



[²Chen]



I A S A I I F

POSTAĆ: Chen

Imię: Chen, Liang

Rola: Medyk / Psychiatra

Wiek: 35

Osobowość: Skryta

KUMPEL

RYWAŁ



CEL

Zbieranie informacji dla Lassalle Bionational.

Jesteś kompetentną lekarką ze specjalizacją z psychiatrii. Lasalle Bionational wysłało Cię do tej kolonii w 2 celach. Pierwszy - monitorować długoterminowe efekty przyjmowania narkotyków przez górników. Drugi - zbierać dane na temat mieszkańców w celu analizy prawdopodobieństwa rozpadu zamkniętej kolonii. Wykonujesz swoją pracę sumiennie, a mimo to masz wrażenie, że ciągle coś ci umyka.

3 SIŁA

SPRZĘT CIĘŻKI

WALKA WRĘCZ

WYTRWAŁOŚĆ

2 ZWINNOŚĆ

PILOTOWANIE

2 RUCH

STRZELANIE

ZDROWIE

RANY KRYTYCZNE

STRES

RADIACJA

STAN POSTACI

GŁODUJĄCA

ODWODNIONA

WYCZERPANA

ZAMARZAJĄCA

PRZEDMIOT OSOBISTY
Buddyjski różaniec

ZAPASY

POWIETRZE

ŻYWNOŚĆ

WODA

ENERGIA

4 ROZUM

2 OBSERWACJA

1 PRZETRWANIE

1 COMTECH

5 EMPATIA

DOWODZENIE

3 MEDYCYNĄ

1 MANIPULACJA

TALENT

CALMING PRESENCE: Tura spędzona w spokoju z inną postacią pozwala zmniejszyć jej poziom STRESU o jeden.

SPRZĘT

BROŃ

BONUS

OBRAŻ

ZASIĘG

OBCIĄŻENIE

PANCERZ





[Dutch]

POSTAĆ: Dutch

Imię: Dutch, Carla

Rola: Pilot

Wiek: 29

Osobowość: Porywca

KUMPEL

RYWAL



CEL

Udowodnić wszystkim, że jesteś najlepszym pilotem w tym systemie.

Jesteś jedną z trzech kobiet - pilotów w tym systemie.

Gdybyś miała wybór, na pewno zdecydowała byś się na inny kontrakt niż to zadupie. Ale miałaś wybór - albo służba wojskowa, albo praca dla podrzędnej korporacji, a zabijanie ludzi nie jest twoją pasją. Codziennie udowadniasz innym, że jesteś najlepsza. Najszybsza. Najdokładniejsza. Następny kontrakt na pewno będzie na loty międzysystemowe.

2 SIŁA

SPRZĘT CIĘŻKI

WALKA WRĘCZ

WYTRWAŁOŚĆ

5 ZWINNOŚĆ

3 PILOTOWANIE

1 RUCH

2 STRZELANIE

ZDROWIE

RANY KRYTYCZNE

STRES

RADIACJA

STAN POSTACI

GŁODUJĄCA

ODWODNIONA

WYCZERPANA

ZAMARZAJĄCA

PRZEDMIOT OSOBISTY
Mundur pilota

ZAPASY

POWIETRZE

ŻYWNOŚĆ

WODA

ENERGIA

4 ROZUM

1 OBSERWACJA

PRZETRWANIE

2 COMTECH

3 EMPATIA

DOWODZENIE

1 MEDYCYNĄ

MANIPULACJA

TALENT

RECKLESS: Możesz dwukrotnie przerywać testy oparte o ZWINNOŚĆ. Każdy przerzut generuje punkt STRESU.

SPRZĘT

BRONŃ

BONUS

OBRAŻ

ZASIĘG

OBCIĄŻENIE

WEYLAND-YUTANI CORP

PANCERZ



[JACKSON]

POSTAĆ: Jackson

Imię: Jackson, Mike
Rola: Szef ochrony
Wiek: 43
Osobowość: Odważny

KUMPEL

RYWAŁ

CEL

Ten księżyc, ta stacja, znajdują się pod Twoją ochroną. I nikt nie będzie krzywdził twoich ludzi. Nikt, poza tobą...

15 lat bezbłędnej służby. Zabijanie, wymuszanie, straszenie i przesiedlanie w imię ojczyzny. A jak dostałeś szrapnelem, wyrzucili Cię jak zepsutą część. Weyland-Yutani zaproponowało Ci kontrakt nie do odrzucenia. Rekonstrukcja kolana w zamian za 10 lat wiernej służby. Jeszcze dwa lata. Jeszcze dokładnie Rok, dziesięć miesięcy i 12 dni i będziesz wolnym człowiekiem.

5 SIŁA

SPRZĘT CIĘŻKI

2 WALKA WRĘCZ

2 WYTRWAŁOŚĆ

4 ZWINNOŚĆ

1 PILOTOWANIE

1 RUCH

3 STRZELANIE

ZDROWIE

RANY KRYTYCZNE

STRES

RADIACJA

STAN POSTACI

GŁODUJĄCA

ODWODNIONA

WYCZERPANA

ZAMARZAJĄCA

PRZEDMIOT OSOBISTY
Nieśmiertelnik

3 ROZUM

1 OBSERWACJA

PRZETRWANIE

COMTECH

2 EMPATIA

DOWODZENIE

MEDYCYNĄ

MANIPULACJA

TALENT

PUSH THE LIMIT: Możesz dwukrotnie przerywać testy oparte o SIŁĘ. Każdy przerzut dodaje punkt STRESU.

ZAPASY

POWIETRZE

ŻYWNOŚĆ

WODA

ENERGIA

SPRZĘT

BRONŃ

BONUS

OBRAŻ

ZASIĘG

OBCIĄŻENIE

WEYLAND-YUTANI CORP

PANCERZ



[RAMESH]

POSTAĆ: Ramesh

Imię: Ramesh, Jim
Rola: Handlarz dusz
Wiek: 34
Osobowość: Skryty

KUMPEL

RYWAŁ

CEL

Ta stacja to więzienie, a ty masz klucze, które pozwalają z niego uciec. Uzbieraj 50 000 \$ i wynieś się stąd.

Każde więzienie ma swoje luki. Ciemne zakamarki.

Miejsca poza monitoringiem. Każdy pracownik tej placówki ma osobistą kartę płatniczą, duszę, regulującą dostęp do urządzeń. Każde otwarcie służby, wynajęcie kabiny z panienką, wyjście na siku podczas zmiany jest monitorowane. Ale ty wiesz jak oszukać system. Jak przemknąć niezauważonym. Za odpowiednią opłatę sprzedasz tę wiedzę innym.

5 SIŁA

3 SPRZĘT CIĘŻKI

2 WALKA WRĘCZ

2 WYTRWAŁOŚĆ

2 ZWINNOŚĆ

PILOTOWANIE

RUCH

STRZELANIE

3 ROZUM

1 OBSERWACJA

1 PRZETRWANIE

COMTECH

4 EMPATIA

DOWODZENIE

MEDYCYNĄ

1 MANIPULACJA

ZDROWIE

RANY KRYTYCZNE

STRES

RADIACJA

STAN POSTACI

GŁODUJĄCA

ODWODNIONA

WYCZERPANA

ZAMARZAJĄCA

PRZEDMIOT OSOBISTY

Fałszywe ID

ZAPASY

POWIETRZE

ŻYWNOŚĆ

WODA

ENERGIA

TALENT

RESILLIENT: Za każdym razem gdy otrzymujesz obrażenia rzuć liczbą kostek równą SILE. Każdy sukces oznacza o jedno obrażenie mniej. Jeśli nie ma obrażeń, cios chybił.

SPRZĘT

OBCIĄŻENIE

BRONŃ

BONUS

OBRAŻ

ZASIĘG

WEYLAND-YUTANI CORP

PANCERZ



[Watt]

POSTAĆ: Watt

Imię: Watt, James Tom

Rola: Technik dronów

Wiek: 32

Osobowość: Szczegółowy

KUMPEL

RYWAŁ

CEL

Znajdujesz rzeczy i je naprawiasz. Pilnujesz dronów Seegson, i modlisz się, żeby nikt poza Tobą nie zauważył ich odstępstw od normy.

Jesteś dobry w naprawianiu rzeczy. Maszyny w twoich rękach z wracają do życia. Niektóre aż za bardzo. Masz monitorować i serwisować 15 dronów Seegson. Do końca zmiany daleko, a centrala pozostaje głucha na raporty odstępstw. Tydzień temu znalazłeś na zmianie nocnej drona grającego w kosza na sali gimnastycznej. Skasowałeś mu pamięć. To nie mieści się w ich oprogramowaniu. Nie wiesz, co odwalą następnego.

4 SIŁA

1 SPRZĘT CIĘŻKI

WALKA WRĘCZ

WYTRWAŁOŚĆ

3 ZWINNOŚĆ

1 PILOTOWANIE

RUCH

1 STRZELANIE

5 ROZUM

2 OBSERWACJA

PRZETRWANIE

3 COMTECH

2 EMPATIA

DOWODZENIE

MEDYCYNĄ

2 MANIPULACJA

TALENT

CUNNING: Możesz dwukrotnie przerywać testy oparte o ROZUM. Każdy przerzut dodaje punkt STRESU.

ZDROWIE

RANY KRYTYCZNE

STRES

RADIACJA

STAN POSTACI

GŁODUJĄCA

ODWODNIONA

WYCZERPANA

ZAMARZAJĄCA

ZAPASY

POWIETRZE

ŻYWNOSĆ

WODA

ENERGIA

PRZEDMIOT OSOBISTY

Id Seegson

SPRZĘT

BROŃ

BONUS

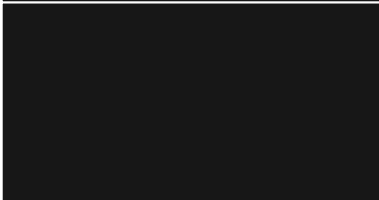
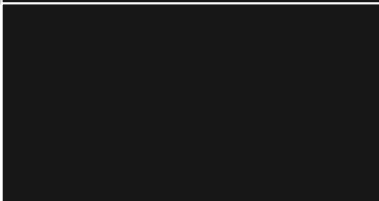
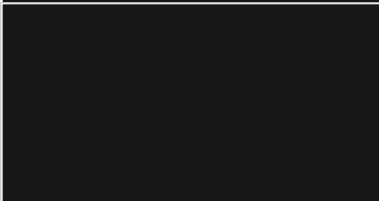
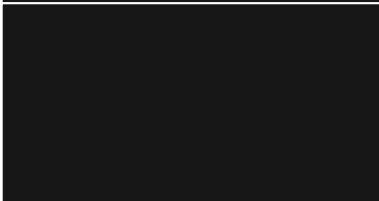
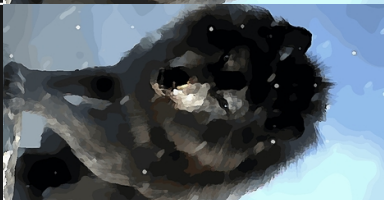
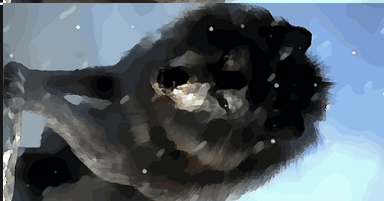
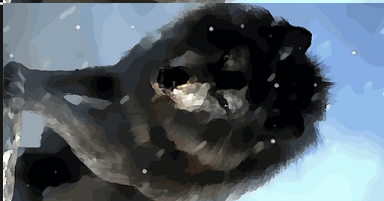
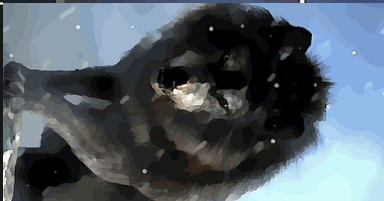
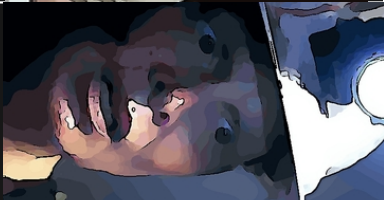
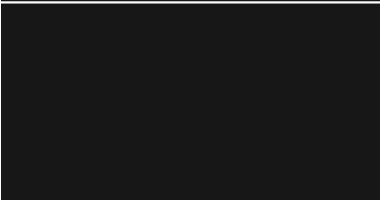
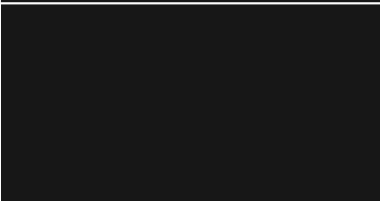
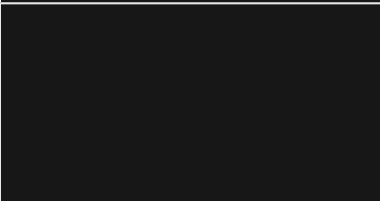
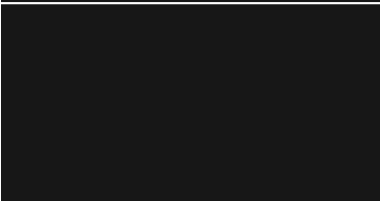
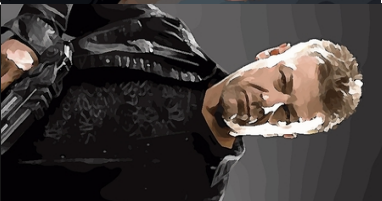
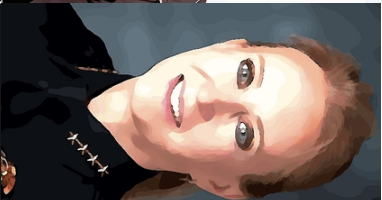
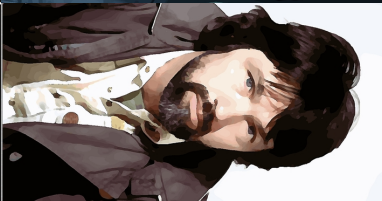
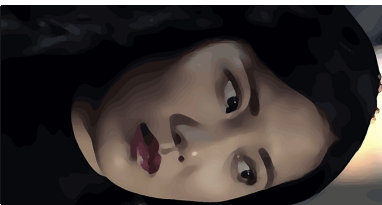
OBRAŻ

ZASIĘG

OBCIĄŻENIE

SEEGSON

PANCERZ



Chen - psychiatra

Working Joe

Dutch - pilot

Working Joe

Jackson - ochrona

Working Joe

Ramesh - doker

Working Joe

Watt - technik

Norman - nadzorca

O'Neill - szeryf

Klara - górnik

Angus - reporter

Ogar

Larsson - górnik

Ogar

Ning - analityk

Ogar

Smith - Weyland - Yutani

Ogar



[Angus]

POSTAĆ: Angus

Imię: Angus, Sean

Rola: Reporter

Wiek: 46

Osobowość: Idealista

KUMPEL

RYWAŁ



CEL

Widziałeś wojnę. Uprawiałeś wojnę. Teraz zamierzasz ją opowiedzieć, ze wszystkimi szczegółami. Złam blokadę infomracyjną. Prześlij materiał na Ziemię.

Jesteś weteranem Royal Marines Three Worlds Empire.

Bombardowałeś kolonistów w imię korporacji, tłumiłeś zamieszki spowodowane brakiem żywności, pacyfikowałeś stacje żądające czystsze powietrza. Próbowaleś o tym mówić, ale nikt nie chciał słuchać, a kontrakt wojskowy kneblował Ci usta. Teraz jesteś niezależnym dziennikarzem i opowiesz historię, której nikt nie zagłuszy. Odkryjesz wszystkie zbrodnie wojny.

4 SIŁA

SPRZĘT CIĘŻKI

1 WALKA WRĘCZ

WYTRWAŁOŚĆ

3 ZWINNOŚĆ

PILOTOWANIE

RUCH

2 STRZELANIE

2 ROZUM

2 OBSERWACJA

PRZETRWANIE

1 COMTECH

5 EMPATIA

1 DOWODZENIE

3 MANIPULACJA

MEDYCYNĄ

TALENT

TRUSTWORTHY: Jeśli spędzisz turę na rozmowie z kimś, możesz wykonać test Manipulacji. Każdy sukces daje odpowiedź na jedno pytanie: Czy coś ukrywasz? Czy znasz jakiś sekret?

ZDROWIE

RANY KRYTYCZNE

STRES

RADIACJA

STAN POSTACI

GŁODUJĄCA

ODWODNIONA

WYCZERPANA

ZAMARZAJĄCA

PRZEDMIOT OSOBISTY

Identyfikator AP

ZAPASY

POWIETRZE

ŻYWNOŚĆ

WODA

ENERGIA

SPRZĘT

BRONŃ

BONUS

OBRAŻ

ZASIĘG

OBCIĄŻENIE

WEYLAND-YUTANI CORP

PANCERZ



[Larsson]

POSTAĆ: Larsson

Imię: Larsson, Lars

Rola: Górnik / Związkowiec

Wiek: 26

Osobowość: Karierowicz

KUMPEL

RYWAŁ

CEL

Zostać wybranym przewodniczącym związku w systemie.
Zdobycić władzę i pieniądze. Założyć normalną rodzinę.

Jesteś szyczą w lokalnym Związku. Uczestniczysz w systemowych zebraniach zarządu. Tydzień bez słuchania jęków, narzekań, marudzeń i płaczów. Bez upomnień, kar, pouczeń i wrzasków. Kilka nocy z dziewczyną w luksusie. To wszystko kosztuje, więc pożyczasz trochę z kasy związku. Na szczęście sprawy w kolonii układają się ostatnio pomyślnie. Pewnie nawet na koniec roku każdy dostanie premię i wszystko oddasz.

5 SIŁA

3 SPRZĘT CIĘŻKI

2 WALKA WRĘCZ

2 WYTRWAŁOŚĆ

2 ZWINNOŚĆ

PILOTOWANIE

RUCH

STRZELANIE

3 ROZUM

OBSERWACJA

PRZETRWANIE

COMTECH

4 EMPATIA

1 DOWODZENIE

1 MEDYCYNĄ

1 MANIPULACJA

ZDROWIE

RANY KRYTYCZNE

STRES

RADIACJA

STAN POSTACI

GŁODUJĄCA

ODWODNIONA

WYCZERPANA

ZAMARZAJĄCA

ZAPASY

POWIETRZE

ŻYWNOŚĆ

WODA

ENERGIA

TALENT

THE LONG HAUL: Raz na Akt/Sesję możesz zignorować wszystkie 1 na kostkach STRESU w danym rzucie.

PRZEDMIOT OSOBISTY

Zdjęcie dziewczyny

SPRZĘT

BROŃ

BONUS

OBRAŻ

ZASIĘG

OBCIĄŻENIE

WEYLAND-YUTANI CORP

PANCERZ



[NING]

POSTAĆ: Ning

Imię: Ning, Chen

Rola: Analityk/geolog

Wiek: 26

Osobowość: Ciekawska

KUMPEL

RYWAŁ



CEL

Znaleźć żyłą "złota", uzyskać awans i wyrwać się z tej dziury.

Zawsze byłeś dobra. Przydział do tej kolonii był prawdziwym rozczarowaniem. Teraz widzisz, że może to być trampolina do kariery. Ostatni rok to stały wzrost wydajności. Gdyby udało Ci się znaleźć jakąś rzadką rudę, obcy mikroorganizm lub coś lepszego, na pewno byłabyś w stanie spłacić kredyt studencki (90 000\$) i awansować na niezależne stanowisko badawcze...

2 SIŁA

SPRZĘT CIĘŻKI

WALKA WRĘCZ

WYTRWAŁOŚĆ

4 ZWINNOŚĆ

1 PILOTOWANIE

1 RUCH

1 STRZELANIE

ZDROWIE

RANY KRYTYCZNE

STRES

RADIACJA

STAN POSTACI

GŁODUJĄCA

ODWODNIONA

WYCZERPANA

ZAMARZAJĄCA

PRZEDMIOT OSOBISTY
Stary scyzoryk

ZAPASY

POWIETRZE

ŻYWNOŚĆ

WODA

ENERGIA

5 ROZUM

3 OBSERWACJA

2 PRZETRWANIE

2 COMTECH

3 EMPATIA

DOWODZENIE

MEDYCYNĄ

MANIPULACJA

TALENT

ANALYZE: Możesz dokonać analizy przedmiotu. Każdy sukces testu obserwacji pozwala zapytać: Czy to dzieło człowieka? Czy żyje? Ile ma lat? Do czego służy? Jak to działa? Czy sprawi jakieś kłopoty?

SPRZĘT

BRONŃ

BONUS

OBRAŹ

ZASIĘG

OBCIĄŻENIE

WEYLAND-YUTANI CORP

PANCERZ



Colonial Marshal Office



[Colonial Marshal]

[ALIEN]

POSTAĆ: O'Neill

Imię: O'Neill, Sarah
Rola: Kolonialna szeryf
Wiek: 42
Osobowość: Uparta

KUMPEL

RYWAŁ



CEL

Zaprowadzić prawo i porządek w kolonii. Dogadać się z mężem i odbudować rodzinę.

Twoje życie to dryfowanie od zlecenia do zlecenia, z jednej dziury do drugiej. Nic dziwnego, że twój partner miał dość. Został z dzieckiem na drugim księżycu, twierdząc, że tam ma lepsze warunki do wychowania. Pewnie ma rację. Od jakiegoś czasu towarzysztwa dotrzymuje Ci butelka pierwszorzędnej whisky i głos, szepczący w najciemniejszą noc, że czas z tym wszystkim skończyć.

3 SIŁA

SPRZĘT CIĘŻKI

1 WALKA WRĘCZ

1 WYTRWAŁOŚĆ

4 ZWINNOŚĆ

PILOTOWANIE

RUCH

2 STRZELANIE

5 ROZUM

3 OBSERWACJA

PRZETRWANIE

1 COMTECH

2 EMPATIA

DOWODZENIE

MEDYCYNĄ

2 MANIPULACJA

TALENT

INVESTIGATOR: Jeśli spędzisz Turę w pokoju, możesz wykonać test Obserwacji. Każdy sukces daje odpowiedź na pytanie: Co tu się stało?

Czy jest tu coś ukrytego i gdzie?

Czy coś tu nie pasuje?

ZDROWIE

RANY KRYTYCZNE

STRES

RADIACJA

STAN POSTACI

GŁODUJĄCA

ODWODNIONA

WYCZERPANA

ZAMARZAJĄCA

PRZEDMIOT OSOBISTY

Piersiówka

ZAPASY

POWIETRZE

ŻYWNOŚĆ

WODA

ENERGIA

SPRZĘT

BRONŃ

BONUS

OBRAŻ

ZASIĘG

OBCIĄŻENIE

PANCERZ





[SMITH]

POSTAĆ: Smith

Imię: Smith, Mary

Rola: Agent W-Y

Wiek: 24

Osobowość: Zimna i mściwa

KUMPEL

RYWAŁ



CEL

Nauczyć się jak najwięcej, nim przydzielą Cię do poważnej pracy... Zwiększyć wpływy korporacji.

Uzyskać awans.

Jesteś trybem w korporacyjnej maszynie Weyland-Yutani.

Trzecia na roku, pierwsza w swojej klasie. Przed tobą wspaniałe przydziały, ale jak mówi zarząd, najpierw musisz się opierzyć. Wylądowałaś jako przedstawiciel W-Y na ten system. Masz walizkę, budżet 50 000 kredytów, połączenia z Ziemią i immunitet. Administracja kolonialna stawia na rozwiązanie Seegson Corp. Nikt Cię nie traktuje poważnie. Popełniają duży błąd.

3 SIŁA

SPRZĘT CIĘŻKI

WALKA WRĘCZ

WYTRWAŁOŚĆ

4 ZWINNOŚĆ

1 PILOTOWANIE

RUCH

1 STRZELANIE

ZDROWIE

RANY KRYTYCZNE

STRES

RADIACJA

STAN POSTACI

GŁODUJĄCA

ODWODNIONA

WYCZERPANA

ZAMARZAJĄCA

ZAPASY

POWIETRZE

ŻYWNOŚĆ

WODA

ENERGIA

5 ROZUM

2 OBSERWACJA

1 PRZETRWANIE

3 COMTECH

2 MANIPULACJA

2 EMPATIA

DOWODZENIE

MEDYCYNĄ

TALENT

TAKE CONTROLL: Widzisz siły i słabości innych. Umiesz nimi manipulować i zawsze zachowujesz przy tym zimną krew. Na manipulację rzucasz z Rozumem a nie z Empatią.

SPRZĘT

BRONŃ

BONUS

OBRAŻ

ZASIĘG

OBCIĄŻENIE

WEYLAND-YUTANI CORP

PANCERZ