

POUŽITÝ OBĚ AKCE

POUŽITÁ KRÁTKÁ AKCE

INICIATIVA

1

POUŽITÁ DLOUHÁ AKCE

1. BALÍČEK KARET VETRELCE

NEPOUŽITA ŽÁDNÁ AKCE

POUŽITÝ OBĚ AKCE

POUŽITÁ KRÁTKÁ AKCE

INICIATIVA

2

POUŽITÁ DLOUHÁ AKCE

1. BALÍČEK KARET VETRELCE

NEPOUŽITA ŽÁDNÁ AKCE

POUŽITÝ OBĚ AKCE

POUŽITÁ KRÁTKÁ AKCE

INICIATIVA

3

POUŽITÁ DLOUHÁ AKCE

1. BALÍČEK KARET VETRELCE

NEPOUŽITA ŽÁDNÁ AKCE

POUŽITÝ OBĚ AKCE

POUŽITÁ KRÁTKÁ AKCE

INICIATIVA

4

POUŽITÁ DLOUHÁ AKCE

1. BALÍČEK KARET VETRELCE

NEPOUŽITA ŽÁDNÁ AKCE

POUŽITÝ OBĚ AKCE

POUŽITÁ KRÁTKÁ AKCE

INICIATIVA

5

POUŽITÁ DLOUHÁ AKCE

1. BALÍČEK KARET VETRELCE

NEPOUŽITA ŽÁDNÁ AKCE

POUŽITÝ OBĚ AKCE

POUŽITÁ KRÁTKÁ AKCE

INICIATIVA

6

POUŽITÁ DLOUHÁ AKCE

1. BALÍČEK KARET VETRELCE

NEPOUŽITA ŽÁDNÁ AKCE

POUŽITÝ OBĚ AKCE

POUŽITÁ KRÁTKÁ AKCE

INICIATIVA

7

POUŽITÁ DLOUHÁ AKCE

1. BALÍČEK KARET VETRELCE

NEPOUŽITA ŽÁDNÁ AKCE

POUŽITÝ OBĚ AKCE

POUŽITÁ KRÁTKÁ AKCE

INICIATIVA

8

POUŽITÁ DLOUHÁ AKCE

1. BALÍČEK KARET VETRELCE

NEPOUŽITA ŽÁDNÁ AKCE

POUŽITÝ OBĚ AKCE

POUŽITÁ KRÁTKÁ AKCE

INICIATIVA

9

POUŽITÁ DLOUHÁ AKCE

1. BALÍČEK KARET VETRELCE

NEPOUŽITA ŽÁDNÁ AKCE



Fázová plazmová pulzní
puška Armat XM99A

BONUS: -

VÁHA: 2

ZRANĚNÍ: 4

CENA: 20.000\$

VZDÁLENOST: extrémní
VLASTNOSTI: průbojná,
zásoba energie 5

1. BALÍČEK KARET VETŘELCE

Záchytná harpuna
SpaceSub ASS0-400

BONUS: -

VÁHA: 1

ZRANĚNÍ: 1

CENA: 300\$

VZDÁLENOST: střední
VLASTNOSTI: zdvojený
pancír, jednoranná

1. BALÍČEK KARET VETŘELCE

Pumpovací brokovnice
Armat Model 37A2 J2

BONUS: +2

VÁHA: 1

ZRANĚNÍ: 3

CENA: 500\$

VZDÁLENOST: krátká
VLASTNOSTI: zdvojený
pancír

1. BALÍČEK KARET VETŘELCE

Puška M42A s optickým
zaměřovačem

BONUS: +2

VÁHA: 1

ZRANĚNÍ: 2

CENA: 1.000\$

VZDÁLENOST: extrémní
VLASTNOSTI: průbojná

1. BALÍČEK KARET VETŘELCE

Pulsní puška Armat M4JA

BONUS: +1

VÁHA: 1

ZRANĚNÍ: 2

CENA: 1.200\$

VZDÁLENOST: dlouhá
VLASTNOSTI: průbojná,
automat, granátomet

1. BALÍČEK KARET VETŘELCE

Nýtovačka Watatsumi DV-303

BONUS: -

VÁHA: 1

ZRANĚNÍ: 3

CENA: 4002

VZDÁLENOST: krátká
VLASTNOSTI: průbojná,
jednoranná

1. BALÍČEK KARET VETŘELCE

Pistole Rexim RXF-M5 EVA

BONUS: +1

VÁHA: 1/2

ZRANĚNÍ: 1

CENA: 400\$

VZDÁLENOST: střední
VLASTNOSTI: průbojná

1. BALÍČEK KARET VETŘELCE

Revolver .357 Magnum

BONUS: +1

VZDÁLENOST: střední

ZRANĚNÍ: 2

VÁHA: 1

CENA: 300\$

1. BALÍČEK KARET VETŘELCE

Služební pistole M4A3

BONUS: +2

VZDÁLENOST: střední

ZRANĚNÍ: 1

VÁHA: 1/2

CENA: 200\$

1. BALÍČEK KARET VETŘELCE

Spalovací jednotka M240

BONUS: -

VÁHA: 1

ZRANĚNÍ: 2

CENA: 500\$

VZDÁLENOST: střední

VLASTNOSTI: intenzita ohně 9

1. BALÍČEK KARET VETRELCE

Smartgun M56A2

BONUS: +3

VÁHA: 3

ZRANĚNÍ: 3

CENA: 6.000\$

VZDÁLENOST: dlouhá

VLASTNOSTI: průbojná, plně automatická

1. BALÍČEK KARET VETRELCE

Těžká pulzní puška Armat M41AEP

BONUS: +1

VÁHA: 2

ZRANĚNÍ: 3

CENA: 1.500\$

VZDÁLENOST: extrémní

VLASTNOSTI: průbojná, plně automatická

1. BALÍČEK KARET VETRELCE

Taktická výsadková loď UD-4 Cheyenne série Vtol

NASAZENÍ: bojisté jednotek USCMS na Hranici a Vnějších okrajích

DĚLKA: 25,2 m

STANDARDNÍ VÝZBROJ:

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

1. BALÍČEK KARET VETRELCE

Obrněný transportér

NASAZENÍ: bojisté a vojenské základny USCMS na Hranici a Vnějších okrajích

Nejvyšší rychlost: 150 km/h

DĚLKA: 9,2 m

STANDARDNÍ VÝZBROJ:

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

1. BALÍČEK KARET VETRELCE

Traktor Daihatsu 6xb

NASAZENÍ: kolonie na Hranici

Nejvyšší rychlost: 148 km/h

DĚLKA: 6,6 m

STANDARDNÍ VÝZBROJ: žádná

1. BALÍČEK KARET VETRELCE

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.

PARTÁK: Cooper

RIVAL: Reidová

1. BALÍČEK KARET VETRELCE

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.

PARTÁK: Johns

RIVAL: Flynn

1. BALÍČEK KARET VETRELCE

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

1. BALÍČEK KARET VETRELCE

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: -

1. BALÍČEK KARET VETRELCE

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-Yu-tani a vysloužit si tím
tučnou odměnu. Zabít každého, kdo
ti bude stát v cestě.

PARŤÁK: -

RIVAL: Cooper

1. BALÍČEK KARET VETRELCE

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.

PARŤÁK: Flynn

RIVAL: Claytonová

1. BALÍČEK KARET VETRELCE

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: Lehkomyšlnost

VÝSTROJ: revolver .357 Magnum (2
nabití)

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

PARŤÁK: Horton

RIVAL: Pin

1. BALÍČEK KARET VETRELCE

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
lod' a posádku, bylo by dobré na této
zapeklité situaci něco vydělat.

PARŤÁK: Pin

RIVAL: -

1. BALÍČEK KARET VETRELCE

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: -

1. BALÍČEK KARET VETRELCE

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.

PARŤÁK: Beinová

RIVAL: -

1. BALÍČEK KARET VETRELCE

CÍL MILLEROVÉ - AKT III

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

1. BALÍČEK KARET VETRELCE

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.

1. BALÍČEK KARET VETRELCE

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.

1. BALÍČEK KARET VETRELCE

CÍL DAVISOVÉ - AKT III

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

1. BALÍČEK KARET VETRELCE

CÍL DAVISOVÉ - AKT II

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

1. BALÍČEK KARET VETRELCE

CÍL DAVISOVÉ - AKT I

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

1. BALÍČEK KARET VETRELCE

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 ďáblůvi.

1. BALÍČEK KARET VETRELCE

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?

1. BALÍČEK KARET VETRELCE

CÍL RYE - AKT I

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

1. BALÍČEK KARET VETRELCE

CÍL CHAMA - AKT III

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

1. BALÍČEK KARET VĚTELCE

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.

1. BALÍČEK KARET VĚTELCE

CÍL CHAMA - AKT I

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

1. BALÍČEK KARET VĚTELCE

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.

1. BALÍČEK KARET VĚTELCE

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 766. Ale přímo proti posádce jít nemůžeš, ještě je budeš potřebovat.

1. BALÍČEK KARET VĚTELCE

CÍL WILSONA - AKT I

Ještě před odletem na Sutterův svět jsi z centrály Weyland-Yutani obdržel zvláštní rozkaz 766. Trasa lodi Montera bude odkloněna z důvodu průzkumu 73 let neznámé vědecké lodi USCSS Cronus. Opatrně, aniž bys vzbudil podezření, zajisti, že posádka Montera prozkoumá loď Cronus. Musíš jim pomáhat a tím si získat jejich důvěru.

1. BALÍČEK KARET VĚTELCE

CÍL LUKASE - AKT II

Ó 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.

1. BALÍČEK KARET VĚTELCE

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 Montera bude změněna z důvodu průzkumu USCSS Cronus, 73 let pohřešované vědecké lodi. Zúčastni se průzkumu. Dbej, ať se neprozradí, že jsi android.

1. BALÍČEK KARET VĚTELCE

ZVLÁŠTNÍ ROZKAZ 766

PRO: USCSS MONTERO - AGENT WILSON JOHN J.

NAŘIŽTE POSÁDKU, ABY ZPROVOZNILA A DOPRAVILA ZPĚT USCSS CRONUS.

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

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

ČEKÁME NA POTVRZENÍ...

1. BALÍČEK KARET VĚTELCE

CÍL NAKAŽENÉHO

Něco je špatně. Napřed tě svědila 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.

1. BALÍČEK KARET VETRELCE

POZNÁMKA PRO LUCASE

Je na tobě, kdy prozradíš, co jsi zač. Ostatní mohou 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).

1. BALÍČEK KARET VETRELCE

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 2b Draconis.

1. BALÍČEK KARET VETRELCE

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.

1. BALÍČEK KARET VETRELCE

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.

1. BALÍČEK KARET VETRELCE

CÍL NAKAŽENÉHO

Něco je špatně. Napřed tě svědila 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.

1. BALÍČEK KARET VETRELCE