

Дима Бродовский

Живучие твари

книга-игра



Версия текста: 1

КвестБук: книги-игры и сторигеймы

<https://quest-book.ru>

Лист персонажа

Начальные значения параметров:

БОЙЦЫ В ОТРЯДЕ

- ☒ Рипли
- ☒ рядовой Рики
- ☒ лейтенант Билли
- ☒ капрал Саманта
- ☒ рядовой Фостер
- ☒ рядовой Гомес

Отсек где вы находитесь

- ☐ Шлюз
- ☐ Склад
- ☐ Мастерские
- ☐ Лаборатория
- ☐ Медпункт
- ☐ Реактор
- ☐ Каюты
- ☐ Рубка
- ☐ Утилизация
- ☐ Парники
- ☐ Лифт
- ☐ Арсенал
- ☐ Салли
- ☐ сравнение боя
- ☐ лицехват
- ☐ рубку освободил
- ☐ каюты освободил

Предметы(максимум: 1)

Чип-ключ от Рубки: ____
Компьютер: ____
Граната: ____
Бронежилет: ____
Сканер: ____
Диктофон: ____
Шокер: ____
Огнемет: ____
Генетический образец: ____
Фонарь: ____
Лазерный резак: ____
Кислородный баллон: ____
Автоматические турели: ____
Чип ключ от Арсенала: ____
Всего: ____

Случайные события

- ☐ 1
- ☐ 2
- ☐ 3
- ☐ 4
- ☐ 5
- ☐ 6

ПАРАМЕТРЫ ИГРОКА

Храбрость: 10
Боеприпасы: 10
Жизнеспособность Систем корабля: 15
Сила в бою: 5
Осталось Времени: 40
Информация: 1
Спасено людей: 1
Убито Чужих: ____
Убито людей: 3
Осталось бойцов: 5

Сила Чужих в бою

Сила Чужого: 3



Предисловие

Космический десант получил новое задание. Им нужно разузнать причину, по которой корабль "Нарцисс" уже длительное время не выходит на связь.

По прибытию, они обнаруживают, что некоторые члены экипажа убиты, а корабль захвачен Чужими.

Космические десантники решают спасти оставшийся экипаж и расправится с ксеноморфами.

○ Начало игры — (25)

2



Реакция Саманты:

- 1) Эти твари не дождутся от меня пощады - (+1) в бою
 - 2) Нужно беречь боеприпасы. У меня есть штык-нож! - (-1) в бою и (+1) боеприпас.
 - 3) В следующий раз сразу буду бросаю гранату!!! - (+3) в бою и (-3) боеприпаса.
 - 4) Что это за рубильник?... А! Зараза!! Я что-то сломала - (-3) Системам корабля.
 - 5) Эй! Смотрите!!... Этот пассажир кажется заражен Чужими? Лучше его пристрелить - (-1) пассажир и (-1) боеприпас.
 - 6) Что-то тут слишком темно. Жутковатое место! - (-1) Храбрости.
- ☐ Смотреть других бойцов — (25)

3



 снять все отметки в «Случайные события», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Случайные события»

☐ Если отмечено «Случайные события/1»: Мои пули всегда находят цель! - (+1) в бою,
 «Сила в бою» +1 — (22)

☐ Если отмечено «Случайные события/2»: Парни! Не жалейте патронов на этих тварей - (+2) в бою и (-1) боеприпаса,  «Сила в бою» +2, «Боеприпасы» -1 — (22)

☐ Если отмечено «Случайные события/3»: Смотрите что я нашел! - (+1) информация,
 «Информация» +1 — (19)

○ Если отмечено «Случайные события/4»: **Как думаете? Это предмет нам пригодиться? — (19)**

○ Если отмечено «Случайные события/5»: **Я вступил в какую-то липкую и вонючую слизь... Вот дерьмо! - (-1) Храбрости и (-1) боеспособности, ✎ «Храбрость» -1, «Сила в бою» -1 — (22)**

○ Если отмечено «Случайные события/6»: **Парни, хотите я расскажу анекдот? - (+1) Храбрости и (-1) боеспособности, ✎ «Храбрость» +1, «Сила в бою» -1 — (22)**

4



Что будем делать дальше?

○ Если отмечено «БОЙЦЫ В ОТРЯДЕ/лейтенант Билли»: **лейтенант Билли — (32)**

○ Если отмечено «БОЙЦЫ В ОТРЯДЕ/рядовой Рики»: **Рики — (20)**

○ Если отмечено «БОЙЦЫ В ОТРЯДЕ/капрал Саманта»: **Саманта — (12)**

○ Если отмечено «БОЙЦЫ В ОТРЯДЕ/рядовой Фостер»: **Фостер — (3)**

○ Если отмечено «БОЙЦЫ В ОТРЯДЕ/рядовой Гомес»: **Гомес — (8)**

○ Если отсутствуют «БОЙЦЫ В ОТРЯДЕ/рядовой Рики», «БОЙЦЫ В ОТРЯДЕ/лейтенант Билли», «БОЙЦЫ В ОТРЯДЕ/капрал Саманта», «БОЙЦЫ В ОТРЯДЕ/рядовой Фостер», «БОЙЦЫ В ОТРЯДЕ/рядовой Гомес»: **У вас нет бойцов. Рипли осталась одна... — (22)**

5



В Рубке вы нашли...

✎ снять все отметки в «Случайные события», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Случайные события»

○ Если отмечено «Случайные события/1» или отмечено «Случайные события/2»: **Вы нашли нескольких членов экипажа**, ✎ «Спасено людей» +5 — (23)

○ Если отмечено «Случайные события/3»: **Вы нашли записи бортового журнала (+10 информации)**, ✎ «Информация» +10 — (23)

○ Если отмечено «Случайные события/4» или отмечено «Случайные события/5» или отмечено «Случайные события/6»: **С главного пульта управления вы смогли наладить систему жизнеобеспечения корабля (+10)**, ✎ «Жизнеспособность Систем корабля» +10 — (23)

6



Ваш отряд подвергся нападению Чужих!

**Примечание - Если Рипли осталась одна, то она автоматически погибает в бою с Чужими.*

○ Если в наличии 1 «ПАРАМЕТРЫ ИГРОКА/Осталось бойцов», в наличии 1 «ПАРАМЕТРЫ ИГРОКА/Храбрость», в наличии 1 «ПАРАМЕТРЫ ИГРОКА/Осталось Времени», в наличии 1 «ПАРАМЕТРЫ ИГРОКА/Жизнеспособность Систем корабля», в наличии 1 «ПАРАМЕТРЫ ИГРОКА/Боеприпасы», в наличии «Сила Чужих в бою/Сила Чужого» «ПАРАМЕТРЫ ИГРОКА/Сила в бою»: **Вам удалось уничтожить всех нападавших монстров**, ✎ «Убито Чужих» +3, «Сила Чужого» -1 — (4)

○ Если в наличии 1 «ПАРАМЕТРЫ ИГРОКА/Осталось бойцов», в наличии 1 «ПАРАМЕТРЫ ИГРОКА/Храбрость», в наличии 1 «ПАРАМЕТРЫ ИГРОКА/Боеприпасы», в наличии 1 «ПАРАМЕТРЫ ИГРОКА/Осталось Времени», в наличии 1 «ПАРАМЕТРЫ ИГРОКА/Жизнеспособность Систем корабля», но отсутствуют «ПАРАМЕТРЫ ИГРОКА/Сила Чужого» «ПАРАМЕТРЫ ИГРОКА/Сила в бою», «ПАРАМЕТРЫ ИГРОКА/Сила Чужого» «ПАРАМЕТРЫ ИГРОКА/Сила в бою»: **Вы с трудом отбились от тварей и потеряли одного бойца**, ✎ «Убито Чужих» -2, «Осталось бойцов» -1, «Храбрость» -2, «Сила в бою» -3 — (31)

○ Если отсутствует 1 «ПАРАМЕТРЫ ИГРОКА/Осталось бойцов»: **Рипли погибла в этом неравном бою** — (14)

○ Если отсутствует 1 «ПАРАМЕТРЫ ИГРОКА/Осталось Времени»: **Время миссии закончилось** — (10)

○ Если отсутствует 1 «ПАРАМЕТРЫ ИГРОКА/Жизнеспособность Систем корабля»: **Корабль потерял живучесть и взорвался!!** — (13)

○ Если отсутствует 1 «ПАРАМЕТРЫ ИГРОКА/Храбрость»: **Ваш отряд потерял остатки своего мужества и покинул корабль** — (13)

○ Если в наличии 1 «ПАРАМЕТРЫ ИГРОКА/Осталось бойцов», в наличии 1 «ПАРАМЕТРЫ ИГРОКА/Храбрость», в наличии 1 «ПАРАМЕТРЫ ИГРОКА/Осталось Времени», в наличии 1 «ПАРАМЕТРЫ ИГРОКА/Жизнеспособность Систем корабля», в наличии 1 «ПАРАМЕТРЫ ИГРОКА/Боеприпасы», в наличии ровно «Сила Чужих в бою/Сила Чужого» «ПАРАМЕТРЫ ИГРОКА/Сила в бою»: **Вам удалось уничтожить всех нападавших монстров**, ✎ «Убито Чужих» +3, «Сила Чужого» -1 — (4)

7



Хороший Финал



✎ снять все отметки в «Случайные события», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Случайные события»

○ Если отмечено «Случайные события/1»: **Ну что? Постреляем?!! - боеспособности (+1),** ✎ «Сила в бою» +1 — (22)

○ Если отмечено «Случайные события/2»: **Когда эти твари приближаются слишком близко, я не жалею патронов! - в бою (+2) и боеприпасов (-1),** ✎ «Сила в бою» +2, «Боеприпасы» -1 — (22)

○ Если отмечено «Случайные события/3»: **Черт! Автомат заело! Видимо патрон перекосило? - (-4 боеспособности),** ✎ «Сила в бою» -4 — (22)

○ Если отмечено «Случайные события/4»: **Какого хрена мы здесь делаем? Нужно поскорее валить из этого гиблого места! - (-2) Храбрости,** ✎ «Храбрость» -2 — (22)

○ Если отмечено «Случайные события/5»: **Парни, тут в ящике что-то есть! Ого! Да тут полно боеприпасов - (+10) боеприпасов.,** ✎ «Боеприпасы» +10 — (22)

○ Если отмечено «Случайные события/6»: **Кажется, я могу это починить - (+3) Системам корабля,** ✎ «Жизнеспособность Систем корабля» +3 — (22)

9



В каютах вы нашли большую группу выживших членов экипажа. Они ужасно напуганы.

○ Если отсутствует «Отсек где вы находитесь/каюты освободил»: **Вы спасаете нескольких членов экипажа**,  «Спасено людей» +25, ✓ «каюты освободил» — **(23)**

○ Если отмечено «Отсек где вы находитесь/каюты освободил»: **Вы уже были в этом отсеке и спасли всех пассажиров** — **(23)**

10



Можете посмотреть результаты ваших достижений в этой миссии.

Сколько людей вам удалось спасти?

11

○ Вы видите вход в отсек Рубки — **(15)**

○ Вы видите вход в отсек Кают экипажа,  ✓ «Каюты» — **(9)**



✎ снять все отметки в «Случайные события», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Случайные события»

○ Если отмечено «Случайные события/1»: Эти твари не дождутся от меня пощады - (+1) в бою, ✎ «Сила в бою» +1 — (22)

○ Если отмечено «Случайные события/2»: Нужно беречь боеприпасы. У меня есть штык-нож! - (-1) в бою и (+1) боеприпас., ✎ «Боеприпасы» +1, «Сила в бою» -1 — (22)

○ Если отмечено «Случайные события/3»: В следующий раз сразу буду бросаю гранату!!! - (+3) в бою и (-3) боеприпаса., ✎ «Сила в бою» +3, «Боеприпасы» -3 — (22)

○ Если отмечено «Случайные события/4»: Что это за рубильник?... А! Зараза!! Я что-то сломала - (-??) Системам корабля., ✎ «Жизнеспособность Систем корабля» -5 — (22)

○ Если отмечено «Случайные события/5»: Эй! Смотрите!... Этот пассажир кажется заражен Чужими? Лучше его пристрелить - (-1) пассажир и (-1) боеприпас., ✎ «Боеприпасы» -1, «Убито людей» +1 — (22)

○ Если отмечено «Случайные события/6»: Что-то тут слишком темно. Жутковатое место! - (-1) Храбрости., ✎ «Храбрость» -1 — (22)

13



Вы проиграли.

14



Вы провалили миссию.
КОНЕЦ ИГРЫ

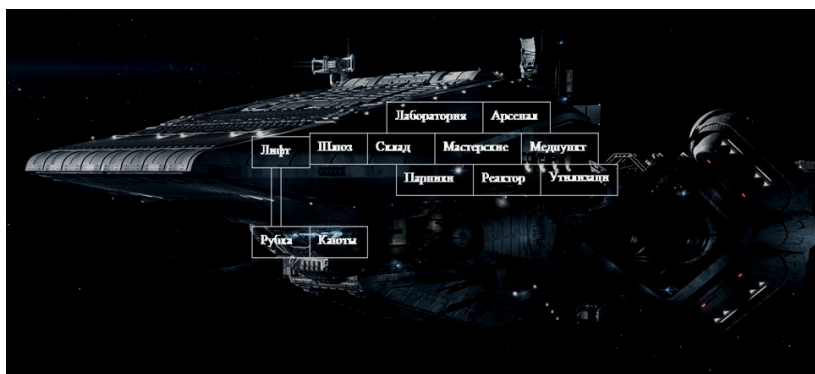
15

РУБКА

Чтобы войти в рубку нужен код доступа (АЛЬФА).

○ Если в наличии 1 «Предметы/Чип-ключ от Рубки»: **Войти в Рубку (у вас есть код доступа),**  ✓ «Рубка» — **(5)**

○ Если отсутствует 1 «Предметы/Чип-ключ от Рубки»: **У вас нет кода доступа Альфа (нужен чип-ключ) — (23)**



Отряд перемещается...(-1 Время)

ВАЖНО!

- В Рубку и Каюты можно попасть **только через Лифт** (если он работает).
- Чтобы попасть в Каюты и Рубку нужно найти **чип-ключи** от этих отсеков.
- Чтобы найти верный путь в некоторые отсеки нужно иметь в наличии определенное количество собранных **очков Информации**.

○ Если в наличии 5 «ПАРАМЕТРЫ ИГРОКА/Информация»: **Мастерские**, ✓«Мастерские», «Осталось Времени» -1 — (23)

○ Если в наличии 4 «ПАРАМЕТРЫ ИГРОКА/Информация»: **Склад**, ✓«Склад», «Осталось Времени» -1 — (23)

○ Если в наличии 5 «ПАРАМЕТРЫ ИГРОКА/Информация»: **Лаборатория**, ✓«Лаборатория», «Осталось Времени» -1 — (23)

○ Если в наличии 6 «ПАРАМЕТРЫ ИГРОКА/Информация»: **Медпункт**, ✓«Медпункт», «Осталось Времени» -1 — (23)

○ **Парники**, ✓«Парники», «Осталось Времени» -1 — (23)

○ **Реактор**, ✓«Реактор», «Осталось Времени» -1 — (23)

○ Если в наличии 6 «ПАРАМЕТРЫ ИГРОКА/Информация»: **Отсек утилизации**, ✓«Утилизация», «Осталось Времени» -1 — (23)

○ **Лифт**, ✓«Лифт», «Осталось Времени» -1 — (24)

○ **Арсенал**, ✓«Арсенал» — (30)

○ **Стыковочный шлюз**, ✓«Шлюз», «Осталось Времени» -1 — (23)

○ **Коридоры между отсеками**, «Осталось Времени» -1 — (23)



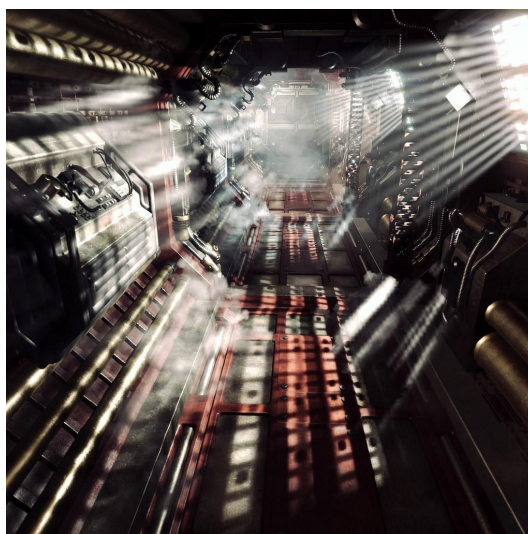
Реакции поведения лейтенанта Билли:

- 1) Где эти чертовы твари?! = Боевая готовность (+1)
 - 2) У меня уже чешутся руки выпустить кишки этим монстрам! = Боевая готовность (+2)
 - 3) Я зарядил автомат разрывными патронами! = Боевая готовность (+3)
 - 4) Что-то мне не нравится это место = Храбрость (-1)
 - 5) Рипли! Мне кажется ты не справляешься с ролью командира! (ссора и -2 Времени)
 - 6) Рипли! Я не собираюсь больше выполнять твои дурацкие приказы! (ссора и -1 Храбрости и -2 Времени)
- ☐ Смотреть других бойцов — (25)



Реакция Гомеса:

- 1) Ну что? Постреляем?!! - боеспособности (+1)
 - 2) Когда эти твари приближаются слишком близко, я не жалею патронов! - в бою (+2) и боеприпасов (-1)
 - 3) Черт! Автомат заело! Видимо патрон перекосило? - (-4 боеспособности)
 - 4) Какого хрена мы здесь делаем? Нужно поскорее валить из этого гиблого места! - (-2) Храбрости
 - 5) Парни, тут в ящике что-то есть! Ого! Да тут полно боеприпасов - (+10) боеприпасов.
 - 6) Кажется, я могу это починить - (+3) Системам корабля
- ☐ Смотреть других бойцов — (25)



Вы нашли...

- ☐ Если отмечено «Отсек где вы находитесь/Склад», но отсутствует 1

«Предметы/Сканер»: **Сканер (-?? Силы Чужих и +?? Храбрость)**, ✎ X«Склад», «Сканер» +1, «Сила Чужого» -3, «Храбрость» +1 — (16)

○ Если отмечено «Отсек где вы находитесь/Утилизация», но отсутствует 1 «Предметы/Чип-ключ от Рубки»: **Чип-ключ от Рубки**, ✎ «Чип-ключ от Рубки» +1 — (16)

○ Если отмечено «Отсек где вы находитесь/Парники», но отсутствует 1 «Предметы/Чип ключ от Арсенала»: **Чип-ключ от Арсенала**, ✎ «Чип ключ от Арсенала» +1 — (16)

○ Если отмечено «Отсек где вы находитесь/Склад», но отсутствует 1 «Предметы/Кислородный баллон»: **Кислородный баллон (+?? Времени)**, ✎ X«Склад», «Кислородный баллон» +1, «Осталось Времени» +3 — (16)

○ Если отмечено «Отсек где вы находитесь/Мастерские», но отсутствует 1 «Предметы/Лазерный резак»: **Лазерный резак (+?? Время и +?? Храбрость и +?? Сила в бою)**, ✎ X«Мастерские», «Лазерный резак» +1, «Осталось Времени» +1, «Храбрость» +1, «Сила в бою» +1 — (16)

○ Если отмечено «Отсек где вы находитесь/Арсенал», но отсутствует 1 «Предметы/Бронежилет»: **Бронежилет (+?? Храбрость и -?? Времени)**, ✎ X«Арсенал», «Бронежилет» +1, «Храбрость» +3, «Осталось Времени» -2 — (16)

○ Если отмечено «Отсек где вы находитесь/Медпункт», но отсутствует 1 «Предметы/Диктофон»: **Диктофон (+?? Информации и -?? Время)**, ✎ X«Медпункт», «Диктофон» +1, «Информация» +10, «Осталось Времени» -1 — (16)

○ Если отмечено «Отсек где вы находитесь/Лаборатория»: **Генетические образцы Чужих (артефакт!!!)**, ✎ X«Лаборатория», получено достижение «Биологические образцы Чужих» — (16)

○ Если отмечено «Отсек где вы находитесь/Шлюз», но отсутствует 1 «Предметы/Фонарь»: **Фонарь (+?? Храбрости)**, ✎ X«Шлюз», «Фонарь» +1, «Храбрость» +1 — (16)

○ Если отмечено «Отсек где вы находитесь/Медпункт», но отсутствует 1 «Предметы/Шокер»: **Шокер (+?? Силы в бою)**, ✎ X«Медпункт», «Шокер» +1, «Сила в бою» +1 — (16)

○ Если отмечено «Отсек где вы находитесь/Арсенал», но отсутствует 1 «Предметы/Граната»: **Граната (+?? Силы в бою)**, ✎ X«Арсенал», «Граната» +1, «Сила в бою» +5 — (16)

○ Если отмечено «Отсек где вы находитесь/Каюты», но отсутствует 1 «Предметы/Автоматические турели»: **Автоматическая турель (-?? Силы Чужого и -?? Времени)**, ✎ X«Каюты», «Автоматические турели» +1, «Сила Чужого» -10, «Осталось Времени» -5 — (16)

○ **Вы ничего не нашли** — (16)



✎ снять все отметки в «Случайные события», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Случайные события»

○ Если отмечено «Случайные события/1»: **Мерзкие твари! Они повсюду - Боевая готовность (+1) в бою с Чужими**, ✎ «Сила в бою» +1 — (22)

○ Если отмечено «Случайные события/2»: **Эти твари чертовски живучие! Буду стрелять длинными очередями!- (+2) в бою и (-4) боеприпаса.**, ✎ «Сила в бою» +2, «Боеприпасы» -4 — (22)

○ Если отмечено «Случайные события/3»: **Кажется я что-то слышал... Эти монстры уже близко! - (-1 Храбрости)**, ✎ «Храбрость» -1 — (22)

○ Если отмечено «Случайные события/4»: **Может нам лучше вернуться в спасательный шатл? - (-2 Храбрости)**, ✎ «Храбрость» -2 — (22)

○ Если отмечено «Случайные события/5»: **Черт! Я потерял одну обойму от автомата. Подождите, я сейчас ее поищу - (-1 боеприпас и -1 Время**, ✎ «Боеприпасы» -1, «Осталось Времени» -1 — (22)

○ Если отмечено «Случайные события/6»: **Вы как хотите, но я возвращаюсь в шатл! - Рикки сбежал (-5 боеспособности)**, ✎ «Сила в бою» -5, X«рядовой Рики» — (22)

21



Девочку зовут Салли. Она дочь капитана корабля.

Вы берете ее под свою опеку.

○ **Далее**, «Спасено людей» +1 — **(16)**

22



Какой приказ Рипли отдаст бойцам на этот раз?

○ Если в наличии 1 «Предметы/Шокер», но отсутствует «Отсек где вы находитесь/лицехват»: **Рипли удается захватить живой образец Лицехвата**, получено достижение «живой образец Лицехвата», «Шокер» -1, ✓«лицехват» — **(28)**

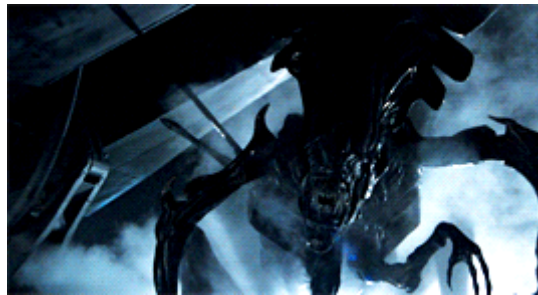
○ Если в наличии 50 «ПАРАМЕТРЫ ИГРОКА/Спасено людей»: **Рипли считает, что задание выполнено. Вы спасли много пассажиров и пора отсюда убираться** — **(7)**

○ Если в наличии 10 «ПАРАМЕТРЫ ИГРОКА/Информация», но отсутствует «Отсек где вы находитесь/Салли»: **Рипли находит в одном из коридоров девочку**, ✓«Салли» — **(21)**

○ **Приготовиться к бою**, «Сила в бою» +1 — **(16)**

- Искать предметы,  «Осталось Времени» -1 — (19)
- Искать выживших людей,  «Спасено людей» +3, «Осталось Времени» -1 — (16)
- Искать ценную информацию,  «Информация» +1 — (16)
- Восстановить системы корабля,  «Жизнеспособность Систем корабля» +3 — (16)
- Воодушевить бойцов,  «Храбрость» +3 — (16)

23



А в это время...

 снять все отметки в «Случайные события», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Случайные события»

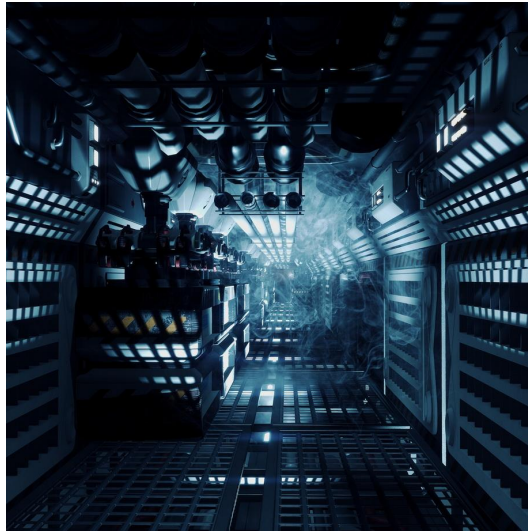
○ Если отмечено «Случайные события/1»: Чужие сожрали одного пассажира,  «Убито людей» +1 — (4)

○ Если отмечено «Случайные события/2»: Чужие откладывают яйца (-4 Храбрости отряду),  «Храбрость» -4 — (4)

○ Если отмечено «Случайные события/3»: Чужие разрушают системы жизнеобеспечения корабля,  «Жизнеспособность Систем корабля» -4 — (4)

○ Если отмечено «Случайные события/4»: Чужие мутируют в более опасную форму,  «Сила Чужого» +4 — (4)

○ Если отмечено «Случайные события/5» или отмечено «Случайные события/6»: Чужие атакуют ваш отряд — (6)



○ Если отсутствует 20 «ПАРАМЕТРЫ ИГРОКА/Жизнеспособность Систем корабля»: **Лифт не работает. Нужно починить системы корабля — (16)**

○ Если в наличии 20 «ПАРАМЕТРЫ ИГРОКА/Жизнеспособность Систем корабля»: **Лифт работает и вы можете переместиться на палубу, где располагаются Рубка и Каюты — (11)**



Отряд в составе пяти бойцов во главе с лейтенантом Билли Хэнком встречаются в стыковочном шлюзе одну из выживших - это лейтенант Рипли. Она хорошо знает устройство корабля и решает возглавить отряд.

Лейтенант Билли с неохотой уступает ей командование.

ПРАВИЛА ИГРЫ

Ваша задача обойти все отсеки и спасти, как можно больше членов экипажа, которые в страхе попрятались на корабле.

Вы будете управлять отрядом, отдавая приказы от лица Рипли. Бойцы отряда обладают своим набором поведенческих реакций. Поэтому ваше управление отрядом косвенное.

Миссия автоматически закончится, когда истечет отпущенное на нее **Время**.

В процессе зачистки отсеков корабля будет вестись учет: спасенных пассажиров, убитых Чужих, убитых пассажиров, собранной ценной информации, живучесть систем корабля, боезапас отряда, уровень храбрости отряда.

ПОРАЖЕНИЕ В ИГРЕ

Если **Храбрость** или **Боезапас** или **Живучесть систем корабля** упадет до нуля или если погибнут все бойцы - вы проиграли.

Найденные **Предметы** можно использовать в ходе выполнения миссии. Каждый предмет будет иметь описание его игрового эффекта применения.

- ☐ **Рипли** — (26)
- ☐ **лейтенант Билли** — (17)
- ☐ **Рики** — (27)
- ☐ **Саманта** — (2)
- ☐ **Фостер** — (29)
- ☐ **Гомес** — (18)
- ☐ **Начать миссию** — (22)



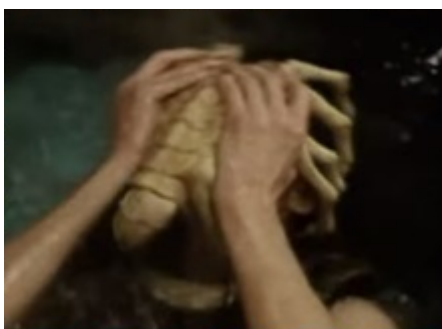
Рипли может по ходу миссии отдавать такие приказы:

- 1) Боевая готовность - дает силу боя с Чужими (+1)
 - 2) Воодушевить бойцов - повышает Храбрость отряда (+1)
 - 3) Искать предметы - дает одну находку предмета
 - 4) Искать ценную информацию - дает (+1) информацию
 - 5) Искать людей - вы находите/спасаете одного пассажира
 - 6) Чинить системы корабля - повышает параметр живучести корабля (+1)
- **Посмотреть параметры поведения других бойцов — (25)**



Реакция Рики:

- 1) Мерзкие твари! Они повсюду - Боевая готовность (+1) в бою с Чужими
 - 2) Эти твари чертовски живучие! Буду стрелять длинными очередями!- (+2) в бою и (-4) боеприпаса.
 - 3) Кажется я что-то слышал... Эти монстры уже близко! - (-1 Храбрости)
 - 4) Может нам лучше вернуться в спасательный шатл? - (-2 Храбрости)
 - 5) Черт! Я потерял одну обойму от автомата. Подождите я ее поищу - (-1 боеприпас и -1 Время)
 - 6) Вы как хотите, но я возвращаюсь в шатл! - Рикки сбежал (-5 боеспособности).
- Смотреть других бойцов — (25)



Рипли находит в коридоре корабля пассажира, которого захватил Лицехват. При помощи шокера Рипли на время удается парализовать эту тварь и поместить в контейнер. Пусть ученые разберутся с этим чудом...

○ Далее — (16)

29



Реакция Фостера:

- 1) Мои пули всегда находят цель! - (+1) в бою
- 2) Парни! Не жалеете патронов на этих тварей - (+2) в бою и (-1) боеприпас
- 3) Смотрите что я нашел! - (+1) информация
- 4) Как думаете? Это предмет нам пригодиться?
- 5) Я вступил в какую-то липкую и вонючую слизь... Вот дерьмо! - (-1) Храбрости и (-2) боеспособности.
- 6) Парни, хотите я расскажу анекдот? - (+1) Храбрости и (-1) боеспособности
- ☐ Смотреть других бойцов — (25)

30



☐ Если в наличии 1 «Предметы/Чип ключ от Арсенала»: **Если у вас есть код доступа в Арсенал, то вы можете войти — (23)**

☐ Если отсутствует 1 «Предметы/Чип ключ от Арсенала»: **У вас нет кода доступа. Дверь в Арсенал заблокирована — (16)**



Кого из ваших бойцов постигла печальная судьба?

(выберите бойца, который погиб в этом бою)

- ☐ Если отмечено «БОЙЦЫ В ОТРЯДЕ/лейтенант Билли»: **лейтенант Билли**, ☒ «лейтенант Билли» — (4)
- ☐ Если отмечено «БОЙЦЫ В ОТРЯДЕ/рядовой Рики»: **Рики**, ☒ «рядовой Рики» — (4)
- ☐ Если отмечено «БОЙЦЫ В ОТРЯДЕ/капрал Саманта»: **капрал Саманта**, ☒ «капрал Саманта» — (4)
- ☐ Если отмечено «БОЙЦЫ В ОТРЯДЕ/рядовой Фостер»: **Фостер**, ☒ «рядовой Фостер», «Осталось бойцов» -1 — (4)
- ☐ Если отмечено «БОЙЦЫ В ОТРЯДЕ/рядовой Гомес»: **Гомес**, ☒ «рядовой Гомес» — (4)



снять все отметки в «Случайные события», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Случайные события»

- ☐ Если отмечено «Случайные события/1»: **Где эти чертовы твари?! = Боевая готовность (+1)**, «Сила в бою» +1 — (22)
- ☐ Если отмечено «Случайные события/2»: **У меня уже чешутся руки выпустить кишки этим монстрам! = Боевая готовность (+2)**, «Сила в бою» +2 — (22)
- ☐ Если отмечено «Случайные события/3»: **Я зарядил автомат разрывными патронами! = Боевая готовность (+3)**, «Сила в бою» +3 — (22)
- ☐ Если отмечено «Случайные события/4»: **Что-то мне не нравится это место =**

Храбрость (-1),  «Храбрость» -1 — (22)

☐ Если отмечено «Случайные события/5»: **Рипли! Мне кажется ты не справляешься с ролью командира! (ссора и -2 Времени),  «Осталось Времени» -2 — (22)**

☐ Если отмечено «Случайные события/6»: **Рипли! Куда ты нас ведешь? Я не собираюсь больше выполнять твои дурацкие приказы! (ссора и -3 Боеспособности и -2 Времени,  «Сила в бою» -3, «Осталось Времени» -2 — (22)**