

CEL MILLER W AKCIE I

Działaj w oparciu o procedury firmy, załatw sprawę i zgarnij kasę. Nie rób niczego, co mogłoby zagrozić utratą wypłaty. Może wyjdiesz lepiej na następnym zleceniu?

CEL MILLER W AKCIE II

Odnalezienie Kronosa to wyjątkowa okazja, nawet jeśli na jego pokładzie są potwory. Znajdź sposób, aby uwolnić się spod korporacyjnego jarzma z ulepszonym statkiem lub wystarczająco dużą ilością pieniędzy, żeby kupić nowy.

CEL MILLER W AKCIE III

Sprawy biorą w łeb szybciej niż się spodziewałaś. Zgarnij tyle kasy, ile zdołasz i znikaj - bez względu na sposób.

CEL DAVIS W AKCIE I

Boże, te frachty są tak kurewsko nudne. Skorzystaj z każdej okazji, by urozmaicić sobie monotonię rejsu.

CEL DAVIS W AKCIE II

Cholera, naprawdę potrzebujesz kolejnej działki - tu i teraz. Poszukaj stymulantów w laboratoriach na Kronosie.

CEL DAVIS W AKCIE III

Wszystko pójdzie w diabły, chyba że uratujesz sytuację. Zrób, co w twojej mocy, aby zabić potwory i innych wrogów na Kronosie.

CEL RYE W AKCIE I

Znajdź sposób, aby wyciągnąć więcej kasy z tego głównianego frachtu. Twój chory brat, który czeka na ciebie w domu, naprawdę potrzebuje pieniędzy.

CEL RYE W AKCIE II

Poszukaj na Kronosie pieniędzy i innych cennych przedmiotów, które będziesz mogła sprzedać w domu, o ile uda ci się przetrwać. Ten statek to i tak cholerny wrak, co nie?

CEL RYE W AKCIE III

Dobij targu z kim tylko możesz, aby zdobyć dość pieniędzy i na dobre zapewnić sobie i rodzinie godziwy byt. Nawet kosztem własnej duszy.

CEL CHAMA W AKCIE I

Wykonuj swoje obowiązki i pomagaj, na ile możesz, pozostałym członkom załogi.

CEL CHAMA W AKCIE II

Załoga jest zagrożona, a załoga to twoja rodzina. Chroń jej członków nawet za cenę własnego życia.

CEL CHAMA W AKCIE III

Za wszelką cenę zagwarantuj bezpieczeństwo żywym członkom załogi Montero, ekspedując ich z pokładu Kronosa.

CEL WILSONA W AKCIE I

Przed wzięciem udziału we frachcie na Świat Suttera otrzymałeś z kwatery głównej Weyland-Yutani Rozkaz specjalny 966 (patrz niżej). Montero zostanie skierowany do zbadania USSC Kronos, jednostki naukowej Weyland-Yutani, która zaginęła 73 lata temu. Upewnij się, że załoga Montero sprawdzi Kronosa, ale bądź ostrożny - nie rób niczego, co mogłoby wzbudzić podejrzenia. Staraj się być pomocny i zadbaj o to, by załoga ci ufała.

ROZKAZ SPECJALNY 966

DO: USCSS MONTERO - AGENT WILSON
 JOHN J - 942/T2-009R - Z SIECI
 COMCON 01500 - WEYLAND YUTANI
 WIADOMOŚĆ ODEBRANA

DOZWOLONE UŻYCIE SIŁY
 POZBYĆ SIĘ MONTERO
 PRZENIEŚĆ ZAŁOGĘ NA JEDNOSTKĘ NAUKOWĄ
 POWTARZAM - NIE PORZUCAĆ KRONOSA

NOWA DYREKTYWA - ROZKAZ SPECJALNY 966
 UMIEŚCIĆ ZESPÓŁ NAUKOWY POD
 KWARANTANNĄ
 NAKAZAĆ ZAŁODZIE NAPRAWĘ
 I SPROWADZENIE Z POWROTEM USCSS
 KRONOSA

SPROWADZIĆ Z POWROTEM WSZYSTKIE
 KSENOMORFICZNE MATERIAŁY
 NAJWYŻSZY PRIORYTET
 WSZYSTKIE INNE PRIORYTETY
 UNIEWAŻNIONE
 CZEKAM NA POTWIERDZENIE ODBIORU
 CZEKAM NA POTWIERDZENIE ODBIORU

CEL WILSONA W AKCIE II

Odkrycia na Kronosie przekraczają twoje najśmielsze wyobrażenia. Owszem, niebezpieczeństwo jest duże, ale jeśli dobrze to rozegrasz i zabezpieczysz ksenomorficzny materiał, możesz zbić na nim fortunę. Bez względu na wszystko twoim celem jest Rozkaz specjalny 966. Niemniej nie ryzykuj otwartej konfrontacji z resztą załogi Montero. Nadal potrzebujesz jej członków.

CEL WILSONA W AKCIE III

To jest finał. Skoro Montero nie ma, twoim celem jest sprowadzenie Kronosa z powrotem na Ziemię bez względu na wszystko. Jeśli będzie trzeba, połącz siły z Clayton, ale nawet ją możesz spisać na straty, aby osiągnąć swój cel - ją i wszystkich pozostałych członków załogi.

CEL LUCASA W AKCIE I

Nie jesteś tym, kim się wydajesz. Tak naprawdę jesteś syntetycznym tajnym agentem, działającym pod kryptonimem Lucas. Pracujesz dla Bionational - korporacji rywalizującej z Weyland-Yutani. Reszta załogi nie ma o tym pojęcia. Otrzymałeś informację, że Montero zostanie skierowany do zbadania USCSS Kronos, jednostki naukowej Weyland-Yutani, która zaginęła 73 lata temu. Upewnij się, że trzymasz rękę na pulsie w kwestii podejmowanych w tym zakresie działań i dowiedz się wszystkiego na temat tego, co znajduje się na pokładzie wraku. I bez względu na to, co zrobisz, nie daj się zdemaskować jako android.

UWAGI DLA LUCASA

Od ciebie zależy, kiedy ujawnisz swoją prawdziwą naturę. Wyłącznie w przypadku, gdy otrzymasz ranę ciężką, stanie się to automatycznie, ponieważ krwawisz na białe, a nie na czerwono. Potrafisz idealnie naśladować ludzkie zachowanie, więc dopóki nie zostaniesz wykryty, używaj zasad dla ludzi.

Z kolei gdy zostaniesz zdemaskowany jako android, pokazujesz swą prawdziwą potęgę (otrzymujesz +3 SIŁY i ZRĘCZNOŚCI, co przekłada się również na twoje Zdrowie), lecz musisz przestrzegać zasad obowiązujących androidy (patrz strona 77 podręcznika startowego lub strona 111 podręcznika podstawowego).

CEL LUCASA W AKCIE II

Musisz dowiedzieć się więcej o ksenomorficznych materiałach znajdujących się na pokładzie Kronosa. Popytaj wśród załogi, zdobądź dostęp do dzienników pokładowych statku i podejmij inne działania, aby dowiedzieć się więcej o tym zagrożeniu. Jednak uważaj, aby nie wzbudzić podejrzeń wśród załogi, ani zdemaskować się jako android.

CEL LUCASA W AKCIE III

Za wszelką cenę musisz powstrzymać Weyland-Yutani przed sprowadzeniem okazu obcego na Ziemię - nawet, jeśli oznacza to popełnienie morderstwa, czy samobójstwa. Zabij wszystkich posiadających szczegółową wiedzę na temat szczepu 2b Draconis.

CEL ZARAŻONEGO

Coś jest nie tak. Twoja skóra swędzi i piecze, czerwone wybroczyny pojawiają się najpierw na twoich dłoniach, potem ramionach, a wreszcie na całym ciele. Niedługo później zaczniesz odczuwać potworny ból głowy. Czujesz się tak, jakby twoja głowa zmieniała kształt. Wreszcie ból mija, zaś w jego miejsce pojawia się coraz bardziej dojmujące pragnienie... zabijania. Pozostali członkowie załogi nie są już twoimi przyjaciółmi. Są twoją zdobyczą. Musisz zabić wszystkich ludzi gołymi rękami.

EFEKTY ZARAŻENIA

Twoja SIŁA rośnie o 3 (i wraz z nią Zdrowie), a ZRĘCZNOŚĆ o 1, natomiast twoja EMPATIA maleje o 1. Nie możesz korzystać z umiejętności opartych na EMPATII ani używać broni palnej czy innych zaawansowanych technologicznie przedmiotów. Jesteś odporny na MANIPULACJĘ, stres i panikę. Nie możesz forsować rzutów. Wreszcie, zyskujesz Szybkość 2, co oznacza, że dobierasz dwie karty inicjatywy na początku walki i możesz działać na każdej z nich.