

POUŽITY OBĚ AKCE

INICIATIVA

POUŽITA KRÁTKÁ AKCE



POUŽITA DLOUHÁ AKCE

NEPOUŽITA ŽÁDNÁ AKCE

1. BALÍČEK KARET VETŘELCE

POUŽITY OBĚ AKCE

INICIATIVA



POUŽITA KRÁTKÁ AKCE

POUŽITA DLOUHÁ AKCE

NEPOUŽITA ŽÁDNÁ AKCE

1. BALÍČEK KARET VETŘELCE

POUŽITY OBĚ AKCE

INICIATIVA



POUŽITA KRÁTKÁ AKCE

POUŽITA DLOUHÁ AKCE

NEPOUŽITA ŽÁDNÁ AKCE

1. BALÍČEK KARET VETŘELCE

POUŽITY OBĚ AKCE

INICIATIVA



POUŽITA KRÁTKÁ AKCE

POUŽITA DLOUHÁ AKCE

NEPOUŽITA ŽÁDNÁ AKCE

1. BALÍČEK KARET VETŘELCE

POUŽITY OBĚ AKCE

INICIATIVA

POUŽITA KRÁTKÁ AKCE



POUŽITA DLOUHÁ AKCE

NEPOUŽITA ŽÁDNÁ AKCE

1. BALÍČEK KARET VETŘELCE

POUŽITY OBĚ AKCE

INICIATIVA



POUŽITA KRÁTKÁ AKCE

POUŽITA DLOUHÁ AKCE

NEPOUŽITA ŽÁDNÁ AKCE

1. BALÍČEK KARET VETŘELCE

POUŽITY OBĚ AKCE

INICIATIVA



POUŽITA KRÁTKÁ AKCE

POUŽITA DLOUHÁ AKCE

NEPOUŽITA ŽÁDNÁ AKCE

1. BALÍČEK KARET VETŘELCE

POUŽITY OBĚ AKCE

INICIATIVA



POUŽITA KRÁTKÁ AKCE

POUŽITA DLOUHÁ AKCE

NEPOUŽITA ŽÁDNÁ AKCE

1. BALÍČEK KARET VETŘELCE

POUŽITY OBĚ AKCE

INICIATIVA



POUŽITA KRÁTKÁ AKCE

POUŽITA DLOUHÁ AKCE

NEPOUŽITA ŽÁDNÁ AKCE

1. BALÍČEK KARET VETŘELCE

POUŽITY OBĚ AKCE

INICIATIVA

POUŽITA KRÁTKÁ AKCE



POUŽITA DLOUHÁ AKCE

NEPOUŽITA ŽÁDNÁ AKCE

1. BALÍČEK KARET VETŘELCE

Služební pistole M4A3

BONUS: +2

VZDÁLENOST: střední

ZRANĚNÍ: 1

VÁHA: 1/2

CENA: 200\$

Revolver .357 Magnum

BONUS: +1

VZDÁLENOST: střední

ZRANĚNÍ: 2

VÁHA: 1

CENA: 300\$

Pistole Rexim RXF-M5 EVA

BONUS: +1

VÁHA: 1/2

ZRANĚNÍ: 1

CENA: 400\$

VZDÁLENOST: střední

VLASTNOSTI: průbojná

Nýtovačka Watatsumi DV-303

BONUS: -

VÁHA: 1

ZRANĚNÍ: 3

CENA: 4002

VZDÁLENOST: krátká

**VLASTNOSTI: průbojná,
jednoranná**

Pulsní puška Armat M41A

BONUS: +1

VÁHA: 1

ZRANĚNÍ: 2

CENA: 1.200\$

VZDÁLENOST: dlouhá

**VLASTNOSTI: průbojná,
automat, granátomet**

Puška M42A s optickým
zaměřovačem

BONUS: +2

VÁHA: 1

ZRANĚNÍ: 2

CENA: 1.000\$

VZDÁLENOST: extrémní

VLASTNOSTI: průbojná

Pumpovací brokovnice
Armat Model 37A2 J2

BONUS: +2

VÁHA: 1

ZRANĚNÍ: 3

CENA: 500\$

VZDÁLENOST: krátká

**VLASTNOSTI: zdvojený
pancíř**

Záchytná harpuna
SpaceSub ASSO-400

BONUS: -

VÁHA: 1

ZRANĚNÍ: 1

CENA: 300\$

VZDÁLENOST: střední

**VLASTNOSTI: zdvojený
pancíř, jednoranná**

Fázová plazmová pulzní
puška Armat XM99A

BONUS: -

VÁHA: 2

ZRANĚNÍ: 4

CENA: 20.000\$

VZDÁLENOST: extrémní

**VLASTNOSTI: průbojná,
zásoba energie 5**

Těžká pulzní puška
Armat M4JAE2

BONUS: +1

VÁHA: 2

ZRANĚNÍ: 3

CENA: 1.500\$

VZDÁLENOST: extrémní

**VLASTNOSTI: průbojná,
plně automatická**

Smartgun M56A2

BONUS: +3

VÁHA: 3

ZRANĚNÍ: 3

CENA: 6.000\$

VZDÁLENOST: dlouhá

**VLASTNOSTI: průbojná,
plně automatická**

Spalovací jednotka M240

BONUS: -

VÁHA: 1

ZRANĚNÍ: 2

CENA: 500\$

VZDÁLENOST: střední

**VLASTNOSTI: intenzita
ohně 9**

Traktor Daihatsu 6x6

NASAZENÍ: kolonie na Hranici

Nejvyšší rychlost: 148 km/h

DÉLKA: 6,6 m

STANDARDNÍ VÝZBROJ: Žádná

Obrněný transportér

NASAZENÍ: bojiště a vojenské základny USCMC na Hranici a Vnějším okraji

Nejvyšší rychlost: 150 km/h

DÉLKA: 9,2 m

STANDARDNÍ VÝZBROJ:

- ▶ Fázové plazmové pulzní dělo
- ▶ 20 mm kulomet Gatling na věži

Taktická výsadeková loď UD-4 Cheyenne série Vtol

NASAZENÍ: bojiště jednotek USCMS na Hranici a Vnějších okraji

DÉLKA: 25,2 m

STANDARDNÍ VÝZBROJ:

- ▶ kanón Gatling 25 mm
- ▶ raketomet Mk.16 150 mm
- ▶ 7 x taktická raketa Hellhound II
- ▶ 3 x střela vzduch-vzduch Headlock

JOHNS, DŮSTOJNÍK

**SÍLA 4, OBRATNOST 3, BYSTROST 3,
OSOBNOST 4**

ZDRAVÍ: 4

**DOVEDNOSTI: Těžké stroje 1,
Zdatnost 2, Boj na dálku 2, Pilotování
2, Postřeh 2, Velení 1**

TALENT: Pravomoc hodnosti

**VÝSTROJ: pistole M4A3 (1 nabití),
přístupová karta**

**OSOBNÍ CÍL: Najít a následovat
schopného vůdce a pomáhat mu
zachraňovat lidské životy.**

PARTÁK: -

RIVAL: Claytonová

**REIDOVÁ, KOLONIÁLNÍ
NÁMOŘNÍK**

**SÍLA 5, OBRATNOST 4, BYSTROST 2,
OSOBNOST 3**

ZDRAVÍ: 5

**DOVEDNOSTI: Boj zblízka 3, Těžké
stroje 1, Boj na dálku 3, Pohyb 2,
Velení 1**

TALENT: Divoké násilí

**VÝSTROJ: brokovnice Armat 37A2 12
(2 nabití)**

**OSOBNÍ CÍL: Bez ohledu na vlastní
bezpečnost vynaložit maximální úsilí
k odstranění jakýchkoli hrozeb pro
posádku Cronu.**

PARŤÁK: Johns

RIVAL: Flynn

FLYN, ZDRAVOTNÍK

**SÍLA 2, OBRATNOST 3, BYSTROST 4,
OSOBNOST 5**

ZDRAVÍ: 2

**DOVEDNOSTI: Pohyb 1, Postřeh
2, Technologie 2, Manipulace 2,
Lékařská pomoc 3**

TALENT: Soucit

**VÝSTROJ: lékárnička, chirurgická
souprava**

**OSOBNÍ CÍL: Dostat se z této
šlamastyky živý, bez ohledu na to,
co to bude stát nebo jaké lži bude
potřeba napovídat.**

PARŤÁK: Cooper

RIVAL: Reidová

COOPER, VĚDEC

**SÍLA 2, OBRATNOST 3, BYSTROST 5,
OSOBNOST 4**

ZDRAVÍ: 2

**DOVEDNOSTI: Pohyb 1, Postřeh
2, Technologie 3, Manipulace 1,
Lékařská pomoc 3**

TALENT: Analýza

VÝSTROJ: tablet s osobními daty

**OSOBNÍ CÍL: Zajistit, aby se kmen 26
Draconis nestal hrozbou pro lidskou
civilizaci.**

PARTÁK: Flynn

RIVAL: Claytonová

CLAYTONOVÁ, JEDNATEL SPOLEČNOSTI

**SÍLA 2, OBRATNOST 3, BYSTROST 4,
OSOBNOST 5**

ZDRAVÍ: 2

**DOVEDNOSTI: Boj na dálku 2, Pohyb
1, Postřeh 2, Velení 2, Manipulace 3**

TALENT: Osobní bezpečnost

**VÝSTROJ: služební pistole M4A3 (2
nabití), přístupová karta**

**OSOBNÍ CÍL: Přivést Flynna a vzorek
kmene 26 Draconis zpátky do
Weyland-Yutani a vysloužit si tím
tučnou odměnu. Zabít každého, kdo
ti bude stát v cestě.**

PARŤÁK: -

RIVAL: Cooper

AVA 6, SYNTETIK

**SÍLA 5, OBRATNOST 6, BYSTROST 5,
OSOBNOST 4**

ZDRAVÍ: 5

**DOVEDNOSTI: Pohyb 1, Zdatnost 2,
Postřeh 2, Technologie 3, Lékařská
pomoc 2**

VÝSTROJ: žádná

**OSOBNÍ CÍL: Bez ohledu na vlastní
bezpečí pomoz přežít lidem na
Cronu.**

PARŤÁK: -

RIVAL: -

BOLAJI, DŮSTOJNÍK

**SÍLA 3, OBRATNOST 5, BYSTROST 3,
OSOBNOST 3**

ZDRAVÍ: 3

**DOVEDNOSTI: Těžké stroje 1, Pohyb
2, Boj na dálku 3, Pilotování 1,
Manipulace 1, Velení 2**

TALENT: Pravomoc hodnosti

**VÝSTROJ: pistole Rexim RXF-M5 EVA
(3 nabití)**

**OSOBNÍ CÍL: Aniž bys riskoval svou
lod' a posádku, bylo by dobré na této
zapeklité situaci něco vydělat.**

PARŤÁK: Pin

RIVAL: -

PIN, ŽOLDÁK

**SÍLA 3, OBRATNOST 5, BYSTROST 3,
OSOBNOST 3**

ZDRAVÍ: 3

**DOVEDNOSTI: Těžké stroje 1, Pohyb
2, Boj na dálku 3, Pilotování 1,
Manipulace 1, Velení 2**

TALENT: Pravomoc hodnosti

**VÝSTROJ: pistole Rexim RXF-M5 EVA
(3 nabití)**

**OSOBNÍ CÍL: Aniž bys riskoval svou
lodí a posádku, bylo by dobré na této
zapeklité situaci něco vydělat.**

PARŤÁK: Pin

RIVAL: -

BEINOVÁ, PILOT

**SÍLA 3, OBRATNOST 5, BYSTROST 3,
OSOBNOST 3**

ZDRAVÍ: 3

**DOVEDNOSTI: Těžké stroje 2, Boj
na dálku 2, Pilotování 3, Postřeh 1,
Velení 2**

TALENT: Lehkomyslnost

**VÝSTROJ: revolver .357 Magnum (2
nabití)**

**OSOBNÍ CÍL: Kde mají na této
zatracené lodi nějaký chlast?**

PARTÁK: Horton

RIVAL: Pin

HORTON, MECHANIK

**SÍLA 2, OBRATNOST 4, BYSTROST 5,
OSOBNOST 3**

ZDRAVÍ: 2

**DOVEDNOSTI: Pohyb 2, Postřeh 2,
Přežití 2, Technologie 3, Lékařská
pomoc 1**

TALENT: Nenápadnost

**VÝSTROJ: spalovací jednotka M240
(1 nabití)**

**OSOBNÍ CÍL: Pomoz členům posádky
lodi Sotillo dostat se odsud živí.**

PARTÁK: Beinová

RIVAL: -

CÍL MILLEROVÉ - AKT I

Postupuj podle firemních pravidel a dokonči práci, za kterou jsi placená. Hlavně nedělej nic, co by ohrozilo výplatu. Třeba bude příští let zaplacený líp.

CÍL MILLEROVÉ - AKT II

Cronus je, i přes monstra na palubě, ohromná příležitost. Nebylo by špatné přestat otročit pro společnost a získat vlastní modernizovanou loď nebo balík peněz na nákup nové.

CÍL MILLEROVÉ - AKT III

Začíná to být vážné.
Sežeň tolik peněz,
kolik jde a rychle
 pryč odsud. Jakýmkoli
způsobem.

CÍL DAVISOVÉ - AKT I

Bože, tyhle přepravní lety jsou kurevská nuda. Dala bys cokoli za příležitost se nějak zabavit.

CÍL DAVISOVÉ - AKT II

Do prdele, teď si
opravdu potřebuješ dát
dávku. Třeba jsou v
laboratořích na Cronu
nějaké stimulanty.

CÍL DAVISOVÉ - AKT III

Jestli nezakročíš,
všechno se posere. Bez
ohledu na nebezpečí,
zabij monstra a
nepřátele na Cronu.

CÍL RYE - AKT I

Musíš přijít na způsob,
jak z tohoto zasraného
letu vytřískat víc
peněz. Tvůj nemocný
brácha potřebuje léky.

CÍL RYE - AKT II

Na Cronu jsou určitě peníze a jiné cennosti, které je potřeba najít, a až se vrátíš v pořádku domů, prodat. Loď je opuštěná, tak to nikomu vadit nebude, ne?

CÍL RYE - AKT III

Pokud budeš mít šanci
získat dost peněz,
abys zabezpečila
sebe i celou rodinu,
jsi ochotná uzavřít
jakoukoli dohodu a
zaprodat duši třeba
dávlovi.

CÍL CHAMA - AKT I

Plň si svoje povinnosti
a pomáhej, jak nejlépe
umíš, kolegům z
posádky.

CÍL CHAMA - AKT II

Členové posádky jsou jako tvoje rodina a teď jim hrozí nebezpečí. Pokud to bude nutné, chraň je i za cenu vlastního života.

CÍL CHAMA - AKT III

Bez ohledu na to,
jak to uděláš, musíš
zachránit přeživší
členy posádky Montera
a dostat je pryč z
Cronu.

CÍL WILSONA - AKT I

Ještě před odletem na Sutterův svět jsi z centrály Weyland-Yutani obdržel zvláštní rozkaz 966. Trasa lodi Montero bude odkloněna z důvodu průzkumu 73 let neznámé vědecké lodi USCSS Cronus. Opatrně, aniž bys vzbudil podezření, zajisti, že posádka Montero prozkoumá loď Cronus. Musíš jim pomáhat a tím si získat jejich důvěru.

CÍL WILSONA - AKT II

Ani ve snu by tě
nenapadlo, jak úžasné
věci na Cronu objevíte.
Ano, je to nebezpečné,
ale kdyby se ti
podařilo zachránit
xenomorfní materiál,
vyděláš jmění. Ať se
děje, co se děje, musíš
se řídit zvláštním
rozkazem 966. Ale
přímo proti posádce
jít nemůžeš, ještě je
budeš potřebovat.

CÍL WILSONA - AKT III

Máme tu finále hry. Teď, když je Montero pryč, musíš za každou cenu přivést Cronus zpátky na Zemi. Pokud to bude situace vyžadovat, mohl bys spojit síly s Claytonovou. Ale jak ona, tak zbytek posádky jsou postradatelní.

ZVLÁŠTNÍ ROZKAZ 966

PRO: USCSS MONTERO -
AGENT WILSON JOHN J.

NAŘIŽTE POSÁDCE, ABY
ZPROVOZNILA A DOPRAVILA
ZPĚT USCSS CRONUS.

POUŽITÍ NÁSILNÝCH
PROSTŘEDKŮ POVOLENO.
ZBAVTE SE LODI MONTERO.
VAŠE POSÁDKA AŽ SE
PŘEMÍSTÍ NA CRONUS.

PRIORITA JEDNA:
DOVEZTE ZPĚT XENOMORFNÍ
MATERIÁLY.
VŠECHNY ŮSTATNÍ
PRIORITY ZRUŠENY.

ČEKÁME NA POTVRZENÍ...

CÍL LUKASE - AKT I

Jsi syntetický agent v utajení jménem Lucas. Pracuješ pro společnost Bionational, konkurenta společnosti Weyland-Yutani. Nikdo z posádky o tom neví. Před odletem jsi dostal informaci, že trasa lodi Montero bude změněna z důvodu průzkumu USSCSS Cronus, 73 let pohřešované vědecké lodi. Zúčastni se průzkumu. Dbej, ať se neprozradí, že jsi android.

CÍL LUKASE - AKT II

◊ xenomorfních materiálech na palubě Cronu je potřeba získat víc informací. Zeptej se posádky, projdi lodní deníky. Udělej, co můžeš, aby ses o této hrozbě dozvěděl co nejvíc. Ale musíš být opatrný. Nechceš u ostatních vzbudit podezření nebo prozradit, že jsi android.

CÍL LUKASE - AKT III

Společnost Weyland-Yutani nesmí za žádnou cenu dostat vetřelce na Zemi. Musíš tomu zabránit, i kdybys měl někoho zabít anebo spáchat sebevraždu. Navíc musí umřít každý, kdo blíže zkoumal kmen 26 Draconis.

POZNÁMKA PRO LUCASE

Je na tobě, kdy prozradíš, co jsi zač. Ostatní můžou zjistit, že jsi android, jen při tvém zranění, protože máš místo krve bílou tekutinu. Dokud se neprozradíš, musíš se řídit pravidly pro lidi. Až se zjistí, že jsi android, projeví se tvoje skutečné schopnosti (zvýší se ti SÍLA a OBRATNOST o +3, díky tomu vzroste i Zdraví). Od té chvíle se začni řídit pravidly pro androidy (strana 77 příručky pravidel).

CÍL NAKAŽENÉHO

Něco je špatně. Napřed tě svédila a bolela kůže, na rukách se ti objevily červené skvrny, které se rozlezly po celém těle. Později jsi dostal strašnou migrénu. Máš pocit, jako by se ti deformovala celá hlava. Bolest nakonec odezněla a vystřídala ji stále silnější chuť někoho zabít. Členové posádky už nejsou přátelé, stala se z nich kořist. Máš chuť je všechny pozabíjet holýma rukama.

CÍL NAKAŽENÉHO

Něco je špatně. Napřed tě svédila a bolela kůže, na rukách se ti objevily červené skvrny, které se rozlezly po celém těle. Později jsi dostal strašnou migrénu. Máš pocit, jako by se ti deformovala celá hlava. Bolest nakonec odezněla a vystřídala ji stále silnější chuť někoho zabít. Členové posádky už nejsou přátelé, stala se z nich kořist. Máš chuť je všechny pozabíjet holýma rukama.

NÁSLEDKY INFEKCE

Zvýší se ti SíLA o 3
(spolu s ní i Zdraví)
a OBRATNOST o 1,
OSOBNOST klesne na
1. Nemůžeš používat
dovednosti spojené
s OSOBNOSTí, ani
střelné zbraně a jiné
technologické předměty.
Nejde tě MANIPULOVAT,
neovlivňuje tě stres
ani panika. Nemůžeš
zkoušet štěstí. Navíc
získáváš rychlost
2. Díky tomu si na
začátku boje taháš dvě
iniciativy a během obou
můžeš provádět akce.

NÁSLEDKY INFEKCE

Zvýší se ti SíLA o 3
(spolu s ní i Zdraví)
a OBRATNOST o 1,
OSOBNOST klesne na
1. Nemůžeš používat
dovednosti spojené
s OSOBNOSTí, ani
střelné zbraně a jiné
technologické předměty.
Nejde tě MANIPULOVAT,
neovlivňuje tě stres
ani panika. Nemůžeš
zkoušet štěstí. Navíc
získáváš rychlost
2. Díky tomu si na
začátku boje taháš dvě
iniciativy a během obou
můžeš provádět akce.