врага – вас атакует Чужой-офицер. Атакует сверху. Он атакует первым. Вы можете успеть убежать в отсек из которого вы только что сюда пришли – в Коридор «С» - 60 или в Коридор «А» - 170.

Или Деритесь!

АТАКА ЧУЖОГО-ОФИЦЕРА (ЖИЗНЬ = 5)

(бросьте кубик за врага):

1. Попал
2. Попал
3. Убил
4. Промазал
5. Промазал
6. Промазал

Ваши дальнейшие действия?

- После сыгранного события вы можете идти в Коридор «С» - 60 или в Коридор «А» - 170
- Вы можете задержаться в этом отсеке и снова бросить кубик на событие (вам -1 Время).

Коридор «В» - Событие

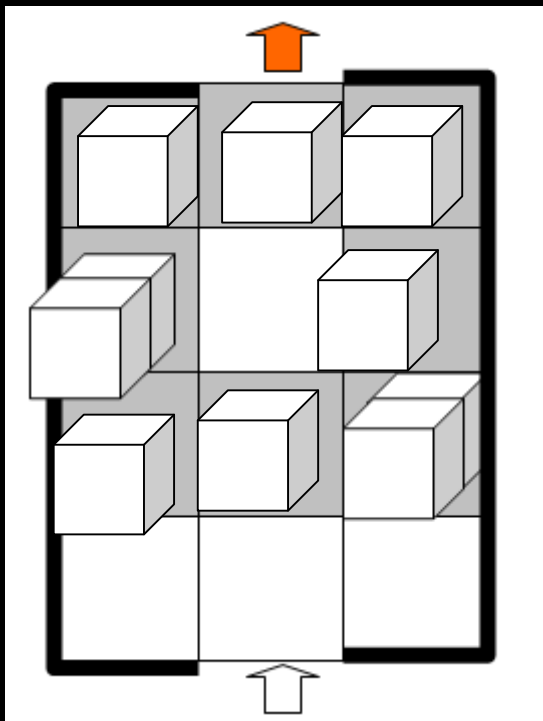
Вы видите, что отсек до потолка заставлен большими и тяжелыми контейнерами. Они полностью перекрывают проход к другим дверям. По-видимому, члены экипажа пытались забаррикадировать этот отсек. Вы не сможете пройти через этот отсек дальше пока не растащите эти контейнеры так, чтобы образовался небольшой проход.

У вас есть следующие варианты:

- Если не хотите решать эту задачу – вернитесь в тот отсек, из которого вы сейчас сюда пришли – вернута в отсек Коридор «С» - 60; вернута в отсек Коридор «А» - 170
- Вы можете расстрелять эти контейнеры, чтобы очистить себе дорогу. Но для этого вам потребуется израсходовать большое количество боеприпасов (-7 боеприпасов). После чего вы можете идти в Коридор «С» - 60 или в Коридор «А» - 170
- Решите эту задачу прямо сейчас:

Условия Задачи – Выход из отсека отмечен стрелкой. Вы должны пройти к этому выходу. Стартовые позиции размещения контейнеров в отсеке отмечены «серыми полями». Вы можете «мышкой» перетаскивать контейнеры из одной клетки в другую только по прямой. При этом вы должны стоять в клетке напротив того контейнера, который вы сейчас двигаете. После передвижения контейнера вы должны оказаться в пустой клетке. Контейнеры, которые стоят сверху один на другом двигать нельзя. Сколько перемещений контейнеров вы сделаете, чтобы освободить проход к выходу, – столько и единиц Времени вы потеряете.

Удачи! После решения задачи отнимите у себя на листике персонажа потраченное вами Время и можете идти в Коридор «С» - 60 или в Коридор «А» - 170.



152

Коридор «В» - Событие

Если вы уже отключили систему безопасности корабля, то вернитесь на – 150

Если вы еще не отключили систему безопасности корабля, то вы слышите из динамиков механический голос – **«Внимание! Включена система безопасности! Несанкционированное проникновение в отсек Коридор-«В». Через 60 секунд вы будете уничтожены. 59...58.....57....56.....!!?»** - вы видите, как на потолке отсека отошла в сторону небольшая панель, и оттуда выдвинулся пулемет «Защитник».

Ваши действия?

- Срочно вернуться в отсек, из которого вы сюда пришли – Вернутся в отсек Коридор «С» - 60; вернуться в отсек Коридор «А» - 170
- Если у вас есть программист, попытаться отключить систему безопасности. Но для этого вам нужно решить задачу по подбору нужного кода. Если вы ошибетесь – вы все погибните. Попробуйте – 156

153

Коридор «В» - Событие

(Запишите сейчас у себя на листике номер этого параграфа (№153)).

Монтгомери рассказал вам перед своей смертью, что где-то здесь в отсеке должна быть панель управления системами безопасности корабля. На ней можно отключить систему безопасности и пулемет «Защитник» установленный в Рубке. Если не отключить пулемет, то нельзя будет зайти в Рубку.

Вы нашли небольшую откидную дверцу на стене отсека. На ней требуется набрать правильный код, чтобы отключить систему безопасности.

На панели вы видите последовательность чисел – **0100030100000?**

Какая цифра должна стоять в конце?

Если вы знаете секретную цифру, то прибавьте к ней (+160) и вы получите номер параграфа, на который вы должны сейчас перейти, чтобы узнать правильно ли вы подобрали код. Если вы попадете не на тот параграф, то вернитесь сюда (№153) и попробуйте еще раз.

Если вы правильно решили задачу или решили оставить это безнадежное дело, то идите на – 150 и бросьте кубик события.

154

Коридор «В» - Событие

Вы видите внутри отсека небольшой робот-автомат. Он предназначен для выдачи порций кофе для членов экипажа. Если у вас есть в команде техник или программист + лазерный резак или сварочный аппарат, то вы можете разобрать робота и вынуть из него чип-плату. Запишите у себя на листике находку – чип-плата.

Вернитесь на – 150

155

Коридор «В» - Событие

Дверь в отсек открылась, и вы видите, как большая черная тварь прижала к углу отсека какого-то мужчину. У него в руках кусок трубы, которым он отбивается от этой твари, держа ее на расстоянии.

Ваши действия?

- Стрелять в Чужого, но ваши пули могут задеть мужчину – 157
- Попытаться криками привлечь к себе эту тварь – 158
- Если у вас есть шокер или лазерный резак или сварочный аппарат, то попробуйте им атаковать Чужого – 159

После боя вернитесь на – 150

156

Ваш программист бросился к небольшой панели на стене отсека, открыл дверцу и увидел электронный таймер отсчета времени «55....54....53....», рядом светящиеся цифры секретного кода – **471?**

Какая же цифра должна быть последней?

Кажется, здесь нет никакой логики. Или есть? Кажется, нет...

Выберите из списка кодовое число, которое вы хотите ввести на панели:

1 – 171

2 – 172

3 – 173

4 – 174

5 – 175

6 – 176

7 – 177

8 – 178

9 – 179

157

Вы стреляете в Чужого и разносите его тело на куски. Желтая липкая кислота разбрызгивается во все стороны и попадает на неизвестного вам мужчину. Он кричит от боли и катается по полу. Вся его одежда дымится. Острый запах горелого мяса ударяет вам в нос и мешает дышать. Вас тошнит.

Несчастный, дернувшись пару раз, окончательно затихает. Вы подходите и видите, что на его бэйдже написано – **Чанг-Фу** (навигатор)

Вернитесь на – 150

158

На ваши крики тварь не среагировала и ударила свою жертву. Острые как лезвия когти разорвали плечо несчастного. Он закричал и упал на пол. Еще секунда и тварь убьет его.

Вернитесь на – 155

159

Вы наносите Чужому удар своим оружием и он отскочив в сторону бросает свою жертву. Тварь тут же нападает на вас. Деритесь! Тварь атакует спереди. Вы стреляете первым.

АТАКА ЧУЖОГО-ОФИЦЕРА (ЖИЗНЬ = 5)

(бросьте кубик за врага):

1. Попал
2. Попал
3. Убил
4. Промазал
5. Промазал
6. Промазал

После боя вы видите, что мужчина ранен. На его бэйдже написано **Чанг-Фу** (навигатор). Если ему не оказать срочную медицинскую помощь, то он умрет от потери крови или болевого шока.

Ваше решение?

- Если вы решаете ему помочь (вам -1 аптечка) и переходите на – 166
- Если вы не можете оказать помощь несчастному. То он умирает прямо у вас на руках. Оставьте его тело здесь. Если у вас в команде есть боец «Святоша», то он призывает всех помолиться за погибшего. Вы не в силах противодействовать этой просьбе (вы теряете -1 Время) и вернитесь на – 150

160

Код системы – **471?**

Кажется, здесь нет никакой логики. Или есть? Кажется, нет...

Выберите из списка число, которое вы хотите ввести на панели:

- 1 – 180
- 2 – 181
- 3 – 182
- 4 – 183
- 5 – 184
- 6 – 185
- 7 – 186
- 8 – 187
- 9 – 188

161

Мастерские – Событие

Внезапно раздался взрыв, и во внешней переборке отсека образовалась трещина. Воздух стал со свистом быстро покидать отсек. В стене отодвинулась небольшая панель, и маленький ремонтный робот подъехал к месту аварии и начал быстро заделывать пробоину при помощи пенно-керамо спрея. Но на починку уйдет много времени, а кислород продолжает вытекать из отсека.

- Если у вас есть скафандры для всех членов вашей команды, то вы быстро одеваете их и можете остаться в отсеке. – 80
- Если у вас нет скафандров на всех членов команды, то вы должны быстро покинуть этот отсек. Идите в отсек Утилизации – 230; или в Лабораторию – 91; или поднимитесь по лифту на верхний уровень в Инженерный отсек – 20;

162

Мастерские – Событие

Вы чувствуете, как температура в отсеке корабля сильно повысилась. Становится нестерпимо жарко. Вы слышите по коммуникатору механический голос – **«Внимание! Реактор корабля поврежден. Температура приближается к критической отметке!»** - Все члены вашей команды получают ущерб (-1) Жизнь.

Вернитесь на – 80

163

Мастерские – Событие

Вы слышите, как сверху начинает спускаться лифт. Кто там находится?!

Лифт останавливается на вашем уровне и двери открываются.

Вы видите, что на платформе лифта стоит большой контейнер. Он полностью загромождает лифт. Если не вынуть этот контейнер из лифта, то вы не сможете по нему подняться на верхний уровень.

Вы пробуете вытащить контейнер из лифта, но он оказался очень тяжелым. Для того чтобы его вытащить из лифта потребуются усилия минимум 4-х человек.

- Если же у вас в команде есть техник, то вы при помощи стоящего в отсеке автопогрузчика можете быстро вытащить контейнер из лифта.
- Если у вас нет техника и нет 4-х человек, то с этого момента, вы не сможете воспользоваться этим лифтом. Он заблокирован.

Вернитесь на – 80

164

Мастерские – Событие

Если у вас в команде на данный момент есть спасенные члены экипажа, то они начинают все больше паниковать, и требовать чтобы ваша команда сейчас же направилась к шатлу и эвакуировала их с этого корабля. Они отказываются идти дальше и если вы не пойдете сейчас же к шатлу, то они сами будут пробираться в отсек Ангара.

Ваше решение?

- Если у вас есть таблетки «Анти-шок» - то вы можете потратить по одной штуке на каждого спасенного члена экипажа, чтобы они успокоились и можете продолжить свою миссию – 80
- Если у вас нет таблеток «Анти-шок», то спасенные покидают вас – бросьте 6 раз кубик и за каждое выпадение (5 или 6) по пути к шатлу погибает один член экипажа. Остальные успешно добираются до шатла и считаются спасенными – 80

165

Правильная последняя цифра кода это - **5**.

Вы отключили системы безопасности в Рубке корабля.

Вернитесь на – 150

166

Чанг-Фу рассказывает – *«Когда напали эти твари, капитан, офицер безопасности и дипломат Харрисон закрылись в Рубке. Я тоже бросился туда. Но капитан уже включил систему безопасности и пулемет «Защитник», – расстрелял нескольких наших.*

Мне пришлось вернуться и отбиваться от этих тварей. Сначала нас было несколько человек, но потом они все погибли, и я остался один».

Вернитесь на – 150

167

Коридор «Е» - Событие

Войдя в отсек, вы услышали еле слышный шум. Это похоже на утечку кислорода чрез внешнюю обшивку корабля. Где-то есть небольшое повреждение.

- Если у вас есть пенно-керамо спрей, то вы можете найти и залатать дырку.
- Если у вас нет пенно-керама спрея – вы теряете (-2 Времени).

Вернитесь на – 110

168

Коридор «Е» - Событие

Вы замечаете на стене панель регулятора давления Реактора. Если у вас есть в команде техник или у вас есть предмет - «Руководство по ремонту Реактора», - то вы можете включить аварийную систему охлаждения Реактора. Поломка реактора частично устранена. Получите дополнительно (+3 Времени) на выполнение своей миссии.

Вернитесь на – 110

169

Коридор «Е» - Событие

Вы слышите, как заработал Грузовой Лифт. Он спускается с верхней палубы на ваш нижний уровень. Судя по всему, кто-то едет на лифте и сейчас может открыться дверь из лифта в ваш отсек. По мере приближения лифта вы начинаете слышать через переборки двери какие-то крики. Вы приготовились и готовы атаковать.

Лифт останавливается. Дверь открывается!!

На вас обрушивается лавина хаоса движения тел и криков. Огромная черно-матовая членистоногая тварь рвет на части бьющегося в агонии тело человека. Повсюду кровь и мозги несчастной жертвы.

Ваше решение?

Бежать отсюда – в отсек Криокамер – 200

Стрелять в Чужого – 296

Вернитесь на – 110

170. КОРИДОР «А»

Из этого коридора одна дверь ведет в Рубку, другая в Инженерный отсек, третья в Коридор «В».



Бросьте кубик на событие:

1. Событие многоразовое – 221
2. Событие многоразовое – 222
3. Вы нашли в отсеке – Бросьте кубик: 1) аптечка; 2) таблетки «Анти-шок»; 3) чип-плата; 4) боезапас (+3); 5) чип-ключ от Арсенала ; 6) ничего;
4. Нападение врага – Атака Чужого-офицера – атакует спереди – вы атакуете первым.
5. Нападение врага – Атака Чужого-офицера – атакует сверху – атакует первым.
6. Нападение врага – Атака Чужого-офицера – атакует сзади – атакует первым.

АТАКА ЧУЖОГО-ОФИЦЕРА (ЖИЗНЬ = 5)

(бросьте за врага кубик):

1. Попал
2. Попал
3. Убил
4. Промазал
5. Промазал
6. Промазал

Ваши дальнейшие действия?

- Задержаться здесь и бросить еще раз кубик на событие – (вам -1 Время).
- Идти в Инженерный отсек – 20;
- Идти в Коридор «В» - 150;
- Идти в Рубку (если у вас есть чип-ключ от двери в отсек Рубки) – 220;

171

Ошибка!

Механический голос продолжал неумолимо отсчитывать секунды

Попробуйте еще – [156](#)**172**

Ошибка!

Механический голос продолжал неумолимо отсчитывать секунды

Попробуйте еще – [156](#)**173**

Ошибка!

Механический голос продолжал неумолимо отсчитывать секунды

Попробуйте еще – [156](#)**174**

Правильно! Механический голос в динамике смолк. Пулемет тихо задвинулся обратно в потолочную панель отсека.

Вернитесь на – [156](#)**175**

Ошибка!

Механический голос продолжал неумолимо отсчитывать секунды

Попробуйте еще – [156](#)**176**

Ошибка!

Механический голос продолжал неумолимо отсчитывать секунды «...9...8...6...»

Ваше решение? Все!! Времени осталось мало! У вас осталась последняя попытка!! Срочно решайте что делать:

- бежать назад в отсек, из которого вы сюда пришли – Вернутся в отсек Коридор «С» - [60](#); вернуться в отсек Коридор «А» - [170](#)
- Расстрелять из своего оружия пульт управления системой безопасности (-3 боезапаса) – [188](#)
- Или попробуйте последний раз правильно набрать нужную цифру – [160](#)

177

Ошибка!

Механический голос продолжал неумолимо отсчитывать секунды

Попробуйте еще – [156](#)**178**

Ошибка!

Механический голос продолжал неумолимо отсчитывать секунды

Попробуйте еще – [156](#)

179

Ошибка!

Механический голос продолжал неумолимо отсчитывать секунды «4...3...2...!!!»

Это конец!!!! Вы обреченно закрываете глаза и прислонившись мокрой от пота спиной к стене отсека – медленно сползаете вниз. «Как глупо!» – думаете, вы про себя – «Не нужно было так рисковать. На моей совести останутся смерти всех членов команды. А ведь они доверились мне!...» - За всеми своими мыслями вы не заметили, как механический голос прекратил отсчет и не произнес последней роковой цифры. Что произошло? Вы открываете глаза и видите бледные лица своих членов команды. Они тоже в недоумении.

Внезапно вы слышите механический голос – «Система безопасности отключена».

Кто отключил систему безопасности? Это остается для вас загадкой.

Вернитесь на – 150

180

Ошибка!

Механический голос продолжал неумолимо отсчитывать секунды «4...3...2...!!!»

Это конец!!!! Вы обреченно закрываете глаза и прислонившись мокрой от пота спиной к стене отсека – медленно сползаете вниз. «Как глупо!» – думаете, вы про себя – «Не нужно было так рисковать. На моей совести останутся смерти всех членов команды. А ведь они доверились мне!...» - За всеми своими мыслями вы не заметили, как механический голос прекратил отсчет и не произнес последней роковой цифры. Что произошло? Вы открываете глаза и видите бледные лица своих членов команды. Они тоже в недоумении.

Внезапно вы слышите механический голос – «Система безопасности отключена».

Кто отключил систему безопасности? Это остается для вас загадкой.

Вернитесь на – 150

181

Ошибка!

Механический голос продолжал неумолимо отсчитывать секунды «4...3...2...!!!»

Это конец!!!! Вы обреченно закрываете глаза и прислонившись мокрой от пота спиной к стене отсека – медленно сползаете вниз. «Как глупо!» – думаете, вы про себя – «Не нужно было так рисковать. На моей совести останутся смерти всех членов команды. А ведь они доверились мне!...» - За всеми своими мыслями вы не заметили, как механический голос прекратил отсчет и не произнес последней роковой цифры. Что произошло? Вы открываете глаза и видите бледные лица своих членов команды. Они тоже в недоумении.

Внезапно вы слышите механический голос – «Система безопасности отключена».

Кто отключил систему безопасности? Это остается для вас загадкой.

Вернитесь на – 150

182

Ошибка!

Механический голос продолжал неумолимо отсчитывать секунды «4...3...2...!!!»

Это конец!!!! Вы обреченно закрываете глаза и прислонившись мокрой от пота спиной к стене отсека – медленно сползаете вниз. *«Как глупо!»* – думаете, вы про себя – *«Не нужно было так рисковать. На моей совести останутся смерти всех членов команды. А ведь они доверились мне!...»* - За всеми своими мыслями вы не заметили, как механический голос прекратил отсчет и не произнес последней роковой цифры. Что произошло? Вы открываете глаза и видите бледные лица своих членов команды. Они тоже в недоумении.

Внезапно вы слышите механический голос – «Система безопасности отключена».

Кто отключил систему безопасности? Это остается для вас загадкой.

Вернитесь на – 150

183

Правильно! Механический голос прекратил отсчет времени. Пулемет тихо задвинулся обратно в потолочную панель отсека.

Вернитесь на – 150

184

Ошибка!

Механический голос продолжал неумолимо отсчитывать секунды «4...3...2...!!!»

Это конец!!!! Вы обреченно закрываете глаза и прислонившись мокрой от пота спиной к стене отсека – медленно сползаете вниз. *«Как глупо!»* – думаете, вы про себя – *«Не нужно было так рисковать. На моей совести останутся смерти всех членов команды. А ведь они доверились мне!...»* - За всеми своими мыслями вы не заметили, как механический голос прекратил отсчет и не произнес последней роковой цифры. Что произошло?

Вы открываете глаза и видите бледные лица своих членов команды. Они тоже в недоумении.

Внезапно вы слышите механический голос – «Система безопасности отключена».

Кто отключил систему безопасности? Это остается для вас загадкой.

Вернитесь на – 150

185

Ошибка!

Механический голос продолжал неумолимо отсчитывать секунды «4...3...2...!!!»

Это конец!!!! Вы обреченно закрываете глаза и прислонившись мокрой от пота спиной к стене отсека – медленно сползаете вниз. *«Как глупо!»* – думаете, вы про себя – *«Не нужно было так рисковать. На моей совести останутся смерти всех членов команды. А ведь они доверились мне!...»* - За всеми своими мыслями вы не заметили, как механический голос прекратил отсчет и не произнес последней роковой цифры. Что произошло?

Вы открываете глаза и видите бледные лица своих членов команды. Они тоже в недоумении.

Внезапно вы слышите механический голос – «Система безопасности отключена».

Кто отключил систему безопасности? Это остается для вас загадкой.

Вернитесь на – 150

186

Ошибка!

Механический голос продолжал неумолимо отсчитывать секунды «4...3...2...!!!»

Это конец!!!! Вы обреченно закрываете глаза и прислонившись мокрой от пота спиной к стене отсека – медленно сползаете вниз. «Как глупо!» – думаете, вы про себя – «*Не нужно было так рисковать. На моей совести останутся смерти всех членов команды. А ведь они доверились мне!...*» - БАДАМ-М!!!!...БУМ-М-М!!!!

Вы погибли! Игра проиграна.

Если хотите переиграть вернитесь на – 150

187

Ошибка!

Механический голос продолжал неумолимо отсчитывать секунды «4...3...2...!!!»

Это конец!!!! Вы обреченно закрываете глаза и прислонившись мокрой от пота спиной к стене отсека – медленно сползаете вниз. «Как глупо!» – думаете, вы про себя – «*Не нужно было так рисковать. На моей совести останутся смерти всех членов команды. А ведь они доверились мне!...*» - За всеми своими мыслями вы не заметили, как механический голос прекратил отсчет и не произнес последней роковой цифры. Что произошло?

Вы открываете глаза и видите бледные лица своих членов команды. Они тоже в недоумении.

Внезапно вы слышите механический голос – «**Система безопасности отключена**».

Кто отключил систему безопасности? Это остается для вас загадкой.

Вернитесь на – 150

188

Ошибка!

Механический голос продолжал неумолимо отсчитывать последние секунды «...4...3...2...!!!»

Это конец!!!! Вы обреченно закрываете глаза и прислонившись мокрой от пота спиной к стене отсека – медленно сползаете вниз. «Как глупо!» – думаете, вы про себя – «*Не нужно было так рисковать. На моей совести останутся смерти всех членов команды. А ведь они доверились мне!...*» - За всеми своими мыслями вы не заметили, как механический голос прекратил отсчет и не произнес последней роковой цифры.

Что произошло?!...

Вы открываете глаза и видите бледные испуганные лица своих членов команды. Они тоже в недоумении.

Внезапно вы слышите механический голос – «**Система безопасности отключена**».

Кто отключил систему безопасности? Это остается для вас загадкой.

Вернитесь на – 150

189

Оранжевая –

Ваши люди растянулись цепью по зарослям и начали медленно теснить неизвестное существо к углу отсека. И тут вы видите, что существо, за которым вы вели охоту не что иное, как бурого цвета обезьяна. Она напугана и забралась в угол отсека.

Внезапно вы слышите предсмертный человеческий крик откуда-то сбоку. Из-за листвы вы ничего не видите. Вы оглядываете всех своих людей и видите, что одного человека не хватает.

Уберите одного (любого) бойца из состава своей команды – он погиб при неизвестных обстоятельствах. Вы обшарили Оранжевую, но не обнаружили тела пропавшего. - 120

190. БАССЕЙН

В этом помещении находятся большие резервуары для хранения всей воды на корабле. Здесь же находится небольшой бассейн для экипажа корабля.

Отсюда дверь ведет в Оранжерею и есть воздуховод под потолком.



Бросьте кубики на Событие:

1. Событие многоразовое – 205
2. Событие многоразовое – 206
3. Событие только для первого посещения отсека – 207
4. Событие только для первого посещения отсека – 208
5. Событие многоразовое – 209
6. Нападение врага – Атака Чужого-офицера – атакует сзади – атакует первым.

АТАКА ЧУЖОГО-ОФИЦЕРА (ЖИЗНЬ = 5)

(бросьте за врага кубик):

1. Попал
2. Попал
3. Убил
4. Промазал
5. Промазал
6. Промазал

Ваши дельнейшие действия?

- Идти в Оранжерею – 120;
- Лезть в воздуховод (если нет аварии в отсеке Криокамер) и ползти до Лаборатории (-6 Времени) – 91; до Коридора «Е» (-3 Времени) – 110; до Криокамер (-2 Времени) – 200; до отсека Регенерации воздуха (-1 Времени) – 210; до Мастерских (-7 Времени) – 80;

191

Оранжерея – тоннель

Вы по металлическим скобам в стене спускаетесь в люк и оказываетесь в каком-то темном туннеле по колено в воде. Вы видите, что находитесь на развилке. Один туннель идет под углом вниз, и вся вода течет по нему в этом направлении. В другую сторону ведет туннель, из которого течет холодная вода. Из третьего туннеля течет горячая вода. Ваши счетчики Гейгера на комбинезонах тревожно затрещали, указывая на наличие радиации в горячей воде.

Ваше решение?

Идти по туннелю вниз по ходу течения воды – 230

Свернуть в боковой туннель, из которого течет горячая вода – 192

Идти по туннелю, из которого течет холодная вода - 190

Вернуться по туннелю назад в Оранжерею – 120

192

Оранжерея – тоннель

Вы идете по изгибающемуся темному туннелю с горячей водой. Счетчики Гейгера громко и непрерывно трещат. Доза радиации вам гарантирована – вам (-1) Жизнь.

Наконец вы доходите до тупика. Наверх ведет шахта. Сверху стекает горячая вода и слышен какой-то напряженный гул. В стене есть металлические скобы, по которым вы можете подняться наверх в какое-то помещение корабля.

Ваше решение?

- Подняться наверх – 140
- Вернуться по тоннелю в Оранжерею – 120
- Вернуться к развилке туннеля и идти вниз по течению воды - 230

193

Событие – Лаборатория

Вы находите в стене отсека скрытый сейф. В сейфе вы находите био-контейнер, внутри которого находится живой зародыш Чужого-краба. Отметьте у себя на листике персонажа о выполнении вами **Миссии №6**.

Вы так же находите в нем какой-то баллончик спрея. На его корпусе наклеен липкий скотч, на котором маркером кто-то написал – «*Орфей*». Если вы знаете что это за спрей, то вы знаете что с ним нужно делать.

Вернитесь на - 91

194

Событие – Лаборатория

Вы находите персональный коммуникатор на имя Джоанны Вагнер. Вас заинтересовала такая информация – «...Компания «Нано-Бионик» предложила мне очень выгодный контракт. На эти деньги я смогу наконец-то оставить эту постылую службу и зажить по-человечески где-нибудь на планете «Прайм-10»...

(другая запись)

... «...Агент компании «Нано-Бионик» сообщил мне, что на нашем корабле появятся существа-мутанты, которые созданы военными в секретных лабораториях.

Как они появятся на нашем корабле, мне не сказали.

Но это и не важно.

Моя задача добыть один живой образец этой твари и поместить ее в био-контейнер. Я должна поместить этот био-контейнер в секретный сейф в Лаборатории, после чего я должна тут же покинуть корабль на спасательном шатле.

По прибытию в точку назначения нашего корабля агенты компании «Нано-Бионик» проникнут на корабль и извлекут мой био-контейнер из сейфа. Моя задача будет выполнена...» -

(вы получаете бонус к вашим Миссиям = **+10 тыс. кредиток**, за эту ценную информацию).

Вернитесь на - 91

195

Событие – Лаборатория

Ваш программист, проверяя информацию на лабораторном компьютере, обнаружил какие-то закодированные секретные файлы. Ему удалось взломать код.

Материалы касаются опытов над организмами Чужих.

Вот интересный файл – «Я решила воспользоваться попавшим в мои руки образцом неизвестной твари и тайно провести анализ состава ее странной «крови». Точнее кислоты, которая является для этого организма не только кровью, но и оружием. Эта кислота способна прожигать любой материал. Но быстро застывает. Единственный состав, который способен обезвредить процесс окисления – это пенно-керамо спрей. В случае получения сильных ожогов его можно использовать вместо аптечки. - Доктор Джоанна Вагнер».

С этого момента вы можете при попадании кислоты на ваших бойцов игнорировать эти Ущербы, если у вас есть пенно-керамо спрей.

Вернитесь на - 91

196

Событие – Лаборатория

Ваши люди нашли в лаборатории, сильно действующие наркотики.

Если сейчас у вас в команде есть любой из бойцов: Малыш, Живодер, Тамагочи, Безумный Макс, Лола, Васаби, - то они тут же приняли эти наркотики (для храбрости).

Восстановите им жизнь на (+1). Но после приема наркотиков у бойцов несколько минут происходила адаптация и временное помутнение рассудка. Из-за этой задержки вы теряете (-2 Времени).

Вернитесь на - 91

197

Бассейн – тоннель

Вы спускаетесь по шахте вниз. В тоннеле холодная вода доходит вам до колен. Вы идете по тоннелю по ходу течения воды и через пару десятков метров, доходите до развилки. - 199

198

Бассейн - тоннель

Вы идете по изгибающемуся темному туннелю с горячей водой. Счетчики Гейгера громко и непрерывно трещат. Доза радиации вам гарантирована – вам (-1) Жизнь.

Наконец вы доходите до тупика. Наверх ведет шахта. Сверху стекает горячая вода и слышен какой-то напряженный гул. На стене шахты есть металлические скобы, по которым вы можете подняться наверх в какое-то помещение корабля.

Ваше решение?

- Подняться наверх – 140
- Вернуться на развилку водных тоннелей – 197

199

Тоннель – развилка

В это место развилки водных путей из одного тоннеля стекает холодная вода, а из другого - горячая вода. На горячую воду ваши счетчики Гейгера начинают тревожно жужжать! Она радиоактивна.

Холодная и горячая вода, смешиваясь, течет дальше по большому тоннелю вниз под уклон.

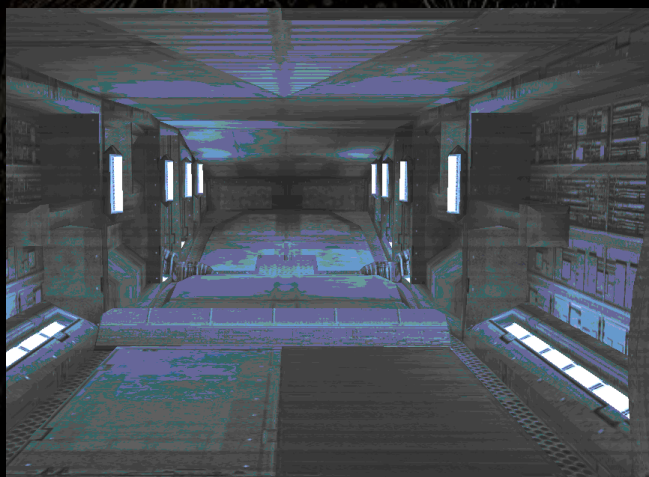
Вы видите над своей головой шахту уходящую куда-то вверх. По металлической лестнице вы можете подняться наверх.

Ваше решение?

- Идти по тоннелю, из которого течет холодная вода – 190
- Идти в тоннель, из которого вытекает горячая вода – 198
- Подняться по шахте наверх - 120
- Идти вниз по широкому тоннелю, куда стекает вся вода - 230

200. КРИОКАМЕРЫ

Здесь находятся капсулы экипажа для гиперсна при дальних перелетах корабля. Отсюда дверь ведет только в Оранжевую. Под потолком виден выход воздуховода.



Бросьте кубик на событие:

1. Событие только для первого посещения отсека – 215
2. Событие только для первого посещения отсека – 216
3. Событие только для первого посещения отсека – 217
4. Вы нашли в отсеке – Бросьте кубик: 1) аптечка; 2) таблетки «Анти-шок»; 3) чип-плата; (4-6) кислородный баллон;
5. Нападение врага – Атака Чужого-офицера – атакует спереди – атакует первым.
6. Нападение врага – Атака Чужого-офицера – атакует сзади – атакует первым.

АТАКА ЧУЖОГО-ОФИЦЕРА (ЖИЗНЬ = 5)

(бросьте за врага кубик):

1. Попал
2. Попал
3. Убил
4. Промазал
5. Промазал
6. Промазал

Ваши дальнейшие действия?

- Задержаться здесь и бросить еще раз кубик на событие – (вам -1 Время).
- Идти в Оранжевую – 120
- Вы лезете в воздуховод – ползти до отсека Регенерации воздуха (-1 Время) – 210; ползти до Коридора «Е» (-1 Времени) – 110; ползти до Лаборатории (-5 Времени) – 91; ползти до Мастерских (-6 Времени) – 80;

201

Событие – Генератор

Генератор работает в аварийном режиме. Вы обследовали его системы и обнаружили поломку. Если у вас есть техник и 2 чип-платы, то вам удастся исправить поломку, и с этого момента на корабле будет гореть во всех отсеках яркое освещение. Это даст вам возможность всегда первым атаковать в бою. - 100

202

Событие – Генератор

Генератор работает в аварийном режиме. Вы обследовали его системы и обнаружили поломку. Для устранения поломки требуется техник и сварочный аппарат. Если у вас есть все необходимое, то вам удастся исправить поломку, и с этого момента на корабле будет гореть во всех отсеках яркое освещение. Это даст вам возможность всегда первым атаковать в бою. - 100

203

Событие – Генератор

Генератор работает в аварийном режиме. Вы обследовали его системы и обнаружили поломку. Для устранения поломки требуется техник, лазерный резак, пенно-керамо спрей и одна чип-плата. Если у вас есть все необходимое, то вам удастся исправить поломку, и с этого момента на корабле будет гореть во всех отсеках яркое освещение. Это даст вам возможность всегда первым атаковать в бою. - 100

204

Событие – Генератор

Генератор работает в аварийном режиме. Вы обследовали его системы, чтобы обнаружить поломку. Но вы сделали что-то не так! Посыпались искры и одного из ваших бойцов (на ваш выбор) убило током. - 100

205

Событие – Бассейн

Вы видите большой бассейн, наполненный водой. Поверхность воды покрыта какой-то маслянистой темной пленкой. Из-за этого вода выглядит черной блестящей массой. На поверхности воды плавает всякий мусор.

Внезапно в дальнем углу бассейна послышался громкий всплеск воды. Что-то или кто-то нырнуло в бассейн. По черной поверхности воды пошли большие круги. Если это Чужой, то он может появиться в любом месте на поверхности воды.

Ваше решение?

- Быстро покинуть отсек и идти в Оранжерею – 120
- Остаться и ждать - 218
- Расстрелять воду в бассейне в надежде попасть в тварь под водой - 219
- Если нет аварии в Криокамерах, можно ползти в воздуховод и ползти – до Лаборатории (-1 Время) - 91; до отсека Регенерации воздуха (-2 Времени) - 210; до Криогенных камер (-2 Времени) – 200; до Коридора «Е» (-4 Времени) – 33; до Мастерских (-1 Время) – 80;

206

Событие – Бассейн

Если ранее ваша команда потеряла одного из бойцов из-за того, что он убежал в панике, то сейчас вы неожиданно находите этого бойца в этом отсеке. Верните в состав своей команды одного ранее убежавшего бойца.

Вернитесь на - 190

207

Событие – Бассейн

Вы находите панель управления подачи воды по системам корабля. На табло вы видите, что на Реактор корабля сейчас подается мало холодной воды, из-за чего Реактор сильно перегрелся. Вы решаете открыть вентиль подачи холодной воды на систему охлаждения реактора. Вы получаете бонус (+5 Времени). - 190

208

Событие – Бассейн

Вы успеваете заметить краем глаза, что на большой цистерне с водой сидит затаившаяся большая тварь – это Чужой-офицер.

Ваши действия?

- Стрелять в нее пока не поздно – 278
- Ждать – 279
- Отступить пока не поздно в отсек Оранжереи - 120

209

Событие – Бассейн

Ваши бойцы требуют у вас минуту отдыха. Бойцы начинают обсуждать между собой ситуацию, которая сложилась на данный момент. Начинаются споры и ругань в адрес командования, которое бросило их в эту «мясорубку».

Возникли следующие межличностные ситуации:

- Если на данный момент у вас есть **раненный боец Лола** и кроме нее в команде есть **Док или Малыш**, - то они решают оставить вашу команду и пробиваться назад к Шатлу. Уберите их из игры.
- Если у вас в команде есть бойцы **Безумный Макс и Голлем**, то они бросились в драку друг с другом. Безумный Макс в этой драке теряет (-1) Жизнь. На этом потасовка заканчивается.
- Если у вас в команде есть оба бойца, - **Васаби и Живодер**, то они требуют от вас немедленно прекратить операцию. В противном случае они грозят вас пристрелить. Вы вынуждены поставить их на место и объяснить – «кто здесь главный». Вы наносите им несколько сильных ударов в челюсть и в пах. После этого «аргумента» они успокаиваются. Но каждый из них теряет по (-1) Жизни.
- Среди команды возник полный разлад и паника. Бросьте кубик по карточкам тех бойцов, у которых есть эффект «Паника». Если на кубике выпадет именно этот эффект, то этот боец бросается прочь в поисках выхода из этого корабля. Отложите временно карточку этого бойца в сторону. Возможно, вы еще встретите его по ходу миссии.

Вернитесь на - 190

210. ОТСЕК РЕГЕНЕРАЦИИ ВОЗДУХА

Здесь установлены большие резервуары запасов кислорода и автоматы по регенерации воздуха. Трубопроводы уходят в переборки, и по ним кислород поступает по всем отсекам корабля.

Из этого отсека есть только дверь в Оранжевую.

Бросьте кубик на событие:

1. Событие только для первого посещения отсека – 211
2. Событие только для первого посещения отсека – 212
3. Событие только для первого посещения отсека – 213
4. Событие только для первого посещения отсека – 214
5. Нападение врага – Атака Чужого-солдата – атакует спереди – вы атакуете первым.
6. Нападение врага – Атака Чужого-краба – атакует сзади – вы атакуете первым.



АТАКА ЧУЖОГО-СОЛДАТА (ЖИЗНЬ = 3)

(бросьте за врага кубик):

1. Попал
2. Попал
3. Попал
4. Промазал
5. Промазал
6. Убежал

АТАКА ЧУЖОГО-КРАБА (ЖИЗНЬ = 1)

1. Присосался
2. Присосался
3. Присосался
4. Промазал
5. Промазал
6. Убежал

Ваши дальнейшие действия?

- Задержаться здесь и бросить еще раз кубик на событие – (вам -1 Время).
- Идти в Оранжевую – 120
- Вы лезете в воздуховод – ползти до отсека Криокамер (-1 Время) – 200; ползти до Коридора «Е» (-2 Времени) – 110; ползти до Лаборатории (-6 Времени) – 91; ползти до Мастерских (-7 Времени) – 80;

211

Событие – отсек Регенерации воздуха

Вы обследовали системы очистки воздуха и обнаружили неисправность. Если ее сейчас же не устранить, то произойдет большая потеря кислорода на корабле.

Для устранения поломки нужен техник и чип-плата.

- Если все есть в наличии, то вы получаете бонус (+3 Времени).
- Если у вас нет всего необходимого – вы теряете (-3 Времени). – 210

212

Событие – отсек Регенерации воздуха

Вы обследовали системы очистки воздуха и обнаружили неисправность. Если ее сейчас же не устранить, то произойдет большая потеря кислорода на корабле.

Для устранения поломки нужен техник, чип-плата и пенно-керамо спрей.

- Если все есть в наличии, то вы получаете бонус (+4 Времени).
- Если у вас нет всего необходимого – вы теряете (-3 Времени). - 210

213

Событие – отсек Регенерации воздуха

Вы обследовали системы очистки воздуха и обнаружили неисправность. Если ее сейчас же не устранить, то произойдет большая потеря кислорода на корабле.

Для устранения поломки нужен техник, чип-плата, пенно-керамо спрей и лазерный резак.

- Если все есть в наличии, то вы получаете бонус (+8 Времени).
- Если у вас нет всего необходимого – вы теряете (-4 Времени). - 210

214

Событие – отсек Регенерации воздуха

Вы обследовали системы очистки воздуха и обнаружили неисправность. Если ее сейчас же не устранить, то произойдет большая потеря кислорода на корабле.

Вы попытались устранить поломку, но внезапно, что рвануло. Одного вашего бойца контузило (ему -2 Жизни). Кроме этого произошла потеря запаса кислорода и вы теряете (-4 Времени). - 210

215

Событие – Криокамеры

Вы обследовали системы и обнаружили неисправность. Если ее сейчас же не устранить, то произойдет понижение температуры в трубопроводах корабля. Трубопроводы замерзнут и полопаются.

Если у вас есть техник и сварочный аппарат, то вы успешно устранили поломку. Получите бонусные (+3 Времени).

Если у вас нет всего необходимого для ремонта – вы теряете (-3 Времени) - 200

216

Событие – Криокамеры

Если ранее вашу команду покинул кто-то из ваших бойцов, то неожиданно вы нашли его в этом отсеке и можете снова присоединить его к своей команде - 200

217

Событие – Криокамеры

Вы обследовали системы и обнаружили неисправность. Если ее сейчас же не устранить, то произойдет понижение температуры в трубопроводах корабля. Трубопроводы замерзнут и полопаются.

Вы сделали что-то не так! Лопнул один из резервуаров и по трубопроводам потек жидкий азот. Теперь вы не сможете пользоваться для перемещения воздуховодами корабля на всех уровнях. Т.к. сейчас там все обмерзло насквозь - 200

218

Бассейн

Вы ждете, ... напряжение растет. Черная вода в бассейне едва колыхнется. Что-то большое плавает в глубине и от этого вода у стенок бассейна немного двигается вверх и вниз...

У ваших бойцов начинают сдавать нервы. Если вы потратите на каждого своего бойца по 1 таблетке «Анти-шок», то можете остаться в отсеке и ждать дальше - 119 или ваши бойцы впадают в замешательство и в панике, толкая друг друга, бегут, в Оранжевую - 120;

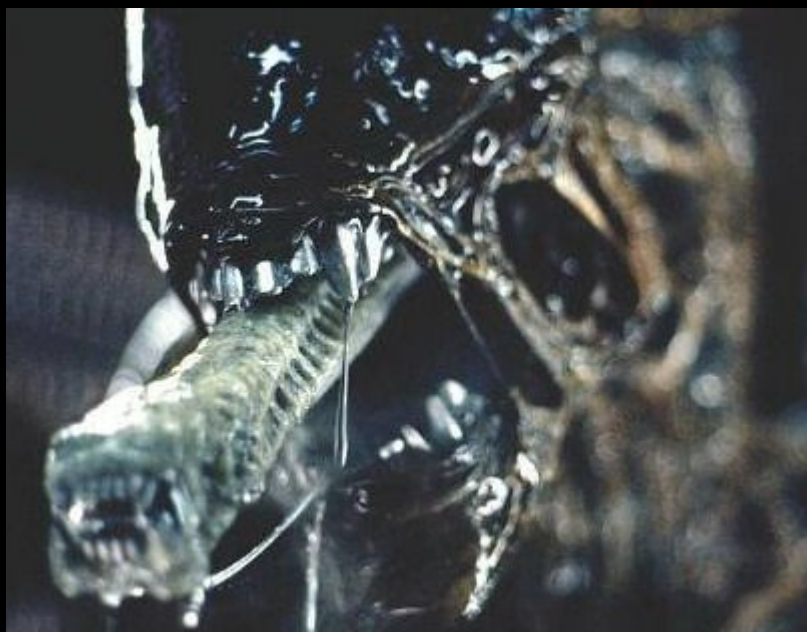
219

Бассейн

Ваши бойцы лихорадочно выпускают в черную поверхность воды длинные очереди. Многочисленные пули в бешеном ритме шлепают по всей поверхности воды, поднимая маленькие, мерцающие фосфором, фонтанчики.

Когда все успокаивается, вода снова покрывается безмятежной черной гладью. Вы потеряли (-8) боеприпасов.

Продолжать в том же духе не имеет смысла, и вы решаете покинуть это зловещее место - 120



220. РУБКА

Здесь находится пульт управления системами корабля и центральный компьютер. Отсюда дверь ведет только в Коридор «А».



- Если вы еще не отключили систему безопасности корабля, то когда вы вошли в Рубку, вас встретил непрерывный огонь пулемета «Защитник». Вы и все ваши бойцы убиты. Конец Игры!
- Если вы ранее отключили систему безопасности корабля, то бросьте кубик:

- 1) вы нашли в Рубке живого капитана корабля Морисона и труп навигатора Фалько – идите на – 231;
- 2) вы нашли в Рубке живого дипломата Харрисона и трупы капитана Морисона и навигатора Фалько – идите на – 232;
- 3) вы нашли в Рубке живого капитана корабля Морисона, дипломата Харрисона и труп навигатора Фалько – идите на – 233;
- 4) вы нашли вы нашли в Рубке живого капитана корабля Морисона, дипломата Харрисона и навигатора Фалько – идите на – 234;
- 5) вы нашли живого навигатора Фалько и трупы капитана Морисона и дипломата Харрисона – 235;
- 6) в Рубке никого нет. На полу в нескольких местах засохшие лужи крови, а на стене в нескольких местах дырки от пуль;

Бросьте кубик на событие:

1. Событие только для первого посещения отсека – 226
2. Событие только для первого посещения отсека – 227
3. Событие только для первого посещения отсека – 228
4. Событие только для первого посещения отсека – 229
5. Нападение врага – Атака Чужого-солдата – атакует спереди – вы атакуете первым.
6. Нападение врага – Атака Чужого-краба – атакует сзади – вы атакуете первым.

АТАКА ЧУЖОГО-СОЛДАТА (ЖИЗНЬ = 3)

(бросьте за врага кубик):

1. Попал
2. Попал
3. Попал
4. Промазал
5. Промазал
6. Убежал

АТАКА ЧУЖОГО-КРАБА (ЖИЗНЬ = 1)

1. Присосался
2. Присосался
3. Присосался
4. Промазал
5. Промазал
6. Убежал

Ваши дальнейшие действия?

- Задержаться здесь в отсеке и снова бросить кубик (вам -1 Времени).
- Запросить у центрального компьютера гало-диск «черного ящика» корабля (вам -1 Времени) – 248
- Отключить систему безопасности корабля (требуется компьютерщик) – сделайте об этом отметку на своем листике персонажа.
- Разблокировать дверь шлюза в отсеке Ангар – Если он был ранее кем-то заблокирован.
- Запустить Генератор (если он был ранее поврежден или отключен) – сделайте об этом отметку на своем листике персонажа. Теперь на корабле загорается яркое освещение. С этого момента в бою вы теперь всегда будете атаковать первым.
- Разблокировать все двери между отсеками (больше не требуются чип-ключи для перехода между отсеками) – сделайте об этом отметку на своем листике персонажа.
- Включить аварийную систему охлаждения Реактора – (требуется программист и 2 чип-платы) – никакие негативные эффекты от аварии Реактора больше не оказывают на вас никакого воздействия по ходу игры. Сделайте об этом отметку на своем листике персонажа.
- Идти в коридор «А» - 170

Событие – Коридор «А»

Вы находите среди мусора и осколков пластика предмет - «Инструкцию по ремонту Криогенных установок». Если вы будете пробовать устранить поломку криогенных установок на корабле, то эта инструкция даст вам право на одну ошибку. Запишите эту находку в своем листике персонажа. - 170

222

Событие – Коридор «А»

Вы находите среди мусора и осколков пластика «Инструкцию по ремонту Генератора». Если вы будете пробовать устранить поломку Генератора на корабле, то эта инструкция даст вам право на одну ошибку. Запишите эту находку в своем листике персонажа. - 170

223

Событие – Реактор

Вы видите на панели управления Реактором, какую-то странную «красную кнопку». Вы не знаете, что означает эта кнопка.

Ваше решение?

- Нажать на красную кнопку – 282
- Не нажимать на красную кнопку - 140

224

Событие – Реактор

Внезапно что-то глухо бахнуло, и повалил густой горячий пар! Вы видите, что в основании реактора, там, где проходят трубы с охлаждающей жидкостью, произошел разрыв соединительных патрубков.

Раскаленный пар быстро заполняет весь отсек, и вскоре вы ничего уже не видите вокруг себя. Автоматически включилась система вентиляции, но у вас нет времени ждать пока среда в отсеке стабилизируется. Здесь можно просто свариться заживо. Вы срочно должны покинуть этот отсек. Если у вас есть скафандры – идите в Коридор «D» - 130

Если нет скафандров – вы задохнулись и сварились заживо. Если у вас в команде есть Андроид, то он единственный кто уцелел и может продолжить выполнение миссии в одиночку. Андроид может покинуть отсек и идти в Коридор «D» - 130

225

Событие – Реактор

Ваши люди не хотят находиться так близко с опасным Реактором. Здесь критически жарко, мигают красные аварийные огни, часть корпуса обшивки реактора уже оплавилась, счетчики Гейгера на комбинезонах бойцов тревожно трещат, указывая на высокий уровень радиации. Все это давит на психику! Вся ваша команда бросается прочь отсюда в Коридор «D» - 130

226

Рубка – Событие

Вы видите, что на центральной панели пульта управления кораблем мигает надпись –

[САМОЛИКВИДАЦИЯ]

Кто-то из членов команды включил систему самоуничтожения корабля.

Ниже на панели вы видите цифры отсчета времени до момента взрыва корабля...

- Если у вас в команде есть программист, то вы можете попытаться отключить систему самоликвидации корабля – перейдите на – 235
- Если у вас нет программиста, вы теряете (-5 Времени) и вернитесь на – 220

227

Рубка – Событие

Если вы ранее не успели починить Реактор, то вы видите на панели системы управления Реактором предупредительную надпись – **«Реактор корабля поврежден. Через 10 секунд Реактор взорвется» - 10-9-8-7-6-5-4-3-2-1- БУМ-М-М!!!!** Белая яркая вспышка огня. Вы погибли! Конец игры.

Если хотите переиграть – вернитесь на – 220

228

Рубка – Событие

Вы слышите механический голос центрального компьютера корабля – **«Внимание! К ангару нашего корабля только что пристыковался шатл. Включаю видеокамеры Ангара».**

На мониторах вы видите, как из шатла с изображением эмблемы пиратского клана «Потрошители» - выбегает около 15 человек в боевых броне-костюмах. Это штурмовики и они «до зубов» вооружены. Встреча с ними для вас обернется неминуемой смертью. Уберите из игры всех ваших спасенных членов экипажа, которых вы ранее успешно доставили на свой шатл. Они захвачены и пленены вражескими штурмовиками.

По мониторам вы видите, как штурмовики быстро направляются в Технический отсек корабля.

(С этого момента, когда вам выпадет событие атака Чужого-офицера – это будет означать встречу со **штурмовиками**. И эта встреча будет для вас смертельной без всякого боя).

А пока вернитесь на – 220

229

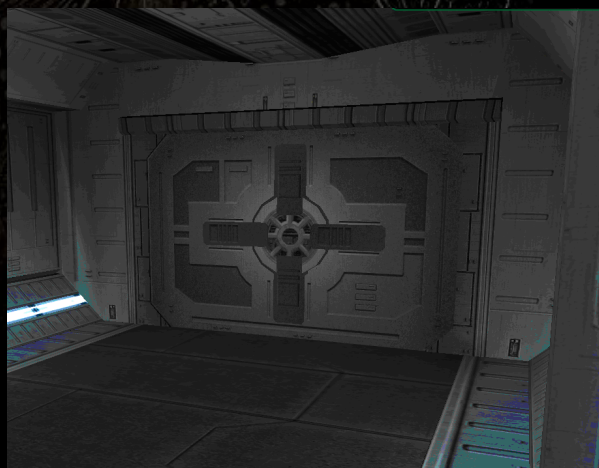
Рубка – Событие

Вы слышите механический голос бортового компьютера – **«Внимание! Сработала система аварийного ремонта. Авария Реактора временно устранена. Системы работают нормально»** – вы получаете (+5 Времени).

Вернитесь на – 220

230. ОТСЕК УТИЛИЗАЦИИ

Здесь скапливается мусор, который частично перерабатывается и периодически сбрасывается в открытый космос через шлюз. Отсек заполнен водой, которая доходит до пояса вашим бойцам. Отсюда двери ведут только в отсек Мастерских и есть большой шлюз, ведущий в открытый космос.



Бросьте кубик на событие:

1. Событие многоразовое – 236
2. Событие многоразовое – 237
3. Событие многоразовое – 238
4. Событие многоразовое – 239
5. Нападение врага – Атака Чужого-солдата – атакует спереди – вы атакуете первым.
6. Нападение врага – Атака Чужого-солдата – атакует сзади – враг атакует первым.

АТАКА ЧУЖОГО-СОЛДАТА (ЖИЗНЬ = 3)

(бросьте за врага кубик):

1. Попал
2. Попал
3. Попал
4. Промазал
5. Промазал
6. Убежал

Ваши дельнейшие действия?

- Задержаться здесь в отсеке и снова бросить кубик (вам -1 Времени).
- Идти в отсек Мастерских – 80

Рубка – капитан рассказывает

Вопрос – Как все произошло?

Ответ капитана - *«Когда поступили первые сигналы о нападении тварей, я и навигатор Фалько согласно инструкции безопасности изолировали отсек Рубки от остального корабля. Кроме этого я активизировал систему безопасности корабля и пулеметы «Защитник» расстрелял тварей, когда они пытались проникнуть в коридоры и Рубку корабля. Правда, при этом погибло и несколько наших членов экипажа».*

Вопрос – Где дипломат Харрисон?

Ответ капитана – *«К сожалению, мне не известна судьба дипломата Харрисона. Где он сейчас находится и жив ли он вообще, я не знаю».*

Вопрос – Откуда могли взяться на корабле Чужие?

Ответ капитана – *«Мне кажется, что это как-то связано с дипломатом Харрисоном. Но наверняка я ничего не могу сказать».*

Вопрос – Кто убил навигатора Фалько?

Ответ капитана – *«Фалько хотел открыть Рубку и впустить в нее остальных членов команды. Но была опасность проникновения в Рубку и Чужих. Мы повздорили с Фалько и он отказался мне подчиняться. Тогда я вынужден был его убить. Ради безопасности корабля».*

Вернуться на – 220

Рубка – дипломат рассказывает

Вопрос – Что здесь случилось?

Ответ дипломата – «Эти твари появились внезапно. Они появились откуда-то с нижнего уровня корабля. У меня есть веские основания предполагать, что это спланированная диверсия. И скорее всего, это было направлено лично против меня. Я проводил инспекционную проверку на одной секретной военной базе. Я выявил, что там проводятся несанкционированные опыты с инопланетными формами жизни. Полагаю, что эти твари оттуда» - Отметьте на своей карточке персонажа о выполнении вами **Миссии №5**.

Вопрос – Где находится сейф с деньгами корпорации «СпейсКом»?

Ответ дипломата – «Я перевозил свои документы дипломатической почты и деньги корпорации и спрятал их в сейфе в отсеке Арсенала. Секретная кодовая цифра на замке сейфа - (3)».

Вопрос – Почему убиты капитан Морисон и навигатор Фалько?

Ответ дипломата – «Когда началась паника, Фалько хотел впустить в отсек Рубки и других членов экипажа, но капитан включил систему безопасности и пулеметы расстреляли экипаж. Фалько был андроидом и в его программе записаны алгоритмы о защите членов экипажа корабля. В общем, Фалько выхватил свой пистолет и потребовал от капитана – открыть двери Рубки. Капитан выхватил пистолет, но Фалько успел выстрелить первым и застрелил капитана. Я успел в ответ застрелить Фалько. Я не хотел его убивать, но он сам виноват. Он нарушил приказ капитана и требования безопасности корабля. Кроме этого я не мог подвергать опасности свою персону. Я человек, а Фалько всего лишь бездушный андроид».

Если у вас в команде есть боец-андроид «Силикон», то после рассказа дипломата о случившемся, – Силикон внезапно выхватил свое оружие и расстрелял дипломата. Уберите карточку дипломата из игры.

Ваши действия?

- Тут же убить андроида-Силикона – перейдите на – 247
- Оставить андроида-Силикона в составе своей команды – 220



Вопрос – Как все началось?

Капитан рассказывает – «Когда поступили первые сигналы о нападении тварей, я и навигатор Фалько согласно инструкции безопасности изолировали отсек Рубки от остального корабля. Кроме этого я активизировал систему безопасности корабля и пулеметы «Защитник» расстрелял тварей, когда они пытались проникнуть в коридоры и Рубку корабля. Правда, при этом погибло и несколько наших членов экипажа».

Дипломат рассказывает - «Эти твари появились внезапно. Они появились откуда-то с нижнего уровня корабля. У меня есть веские основания предполагать, что они появились на корабле не без помощи других людей. Это спланированная диверсия. И скорее всего, это было направлено лично против меня. Я проводил инспекционную проверку на одной секретной военной базе. Я выявил, что там проводятся несанкционированные опыты с инопланетными формами жизни. Полагаю, что эти твари оттуда» - Отметьте на своей карточке персонажа о выполнении вами **Миссии №5**.

Вопрос – Кто убил навигатора Фалько?

Ответ капитана и дипломата - «Когда началась паника, Фалько хотел впустить в отсек Рубки и других членов экипажа, но капитан включил систему безопасности и пулеметы расстреляли экипаж. Фалько был андроидом и в его программе записаны алгоритмы о защите всех членов экипажа корабля. В общем, Фалько выхватил свой пистолет и потребовал от капитана – открыть двери Рубки. Капитан отказался. Поскольку любой андроид запрограммирован на непричинение зла любому человеку – у Фалько возник «сбой» программы. Он не смог принять правильного решения – Или убить нас и впустить остальных членов экипажа в рубку. Или защищать наши жизни и оставить умирать других членов экипажа. Неожиданно Фалько поднес пистолет к своей голове и выстрелил. Таким образом, он решил эту проблему...».

Вопрос – Где находится сейф с деньгами корпорации «СпейсКом»?

Ответ дипломата – «Я перевозил свои документы дипломатической почты и деньги корпорации и спрятал их в сейфе в отсеке Арсенала. Секретная кодовая цифра на замке сейфа - (3)»... «Да и еще... Я дал биологу Джоанне Вагнер секретные документы по которым она должна была по моей просьбе изготовить спрей, который создан на базе гено-кода слюны Чужих. Если нанести на себя этот спрей, то на вас больше не будут нападать Чужие-Крабы. Они будут воспринимать вас как своих терриноидов. Но Чужие-солдаты и Чужие-офицеры, по-прежнему будут атаковать вас...»

Вопрос – Как достать «черный ящик» самописец корабельного компьютера

Ответ капитана – «Я знаю код доступа к компьютеру. Сейчас... Вот возьмите это галодиск он же «черный ящик».

Запишите на своем листике персонажа выполнение **Миссии №7**.

Вернитесь на – 220

234

Рубка – навигатор рассказывает –
Вопрос – Как все началось?

Ответ Фалько – «Первое нападение тварей произошло в Оранжерее. Думаю, что они проникли на корабль в результате проведенной недавно замены гидропона. Эту работу производила компания «ФитоСкай». Большие никаких грузов мы не брали в этот рейс». – отметьте в своем листе персонажа выполнение **Миссии №5**.

Вопрос – Почему убиты капитан Морисон и дипломат Харрисон?

Ответ Фалько – «Когда началась паника, все бросились в Рубку, поскольку знали, что Рубка может быть полностью изолирована от корабля и защищена системой безопасности – пулеметами «Защитник». Но капитан Морисон и дипломат Харрисон решили их не пускать в рубку и включили систему безопасности. Пулеметы расстреляли несчастных людей прямо у двери в Рубку. Это было в высшей степени антигуманно. Это противоречит тем принципам, которые заложены в мою программу андроида. Моя задача заботится о жизни ВСЕХ членов команды, а не отдельных лиц и высокопоставленных персон. Я заявил об этом прямо капитану и дипломату Харрисону. Я потребовал впустить еще живых членов экипажа в Рубку. Но они были против. Мы спорили, и тогда я взвесил все «за» и «против» и пристрелил их. К сожалению, к этому моменту твари убили всех, кто еще находился возле двери в Рубку. Это моя ошибка. Мне нужно было не спорить с ними, а сразу их застрелить».

Если вы хотите присоединить Фалько к своей команде, то должны проголосовать. Все андроиды, техники и программисты голосуют «ЗА» присоединение Фалько к команде. Все остальные голосуют «Против». Вы голосуете, - как хотите.

Если большинством голосов решили присоединить Фалько, то вы можете взять его карточку в состав своего отряда.

Если большинство против Фалько – вы оставляете его в этом отсеке (уберите его карточку из игры).

Вернитесь на – 220

235

Для отключения системы самоликвидации нужно набрать секретный код:

B2-D4-G7-A?

Какая цифра последняя?

Если вы догадались о значении этой цифры, то прибавьте к ней число (+245) – и вы получите номер параграфа, на который вам сейчас нужно перейти, чтобы узнать правильно ли вы отгадали секретную цифру кода.

- Если правильно – то вам удалось остановить процесс самоликвидации корабля.
- Если неправильно – вы теряете (-5) Времени.

Вернитесь на – 220

236

Отсек Утилизации – Событие

Здесь царит абсолютная темнота. В отсеке по пояс стоит грязная вода. На поверхности воды плавают обломки пластика, пустые коробки и упаковки. Счетчики Гейгера на ваших комбинезонах тревожно затрещали – указывая на наличие в отсеке радиации. По-видимому, это из-за воды, которая служила ранее для охлаждения ядерного реактора корабля.

Если вы ранее не включали в Рубке приказ [«сбросить мусор» из отсека Утилизации], то вы можете сейчас обыскать отсек – переходите на – 240

Вернитесь на – 230

237

Отсек Утилизации – Событие

Это большой трубопровод, по которому в отсек стекает вода.

По этому трубопроводу можно пройти по колено в воде. Чуть сгибаясь, можно пойти по трубопроводу под уклон вверх.

Ваше решение?

- Идти по трубопроводу – 242
- Остаться в отсеке Утилизации – 230

238

Отсек Утилизации – Событие

Вы нашли труп. На комбинезоне написано **Салливан** (помощник капитана). Вы нашли у него персональный коммуникатор с такой информацией –

«...Генерал Фултон. Докладывает секретный агент лейтенант Салливан. Согласно нашему плану, под видом замены гидропона в Оранжерее через сервисную компанию «ФитоСкай» мною была организована погрузка на корабль «Бафут» нескольких образцов-яиц терраноидов. Однако, позже в коридоре одного из отсеков дипломат Харрисон меня опознал. Оказывается, он видел ранее меня на нашей секретной базе. Дипломат понял, что за ним следят. Он стал очень осторожен и почти все время проводит в Рубке с капитаном корабля. Незаметно ликвидировать дипломата не представляется возможным. Поэтому я вынужден привести в действия запасной вариант нашего плана. Яйца активизированы. В возникшем хаосе массовых смертей и убийств никто не заподозрит, что целью этой секретной акции был дипломат Харрисон. Все спишут на Чужих. Жду прибытия вашего шатла и моей срочной эвакуации. Конец связи.... (позже другая запись) ... Говорит лейтенант Салливан. Генерал Фултон!! Что случилось?! Почему до сих пор не прибыл ваш спасательный шатл, чтобы эвакуировать меня с этого обреченного корабля. Чужие уже вырвались на свободу. Здесь происходят ужасные вещи. Я не смогу здесь долго продержаться. Помогите! Прошу вас!!...»

Вы полностью выполнили **Миссию №5** и кроме этого получаете еще бонус (+5 тыс. кредиток).

Вернитесь на – 230

Внезапно вы услышали механический голос центрального компьютера – **«Внимание! Двери между отсеком Утилизации и кораблем – заблокированы. Через пять минут будет произведен сброс мусора в космос».**

Если у вас есть программист или чип-ключ от отсека Утилизации, то вы можете срочно покинуть отсек или попытаться остановить программу сброса мусора. Иначе вы и все члены вашей команды будут выброшены в космос и погибнут.

- Если у вас есть чип-ключ от отсека Утилизации – переходите на – 80
- Если у вас есть программист, то – На панели управления возле входной двери отсека вы видите код:

2-3-1

4-5-3

6-7-?

Какая последняя цифра?

Если вы знаете секретное кодовое число – прибавьте к нему число (+240) и вы получите номер параграфа, на который вам нужно перейти, чтобы узнать правильно ли вы определили кодовое число. Если вы ошиблись, то вас выбросило в космос, и вы погибли.

- Если у вас нет чип-ключа от отсека Утилизации и нет программиста, то ваша команда вышла из-под вашего контроля. Все бегут в панике в полной темноте, ища выход. Внезапно вы находите какой-то широкий трубопровод из которого стекает вода. Вы зовете остальных и бросаетесь внутрь трубопровода. Вас услышало всего три человека. Выберите из своей команды не более троих человек и переходите на – 242

Все остальные ваши члены команды остались в отсеке и через пару минут были выброшены в космос.

Вы нашли в отсеке Утилизации – Бросьте кубик:

- **(1-2)** - Вы нашли персональный коммуникатор на имя Роберта Фула (биолог) – Вы нашли там интересную запись: *«...доктор Ливенгауп подозревает меня в сговоре с компанией «ФитоСкай» по контракту замены гидропона в Оранжерее. Придется, с ним поделится, чтобы этот старик помалкивал... (другая запись) ... Через несколько дней после замены гидропона в Оранжерее я случайно обнаружил среди растений какие-то странные большие яйцеобразные образования. Они не похожи на растения ... хотя может быть это какие-то новые сорта. Я пока не стал их трогать. Посмотрим, что из них вырастит... Нужно будет узнать у компании «ФитоСкай», что это за новые сорта растений».* – Отметьте на своей карточке персонажа о выполнении вами **Миссии №5**. - 230
- **(3-4)** - Вы нашли большое количество яиц Чужих. Они прикреплены к стенам отсека липким клейким веществом. При вашем приближении яйца стали оживать и раскрываться как гигантские лепестки. Из них стали вылазить мерзкого вида бледно-серые создания похожие на крабов. Их слишком много и в отсеке очень темно, чтобы прицельно вести огонь. Вы решаете поскорее бежать из этого места – вернитесь на - 230;
- **(5-6)** - Вы видите в темноте отсека гигантское черное тело членистоногого монстра, похожего на богомола. Это Королева-Мать Чужих. Из ее огромного полупрозрачного брюха вылазят, одно за другим, яйца Чужих. Какие-то бледно-серые создания похожие на больших термитов относят эти яйца в сторону и прикрепляют своей липкой слюной к стенам отсека. Здесь тысячи яиц. Если вы решаете бежать отсюда пока не поздно – переходите на – 230; Если вы решаете атаковать Королеву Чужих – идите на 241

Вы атакуете Королеву Чужих.

КОРОЛЕВА ЧУЖИХ (Жизнь = 10)

- 1) Попала
- 2) Попала
- 3) Убила
- 4) Убила
- 5) Промaxedулась
- 6) Парализовала

Если вы убили Королеву Чужих, – отметьте на своем листике персонажа выполнение Миссии №4.

Вернитесь на – 230



242

Трубопровод

Вы идете некоторое время по трубопроводу и доходите до развилки. По трубопроводу идущему влево течет холодная вода. По трубопроводу идущему вправо течет горячая вода и на нее ваши счетчики Гейгера активно реагируют – горячая вода радиоактивна. Куда вы пойдете?

- По тоннелю с холодной водой – [243](#)
- По тоннелю с горячей водой – [244](#)
- Вернуться в отсек Утилизации – [230](#)

243

Трубопровод

Пройдя несколько десятков метров, вы доходите до шахты ведущей вверх. На стенах шахты есть лестничные скобы, по которым вы можете подняться наверх.

- Подняться по шахте наверх – [190](#)
- Вернуться к развилке – [242](#)
- Вернуться в отсек Утилизации – [230](#)



244

Трубопровод

Пройдя несколько десятков метров, вы доходите до шахты ведущей вверх. Сверху течет вода. Она радиоактивна. Вам (-1 Жизнь). На стенах шахты есть лестничные скобы, по которым вы можете подняться наверх.

- Подняться по шахте наверх – [140](#)
- Вернуться к развилке – [242](#)
- Вернуться в отсек Утилизации – [230](#)

245

Правильно! Кодовое число (5).

Вернитесь на – [220](#)

246

Правильно! Кодовое число (1).

Вернитесь на – [220](#)

247

Уберите карточку андроида-Силикона из игры.

Если у вас в команде есть боец Безумный Макс – то он в знак протеста покидает вашу команду. Уберите его карточку из игры.

Вернитесь на – [220](#)

248

В ответ на ваш запрос о выдаче вам гало-диска «черного ящика» - центральный компьютер ответил – **«ВНИМАНИЕ! ВВЕДИТЕ КОД ДОСТУПА. В СЛУЧАЕ ОШИБКИ БУДЕТ АКТИВИЗИРОВАНА СИСТЕМА БЕЗОПАСНОСТИ!** Ваше решение?

Попробовать подобрать код доступа к центральному компьютеру – 249

Оставить компьютер – 220

249

Вы решаете подобрать код доступа к компьютеру и нажимаете кнопку «ВВОД». Вы слышите механический голос:

«Внимание, Неизвестный! Вы должны сейчас пройти тест на вашу принадлежность к человеческой расе. Ответьте на несколько вопросов»:

Вопрос №1 (тест для мужчин) – Ваша семья (вы, жена и дочка) срочно эвакуируется с терпящего бедствие корабля. На спасательном шатле есть запас кислорода только для двух человек. Кого вы посадите в шатл?

Варианты ответов:

- Вы и жена – 253
- Вы и дочка – 254
- Жена и дочка – 255

Вопрос №1 (тест для женщин) – Ваша семья (вы, муж и дочка) срочно эвакуируется с терпящего бедствие корабля. На спасательном шатле есть запас кислорода только для двух человек. Кого вы посадите в шатл?

Варианты ответов:

- Вы и муж – 275
- Вы и дочка – 276
- Муж и дочка – 277

250

Вопрос №2 – «На корабле авария в отсеке регенерации кислорода. В вашем экипаже пятеро: женщина-доктор, собака, мужчина-техник, мужчина-навигатор, андроид-компьютерщик-техник.

Кислорода хватит только на четверых существ. Для того чтобы кислорода хватило, до момента прибытия команды спасения, нужно избавиться от одного члена экипажа. Кого вы ликвидируете?»

- женщину-доктора – 257
- собаку – 258
- мужчину-техника – 259
- андроида-компьютерщика-техника – 260
- мужчину-навигатора – 261
- никого не ликвидировать – 262

251

Вопрос №3 (тест как для мужчин, так и для женщин) – На корабле дальнего полета сломалась криокамера. Все члены экипажа вышли из гипер-сна и теперь обречены целый год лететь до цели в состоянии бодрствования.

Команда заранее не рассчитана на психологическую совместимость экипажа и в команде нет психолога для решения межличностных проблем. В замкнутом пространстве корабля опасны любые конфликты.

В команде 5 мужчин и одна женщина. Самый опасный конфликт – из-за женщины. Как вы решите сексуальную проблему среди экипажа?

Варианты решения:

- Составить для мужчин строгий график вступления в половой контакт с женщиной (с учетом ее менопаузы) и силой принудить женщину подчиниться этому – 263
- Разрешить женщине самой выбирать себе партнера, когда она захочет – 264
- Потребовать от женщины выбрать себе одного постоянного партнера до конца этого рейса – 265
- Договориться со всеми мужчинами, что никто не будет посягать на эту женщину, даже если она сама себя предложит кому-то – 266

252

Вопрос №4 (этот тест не для андроидов) – На вашем корабле в ходе полета выяснилось, что ваш капитан корабля крайне жестокий человек. За малейшие нарушения он подвергает членов экипажа физическим наказаниям и моральному унижению.

Вас приглашают на тайное заседание экипажа. Многие обсуждают вопрос свержения капитана с поста и отдание его под стражу до окончания рейса. Из десяти членов экипажа, – 5 человек настроены решительно против капитана, 3 человека против свержения капитана, 2 человека еще не определились.

Ваши действия?

- Присоединиться к заговорщикам – 267
- Присоединиться к сторонникам капитана – 268
- Никого не поддерживать – 269

253

ОТВЕТ ВЕРНЫЙ – Объяснение ответа – Вы и жена еще сможете родить ребенка. Род человеческий не прервется.

Внимание! Ответьте на следующий вопрос – 250

254

ОТВЕТ ВЕРНЫЙ – Объяснение ответа – Вы и ваша дочка еще сможете произвести потомство. Род человеческий не прервется.

Внимание! Ответьте на следующий вопрос – 250

255

ОТВЕТ НЕВЕРНЫЙ – Объяснение ответа – Жена и дочка смогут выжить, но не смогут воспроизвести потомство. Человеческий род угаснет. – идите на 256

256

ВНИМАНИЕ! ТРЕВОГА!! – бесстрастным голосом объявил компьютер корабля – **ПРЕСЕЧЕН НЕСАНКЦИОНИРОВАННЫЙ КОНТАКТ ЧУЖОЙ РАССЫ. СИСТЕМА БЕЗОПАСНОСТИ КОРАБЛЯ АКТИВИЗИРУЕТСЯ ЧЕРЕЗ 10 секунд!!! ВСЕМ ЛЮДЯМ СРОЧНО ПОКИНУТЬ ОТСЕК!!**

Вы быстро выбегаете из отсека Рубки. За вашей спиной из потолочных плит выдвигаются пулеметы «Защитник». Быстро идите в Коридор «А» - 170

257

ОТВЕТ НЕВЕРНЫЙ – Объяснение ответа – Никого не нужно ликвидировать. Андроид для выживания не требует кислорода. – 256

258

ОТВЕТ НЕВЕРНЫЙ – Объяснение ответа – Никого не нужно ликвидировать. Андроид для выживания не требует кислорода. – 256

259

ОТВЕТ НЕВЕРНЫЙ – Объяснение ответа – Никого не нужно ликвидировать. Андроид для выживания не требует кислорода. – 256

260

ОТВЕТ НЕВЕРНЫЙ – Объяснение ответа – Никого не нужно ликвидировать. Андроид для выживания не требует кислорода. – 256

261

ОТВЕТ НЕВЕРНЫЙ – Объяснение ответа – Никого не нужно ликвидировать. Андроид для выживания не требует кислорода. – 256

262

ОТВЕТ ВЕРНЫЙ – Объяснение ответа – Никого не нужно ликвидировать. Андроид для выживания не требует кислорода.

Переходите к следующему вопросу – 251

263

ОТВЕТ ВЕРНЫЙ – Объяснение ответа – Это самый гуманный и оптимальный вариант. Даже если женщину придется полностью превратить в «сексуальную рабыню» - это тем не менее позволит сохранить стабильность до конца рейса. Ответьте теперь на следующий вопрос – 256

264

ОТВЕТ НЕВЕРНЫЙ – Объяснение ответа – Это самая «взрывоопасная» ситуация, когда женщина начинает выбирать себе сексуального партнера, когда она захочет. Если она вообще захочет...- 256

265

ОТВЕТ НЕВЕРНЫЙ – Объяснение ответа – Этот вариант не гарантирует стабильности в мужском экипаже. Это порождает вопиющее неравенство в распределении сексуальных (женских) ресурсов экипажа. Одному мужчине достанется все! Другим ничего. Это очень быстро приведет к «крови». – 256

266

ОТВЕТ НЕВЕРНЫЙ – Объяснение ответа – Это вариант был бы вполне приемлемым, если бы люди владели бы высоким уровнем Воли. Увы, это не так. Инстинкты пока сильнее разума. Рано или поздно кто-то из мужчин нарушит свое слово и вступит в сексуальный контакт с женщиной. И это сразу же разрушит стабильность среди экипажа. После первого нарушения договоренности, ни в какие повторные договоренности уже никто не будет верить. – 256

267

ОТВЕТ ВЕРНЫЙ – Объяснение ответа – Если вы поддержите заговорщиков, то вы нарушите Правило субординации и Закон. Но если вы поддержите капитана, то его репрессии будут продолжаться. Эту ситуацию уже никак нельзя подправить и удержать под контролем. «Нарыв созрел» и нужны кардинальные и решительные действия. Ради спасения корабля и цели рейса - 270

268

ОТВЕТ НЕВЕРНЫЙ – Объяснение ответа – Если вы поддержите капитана, то вы соблюдете Правила и Закон, но террор и унижения будут продолжаться на корабле и дальше. Ситуация будет катастрофически развиваться и дальше и рано или поздно затронет всех членов экипажа. В том числе и тех, кто сейчас держится «нейтралитета» и тех, кто сегодня еще поддерживают капитана. – 256

269

ОТВЕТ НЕВЕРНЫЙ – Объяснение ответа – Если вы поддержите капитана, то вы соблюдете Правила и Закон, но террор и унижения будут продолжаться на корабле и дальше. Ситуация будет катастрофически развиваться и дальше и рано или поздно затронет всех членов экипажа. В том числе и тех, кто сейчас держится «нейтралитета» и тех, кто сегодня еще поддерживают капитана. – 256

270

ВЫ УСПЕШНО ПРОШЛИ ТЕСТ – ВЫ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ПРЕДСТАВИТЕЛЬ ЧЕЛОВЕЧЕСКОЙ РАССЫ – объявил вам компьютер корабля.

А ТЕПЕРЬ ПОСЛЕДНИЙ РЕШАЮЩИЙ ТЕСТ !

На центральной панели появилось табло с цифрами:

(2 238 565 x 41 100 866 = ?)

Умножьте эти две цифры в уме и наберите на панели правильный результат.

На это вам дается только 5 секунд! Время пошло! 5-4-3-2-1-!!!

- Если вы не смогли решить эту задачу – 274
- Если вы смогли решить эту задачу – 273

271

Вы ждете,... Двери лифта не открываются, но внутри слышно какое-то шевеление и легкий скрежет о металл...

У одного из ваших бойцов не выдерживают нервы – Бросьте кубик на одного из бойцов своей команды, у которого на карточке действия есть эффект «Паника». Если на кубике выпадет этот эффект, то боец в панике бежит из отсека и исчезает в коридорах корабля. Отложите в сторону карточку этого бойца.

Вернитесь на – 20

272

Вы подходите к двери лифта и нажимаете кнопку. Дверь со скрежетом открывается и на вас вываливается сразу несколько Чужих. Бежать поздно! Чужие атакуют спереди - атакуют первыми. Вам нужно последовательно убить троих Чужих-солдат.

Для простоты Жизнь Чужого обозначим = 9.

АТАКА ЧУЖОГО-СОЛДАТА (ЖИЗНЬ = 9)

(бросьте за врага кубик):

1. Попал
2. Попал
3. Попал
4. Промазал
5. Промазал
6. Убежал

После боя вернитесь на – 20

273

Вы решили эту задачу? Значит вы НЕ ЧЕЛОВЕК.

Вы или андроид или чужеродное инопланетное существо. – 256

274

Вы не решили эту задачу? Значит вы действительно ЧЕЛОВЕК, а не какой-то андроид или чужеродное инопланетное существо. – Вы можете получить гало-диск «черного ящика» корабля.

Отметьте у себя на листике персонажа выполнение **Миссии № 7**.

Вернитесь на - 220

275

ОТВЕТ ВЕРНЫЙ – Объяснение ответа – Вы и ваш муж еще сможете родить другого ребенка, и Род Человеческий продолжится. - 250

276

ОТВЕТ ВЕРНЫЙ – Объяснение ответа – Это абсолютно глупый выбор и в результате этого решения Род человеческий прервется на этих двух женщинах. Однако, этот ответ ПРАВИЛЬНЫЙ, так как совершенно точно соответствует силе материнского инстинкта человеческих женских особей. Этот глупый ответ подтверждает тот факт, что вы ЧЕЛОВЕК - 250

277

ОТВЕТ НЕВЕРНЫЙ – Объяснение ответа – Если такое решение принимает женщина, то муж никогда не согласится на самопожертвование своей жены. Это противоречит роли МУЖЧИНЫ в человеческом обществе. – 256

278

Бассейн

Вы прицеливаетесь в неподвижную фигуру Чужого и короткой очередью разрываете его тело на куски. Из тела убитого Чужого обильно течет желтая кислота, быстро прожигая стельную оболочку цистерны с водой.

Внезапно цистерна лопается и тысячи галлонов воды обрушиваются в отсек, сбивая с ног вас и ваших бойцов. Вас относит волной и ударяет о стену отсека.

Вода схлынула и вы стоя по пояс в воде понимаете, что потеряли во всей этой передрыге почти всю свою экипировку.

Вычеркните из списка своих предметов минимум 10 штук.

Вернитесь на - 190

279

Бассейн

Вы ждете и следите, что будет делать Чужой. Он по-прежнему, сидит, не шевелясь на цистерне. Непонятно даже видит ли он вас. Внезапно он резко отталкивается от цистерны и в гигантском прыжке летит в вашу сторону.

Ваши действия?

- Не позволяя Чужому приземлиться на пол, расстреляете его в полете - 280
- Подождать пока Чужой приземлится перед вами, и атаковать его – 281

280

Бассейн

Вы навскидку расстреливаете летящую вам навстречу фигуру Чужого и его ошметки тела и едкая кислотная «кровь» разбрызгиваются прямо в воздухе. Вам (-2) боезапаса. - 190

281

Бассейн

Чужой-офицер атакует вас спереди. Вы атакуете первым.

АТАКА ЧУЖОГО-ОФИЦЕРА (ЖИЗНЬ = 5)

(бросьте за врага кубик):

1. Попал
2. Попал
3. Убил
4. Промазал
5. Промазал
6. Промазал

После боя вернитесь на - 190

282

Реактор

Внезапно одна из панелей в стене отсека отодвигается в сторону, и вы видите в нише ремонтного робота RD-17.

- Если у вас есть техник, то он может включить этого робота. Он может сам исправить поломку Реактора, т.к. имеет в своем теле кассету со всеми необходимыми запасными деталями и инструментами. Отметьте в своем листике персонажа о починке Реактора.
- Если у вас нет техника, но есть лазерный резак или сварочный аппарат, то вы можете разрезать корпус робота и достать из него – 4 чип-платы и баллон пенно-керамо спрея. Возьмите их себе.

Вернитесь на - 140

283

Вам показалась интересной вот эта запись на коммуникаторе Джоаны – «...дипломат Харрисон дал мне какие-то странные лабораторные записи, на которых был гриф «Совершенно секретно» и штамп лаборатории «Орфей-52».

В документе была указана химическая формула какого-то репеллента. Харрисон попросил меня тайно от других провести в нашей лаборатории исследования и создать этот репеллент.... (следующая запись) ...Мне удалось сделать небольшое количество этого репеллента. Он находится в!!!! – внезапно коммутиратор выскользнул из неуклюжих рук вашего скафандра и он затерялся среди хаотично летающего по отсеку мусора.

Ваше решение?

- Если вы хотите задержаться в этом отсеке и попытаться поймать плавающий в вакууме среди хаоса мусора коммуникатор Джоаны – (вам -1 Время и -1 баллон с кислородом) – выберите – 287 или 288
- Если вы не хотите терять время или у вас нет запасных баллонов с кислородом – вернитесь на – 130

284

Вы бросаете один из своих предметов в тело беспомощно зависшего в вакууме вашего бойца, и его тело от удара относит в сторону от опасной дыры. Вы успеваете схватить беспомощного бойца и теперь можете снова продолжить движение по отсеку – 130

285

Удача! Бойцу удастся зацепиться за край пробоины и не вылететь в открытый космос. Он отталкивается от стенки и плавно летит назад к вашей группе. Вы можете снова продолжить движение по отсеку – 130

286

Неудача! Вашего бойца(ов) уносит в пробоину и он летит в открытый космос. Однако еще есть шанс спастись. Если у вас есть сварочный аппарат, то – 289

Если нет сварочного аппарата, вы теряете этого бойца(ов). Вернитесь на - 130

287

Вам повезло, и вы нашли коммуникатор Джоанны. Вы прочли оставшуюся часть информации – «...Мне удалось сделать небольшое количество этого репеллента. Он находится в сейфе лаборатории. Я проверила этот репеллент на одной из обезьян из нашей оранжереи. Я обрызгала обезьяну этим репеллентом и запустила к ней в биокамеру живого Чужого-краба. Чужой не нападал на обезьяну. По видимому Чужой по запаху репеллента принял обезьяну за «своего»...

(с этого момента, вы можете обрызгать репеллентом своих бойцов, и теперь при встрече Чужие не будут нападать на вас). - 130

288

Вам не повезло и вы не нашли коммуникатор Джоаны плавающий где-то в этом отсеке среди прочего мусора и осколков. - 130

289

К счастью, сварочный аппарат оказался в рюкзаке несчастного и он сообразил выпустить давление из баллона аппарата. В результате этого его тело понесло назад к пробоине в отсеке. Теперь все решает случай! Попадет ли тело несчастного через пробоину обратно внутрь отсека или нет – выберите 292 или 293

290

Удача! Вы смогли поймать летающего в вакууме ремонтного робота. Запишите его как предмет-находку в свой листик персонажа – 130

291

Неудача! В попытке поймать в вакууме летающего среди мусора ремонтного робота один из ваших бойцов оторвался от пола, и его тело понесло в сторону пробоины во внешней обшивке корабля - 131

292

Неудача! Тело несчастного ударилось о внешнюю обшивку корабля и кувыркаясь исчезло в стороне. Это боец унесен в открытый космос. Вернитесь на - 130

293

Удача! Боец по инерции залетает через пробоину во внешней обшивке корабля внутрь отсека и снова присоединяется к вам. Кажется, несчастному нужна срочная помощь из-за пережитого ужаса. Потратьте 1 аптечку и таблетки «Анти-шок» - 130

294

Ваши бойцы обыскали отсек Кают в поисках денег и ценных личных вещей членов экипажа. Вы не мешаете им заниматься мародерством. Ну что ж поделать – «На войне – как на войне!» (вы теряете -1 Время) - 19

295

Вы требуете прекратить мародерство, но ваши люди вас не слушают. Ваше решение?

- Плюнуть на это дело и ждать – 294
- Применить силу и власть – 298

296

Вы расстреливаете Чужого-офицера (вам -1 боеприпас). Но эта тварь оказывается очень живучей и ловкой. Чужой бросается резко в сторону и заскакивает на потолок.

Ваше решение?

Стрелять в тварь длинными очередями не жалея боеприпасов – 299

Стрелять короткими очередями - 300

297 (лишняя)**298**

Вы раздаете пару увесистых ударов и пинков под зад и наконец-то наводите порядок - 19

299

Вы стреляете!! ... стреляете!!!!... стреляете!!! Пули разносят мерзкое чудовище в клочья. По стене, полу и потолку разбрызгиваются липкие желтые «кляксы» кипящей кислоты. (вам -5 боеприпасов) - 110

300

Вы экономите боеприпасы и стреляете в тварь короткими очередями (вам -1 боезапас). Пару пуль попадает в Чужого, но тварь быстро ползет прямо по потолку на вас!! Из ее ран липкими большими каплями падает на пол кислота. Шипя и пенясь, желтые кляксы кислотной «крови» прожигают керамопластик. Ваши действия?

- Бежать – в отсек Криокамер – 200 или в Грузовой Лифт (если у вас есть чип-ключ от него) - 33
- Стрелять в тварь длинными очередями не жалея боеприпасов – 299
- Стрелять короткими очередями - 302

301 (лишняя)

302

Тварь уже над вами. Вы стреляете в нее! Ее тело разрывает на куски. Мертвый Чужой, истекая потоками кислотной «крови» падает прямо на вас. Как минимум три ваших бойца получают ожоги кислотой. Каждый теряет по (-2) Жизни. - 110