

Pašerák: Intro

Motivace: Až do nedávna jsi byl tou nejspinavější spodinou. Pašoval jsi otroky napříč galaxií, dokonce jsi je i pomáhal chytat. Kupčil jsi s drogami, které udělají z Twilekského mozku bezduchou houbu. Oddával ses děvkám, chlastu a hazardu, abys zapomněl. Abys zapomněl na to, jaký jsi. Ale pak jsi uslyšel volání. Volání ve snech a někdy i za bdělého stavu.

Nevíš, jestli je to volání spásy nebo zkázy. Vidíš sebe sama ve snech. Tvoje ruce se svírají kolem něčeho, co moc chceš a zároveň z toho máš strach. Bojíš se, co to s tebou udělá. Bojíš se vlastního svědomí nebo jeho totální ztráty? Nevíš přesně co, ale tužíš to získat. Musíš to mít...

Byla to náhoda, co tě přivedlo do cesty se zbytkem skupiny. Jedna cesta na palubě vojenského frachtáku, jeden senátor, který na sebe nechtěl přitáhnout mnoho pozornosti. Slovo dalo slovo a teď jsi tady. A možná se ženeš za něčím, co tě už notnou chvíli tlačí v tvých snech.

Osud – POZNÁNÍ: Tvým osudem je poznat minulost i budoucnost. Spatřit slávu Staré republiky i vzkříšení nové. Kdykoliv se ženeš za poznáním, kdykoliv neváháš udělat cokoli, abys dosáhl toho, po čem tvé srdce prahne, naplňuješ svůj osud a můžeš použít body Osudu.

Příklon ke Světlé straně: Až do nedávna bys řekl, že ostatní jsou jen nástroje k dosažení toho, co chceš. Ale dnes váháš. Není to tak jednoduché, říkáš si. Nedám, volá jedna tvoje část. Dal bych všechno, volá druhá. Chtějí mi to vzít, zabiju je, ta první na to. Dal bych za ně svůj život, oponuje první. Ve finále se budeš muset rozhodnout. Mít všechny poklady Galaxie na dosah ruky nebo získat pár nových přátel...

Voják: Intro

Motivace: Dostal jsi rozkaz. Infiltrovat. Jsi elitní klon a nedá se ti upřít schopnost předstírat. Předstírat emoce, předstírat, že ti na někom záleží. Získal jsi jejich důvěru. Pozoroval jsi jejich zápas. Ale kdesi v hloubi tebe, zakódované až někde na samotné genetické úrovni je předurčení. Vykonat, co ti bylo přikázáno. Infiltrovat. Získat důvěru. Sbírat informace. A ve finále jednat ve prospěch Impéria.

Ale něco v tobě hlodá. Jednotky pro speciální operace měly vždycky povolenou víc vlastního uvažování, než ostatní kloni. Možná až příliš vlastního uvažování, jak by řekli někteří jejich Jedijské generálové. Ale když jsi pod nimi sloužil, nebylo to špatné. Měl jsi pocit... smyslu. Teď už jsi jen pěšák na šachovnici. Jen něčí hračka. Není na čase to změnit?

Osud – KORUPCE: Jsi loutkou v rukách někoho většího. Ať se ti to líbí nebo ne musíš poslouchat. Máš to v genech. Imperátora Palpatina, Jedijské generály, stále někoho. A přitom raději dělal něco jiného. (Kdykoliv jednáš na něčí rozkaz, můžeš použít svoje body osudu.)

Krytí: Bojoval jsi ve vzdálené oblasti Galaxie. Když Nejvyšší kancléř vydal rozkaz 66, nebyl jsi na příjmu. Jednáš tedy podle posledních platných rozkazů a jsi věrný Republice. Tedy demokraticky zvoleným senátorům a Jedijským velitelům.

Příklon ke Světlé straně: Nemá snad každý právo na svobodu? Na vlastní rozhodnutí? Na možnost žít život bez rozkazů? Podle svého?

Senátor: Intro

Motivace: Senátoři byli vždycky zkorumpovaná cháska, ale ty jsi z nich byl snad nejhorší. Množství kreditů, které teklo z fondů Galaktické republiky tvýma rukama, bylo nedozírné. Když začala roztržka se Separatisty, držel ses hesla „Válka je dobrá pro obchod.“ Ale to všechno skončilo. Je mír a ty jsi na suchu. Někdy si namlouváš, že jednáš v zájmu vyššího dobra. Fakt je, že jednáš hlavně ve vlastním zájmu a v zájmu svých investorů. Nejsou šťastní, že jejich příjmy vyschly.

Impérium je zlo a musí být vykořeněno. Z celého srdce toužíš po návratu staré republiky. Po návratu chaosu a byrokracie, která umožňovala nevidané. Jistě, máš i nějaké ušlechtilé pohnutky. Pomoci Dorinu, který upadl v nemilost. Jednat v duchu tradic senátorky Amidaly, ale v konečném důsledku jde jen o peníze.

Víš, že času není nazbyt. Impérium je na svém úsvitu slabé a křehké, ale sílí každým dnem. Když jsi zaslechl zvěsti o odkazu dávno mrtvého Jodie, který by pomohl pomoci zachránit Republiku, uvěřil jsi. I tvoji investoři uvěřili. Díky tvým kontaktům s podsvětím pro tebe nebyl problém najít stopu i loď a posádku ochotnou dostat tě tam, kde potřebuješ být... Bude to ale stačí, abys zachránil Republiku?

Osud – KORUPCE: Říká se, že účel světí prostředky. Ty jsi tomu přísloví dodal nový rozměr. Tvým cílem je ohnout osud tak, aby vyhovoval tvým potřebám. A víš jak na to... (Kdykoliv ohýbáš nějakou osobu nebo situaci ke svému prospěchu, můžeš použít body osudu.)

Svody Temné strany: Ve jménu vyššího dobra je možné leccos...

Jedi: Motivace

Motivace: Všechno je pryč. Ztratila jsi učitele, druhy, přátele. Tam někde hluboko uvnitř cítíš smutek. Celý řád Jediů zmizel v jednom obrovském bolestném vydechnutí galaxie. A tam někde se vzdouvá hněv hrozící smést všechno. Musela ses dívat, jak umírají nevinní. Nečině přihlížet mrzačení a zkáze. A teď už zbývá jen pomsta. Ano, dá se skrýt za pěkná a ušlechtilá slova. Záchrana republiky. Obnovení řádu. Ale nakonec... nakonec je to všechno jedno.

Zbývá jen pomsta a snad... snad i špetka zvědavosti. Události z dob Mandaloriánských válek jsou víc legendou než realitou. A podrobnosti o tom, co se tehdy stalo, se rozcházejí. Váháš sice nad tím, zda můžeš svým společníkům věřit. A Síla mlčí k tomu, zda je tahle výprava vlastně dobrý nápad. Ale i sebemenší příslib možné změny i sebemenší šance dozvědět se něco o osudu Jediů a Sithů dávných dob tě láká.

Ale odoláš svým emocím? Odoláš pokušení, které taková výprava představuje?

Osud – Objev: Tvým osudem je objevit něco výjimečného. Maska je možná jen pouhým prostředkem k něčemu většímu. Cítíš to v Síle. To volání. Změníš tvář Galaxie, to je jisté. Ale možná to bude ke krutému úšklebku. Každopádně, dokud objevuješ nové a nepoznané a činíš kroky, které tě přibližují k cíli, můžeš použít body Osudu.

Svody Temné strany: Světlá, temná... není to nakonec jedno?

Pilotní eso: Intro

Motivace: Toulal ses galaxií sám už nějak moc dlouho, a když jsi potkal Ellenu, prostě ti nějak přirostla k srdci. Když Vás rozdělili na Nar Shaddaa, přísahals, že ji najdeš. Párkrát si narazil na její stopu, ale v těchto časech musí být Jedi opatrný a tak stopa hasla stejně rychle, jako jsi ji našel. Nikdy jsi ale svoje hledání. Jedna z dávných stop tě přivedla na až na ledovou planetu Hoth. Ale tam jsi udělal strašlivou chybu. Nikdo by se neměl sám vydat do arktické pustiny.

Uvázl jsi na lodi, která už bůhvíjak dlouho trčí v uvězněná hluboko v ledové krustě planety. Možná stovky let a možná tisíciletí. Komu patřila, se jen domýšlíš, ale abys přežil a nezbláznil se, věnoval jsi poslední týdny tomu, oživit staré obvody a nastartovat motory. Možná... jen možná... když tahle stará kráská ožije, by se ti ji mohlo podařit vyrvat z ledu. A možná to jen loď roztrhá na kusy.

Osud – ŠTĚSTĚNA: Jestli si někoho Síla vyvolila jako dítě štěstěny, jsi to ty. Už mnohokrát jsi jen o vlásek uniknul smrti, a když je náhoda jedna ku milionu, že by ta, kterou hledáš, mohla zabloudit na opuštěnou ledovou planetu s lodí zamrzlou uprostřed ledu, je téměř jisté, že se to stane. Kdykoliv děláš něco, co je tak riskantní až je to šílené, kdykoliv pokoušíš svoje štěstí, můžeš použít body Osudu.

Neutralita: Světlá nebo temná strana to není pro tebe. Kráčíš mezi stínem a světlem po tenké hraně, z níž je stejně snadné spadnout na jakoukoliv stranu jako se na ní udržet. Máš dost podivnou životní filosofii, která by Jedijským mistrům i Sithským mágům zamotala hlavu, ale tobě je to všechno jedno. Držíš se hesla „Urvi den“ a tak se rveš den za dnem, abys přežil a třeba našel i trochu štěstí.

Střih na padouchy: Křižní třídy Venator

Typ: Viněta **Klíčová slova:** McGuffin

Postavy: *Hydra*, drobná žena ve stříbrné róbě a rudém rouchu Imperiálních inkvizitorů ladícím s jejíma očima, přechází nervózně po můstku křižníku třídy Venator - Indefatigable. Za průzory je vidět ledová planeta jednoho ze Světů vnějšího okraje. Hoth – Planeta, na které nikdo dlouho nepřežije.

Kapitán *Kendal Ozzel*, velitel křižníku v šedé uniformě imperiálního námořnictva.

Obsah: Stručný dialog, v němž kapitán lodi namítá, že na planetě nemůže nikdo žít a nechce provádět výsadek, zatímco imperiální inkvizitorka cítí, že tam někde je její kořist.

Scéna 1: Pád do hlubiny

Typ: Zahájení **Klíčová slova:** In medias res, Awesomeness, McGuffin

Lokace: Ledová planeta Hoth

Popis: *Padáte. Kolem Vás se míhají neprostupné ledové hradby. V jednu chvíli jste kráčeli po vyprahlé ledové pláni, pak se ozvalo křupnutí a teď... nekonečný pád, v němž se i výkřiky překvapení a hrůzy ztrácí nekonečnou ozvěnou.*

Skill Encounter (8/3)

lehké DC: 14

střední DC: 20

těžké DC: 28

Nové pravidlo: *Obtížnost se stanovuje čistě podle popisu. Pulpová, odvážná, drzá a ryze SW akce má lehké DC. Zajímavá, zábavná a podnětně popsaná akce má střední DC. Nudná, všední a očekávatelná akce má těžké DC. Pomoc druhému je stále možné (DC 16).*

Úspěch: Pokud uspějete, budou vaše zranění z pádu jen minimální. Udržíte cenný náskok před protivníky a vyhnete se různým potížím.

Selhání: Pokud neuspějete, jeden z vás utrpí závažné zranění, které vás zpomalí. Váš náskok před protivníky se zmenší (oba +1) a navíc máte pocit, že si vás něco všimlo.

Flashback: Temné uličky Nar Shadaa

Typ: Viněta **Klíčová slova:** McGuffin

Postavy: *Dvě hráčské postavy (Jedi?, Scoundrel?, Noble?)*

Mika Tinno je huttský pašerák nebo pašeračka, u Huttů těžko říct. Překvapivě vyzáblý a drobný. Vylákal je do temné uličky. Chce, aby mu s něčím pomohly. Postavy z něj mezi řečí páčí informace.

Obsah: Náročné vyjednávání s Huttem, který nakonec nechtě prozradí, že Revanova maska, ukrávající cestu k záchraně galaxie je ukrytá kdesi na nehostinné a zmrzlé planetě Hoth. Zmíní loď v láhvi.

Scéna 2: Lod' v láhvi

Typ: Zápětka **Klíčová slova:** McGuffin, Komplikace

Lokace: Ledová planeta Hoth

Popis: Jste v ledové jeskyni, těžko říct, jak jste se sem dostali. Snad náhoda, snad Síla, vás zavedla do temné ledové jeskyně. Ale zdá se, že led pokrývá vrstvy něčeho, co by mohl být kov. Je to snad loď zamrzlá v ledu. A pokud ano, jak je tu dlouho? Je tohle to místo o kterém hovořil bláznivý Hutt? A jaké nástrahy ukrývá?

Skill Encounter (6/3)

lehké DC: 14

střední DC: 20

těžké DC: 28

Úspěch: Pokud uspějete, podaří se vám vyhnout se všem pastem a obejít nebo využít dosud fungující systémy zamrzlé lodi a najít... to co hledáte. Postavy dostanou první náznak, že loď je živá.

Selhání: Pokud neuspějete, překonávání překážek, které musíte překonat, vás výrazně zpomalí a unaví. Temná atmosféra mrazem sevřeného místa z vás vysaje něco Síly (-1 FP) a náskok jednoho z pronásledovatelů (+1, hráčská volba) se sníží.

Výsledek: Postavy naleznou Mandaloriánskou masku, pomalovanou černě a rudě. Jen matně (ověření Vědomostí DC 28 pro podrobnější informace) si vybavujete, že Revan byl postavou z dob Staré republiky a bojoval snad na straně Jediů snad na straně Sithů. Možná na obou. Prameny se různí. Ani jeho osud není znám. Některé legendy vypráví, že opustil známou část galaxie při výpravě proti skutečnému Sithskému impériu. Možná našel způsob, jak je zničit. A ten by se teď náramně hodil.

Flashback: Špatné sny, kámo?

Typ: Viněta **Klíčová slova:** Seznámení

Postavy: Dvě hráčské postavy (*Scoundrel + Soldier*)

„Pusť ji!“

Stojíš na plošině obklopující chrám Jedi. Kolem tebe je početná skupina Stormtrooperů, všechny těžké blastery namířené na tvou hrud'. Ty v ruce držíš černo rudou kovovou maskou. Po obličejí ti teče pot a třeseš se. Cítíš nutkání si ji nasadit. Odoláš?

Skill Encounter (6/3)

lehké DC: 14

střední DC: 20

těžké DC: 28

Úspěch: Odoláš. Masku upustíš a probudíš se.

Neúspěch: Masku si nasadíš.

Probudíš se s výkřikem na úzké pryčně v podpalubí nákladní lodi. Všude je smrad, jako kdyby tam bydlelo stádečko Gamorreanů. Stěny jsou ulepené a mastné, podlaha jakbysmet. Tvůj výkřik ze sna probudil vojáka naproti. Zajímá se o to, co ti je. Je na tobě, co mu prozradíš.

Flashback: Proč bych ti měla věřit?

Typ: Viněta **Klíčová slova:** Seznámení

Postavy: *Dvě hráčské postavy (Jedi + Noble)*

Pokud máš zachránit Republiku, svůj lid a svoje četné machinace a čachry, potřebuješ každou pomoc, kterou dokážeš nalézt. Když poznáš na tržišti v Nar Shadaa maskovanou rytířku Jedi, ani nedokážeš uvěřit svému štěstí. Teď jen ji přesvědčit, aby se s tebou spojila.

Scéna 3: Zahnání do kouta

Typ: Krize **Klíčová slova:** In medias res, Výbuchy, Awesomeness, McGuffin

Lokace: Ledová planeta Hoth

Popis: Začalo to pípnutím. Tak banálním a běžným, že jste mu nevěnovali pozornost. Ve chvíli, kdy se nouzová světla v lodi přepnula na krvavě rudou, vletěl do místnosti, kde jste granát. To už bylo jasné, že je zle.

Dovnitř parakotoulem skočí mrštný týpek. Jeho rysy jsou těžko rozeznatelné, jakoby se ztrácejí a zase objevují, je těžké se na něho dívat natož mířit. Vzápětí za ním se dovnitř vevalí hrouda masa. Tohle možná někdy býval člověk, ale to už je hodně dávno. Genetické mutace v kombinaci s těmi nejnebezpečnějšími jedy z něj učinili nebezpečný stroj na zabíjení. Ale zle vám začne být, až když vejde ten třetí. Vyzáblý a nelidsky prázdný obličej. Oči jen jako černé trnky, bez hnutí a bez mrknutí vnímající celou místnost. Od drobných otvorů, které má místo nosu mu stoupá pára.

„Á, tady jsou. Krsy zahnané do kouta.“

A vy víte, že má pravdu. Máte chuť přikývnout. Páni loutek, tak se jim říká. Jsou spíš napůl legendou a napůl realitou. Nebezpeční zabijáci, kteří často přinutí oběť, aby se zabila sama. Jestli je někdo v téhle místnosti nebezpečný, je to on.

Během boje: (různé náznaky, že loď je živá a lze ji použít)

- Dveře lodi se se zasyčením otevřou.
- Počítačová konzole blikne.
- Něco vybuchne. Z trubek prýští horká pára a tak.
- Objeví se hologram lodi, obklopené ledem.
- Zapnou se hasicí systémy (další led).
- Objeví se staříčkový model lékařského droida.

Na konci boje: „Nemáte šanci. Na cestě jsou další. Tahle loď bude vaše rakev.“

Scout

HP 258; Bloodied 129 Initiative +14
AC 27, Fort 25, Ref 26, Will 24 Perception +15
Speed 8
Saving Throws +2; FP 2

TRAITS

Displacement (illusion)

When a melee or a ranged attack hits the pack lord, if the player rolled an odd (liché) number on the attack roll, the attack misses. If the player rolled an even number on the attack roll, the attack hits as normal and the scout loses this trait until the start of its next turn.

STANDARD ACTIONS

Darts

Attack: Range 3 (one creature); +18 vs. AC

Hit: 3d8 + 7 damage

Cunning Blitz At-Will

Effect: Scout shifts up to half its speed. At any point during that movement, he uses darts once or two times against different creatures.

Clear the Path Recharge when first bloodied

Attack: Close burst 3 (enemies in the burst); +16 vs. Reflex

Hit: 2d6 + 7 damage, and the scout slides the target up to 3 squares.

Miss: Half damage, and the scout can slide the target 1 square.

Brute

HP 304, Bloodied 152 Initiative +4
AC 24, Fort 26, Ref 21, Will 21 Perception +5
Speed 6 (cannot shift)
Resist 10 cold
Saving Throw +2, FP 1

TRAITS

Primal Fear

When Brute takes fire damage from an attack, it takes a free action to move up to its speed and each square it moves must place it farther from the attacker. If it cannot move at least half its speed, it grants combat advantage until the end of its next turn.

STANDARD ACTIONS

Slam

Attack: Melee 2 (one creature): +17 vs. AC or +19 vs. AC while Brute is bloodied.

Hit: 3d10+9

Double Attack At-Will

Effect: The brute uses slam twice. Each attack kicks the target prone if it hits.

Brute Rampage Recharge [5][6]

Effect: Brute moves up to its speed +2. During this movement, the brute can move through enemies' spaces, and when the brute first enters a creature's space, it uses slam against that creature.

TRIGGERED ACTIONS

Berserk Attack At-Will

Trigger: An attack damages the brute while it is bloodied.

Effect (immediate Reaction): The golem uses slam against random target within its reach.

Puppet Master

HP 260; Bloodied 130 Initiative +9
AC 28, Fort 23, Ref 27, Will 26 Perception +10
Speed 7
Saving Throws +2, FP 1

STANDARD ACTIONS

Tentacles

Requirement: *The Puppet Master must not have a creature grabbed.*

Attack: Melee 1 (one creature): +17 vs. Reflex. This attack automatically hits a dazed or stunned target.

Hit: 3d6+5 damage and the puppet master grabs the target (Escape DC 21) if it does not have a creature grabbed.

Manipulate Brain At Will

Attack Melee 1 (one creature grabbed by the mind flayer); +17 vs. Fortitude

Hit: 4d6+10 damage and the target is stunned until it is no longer grabbed by the puppet master. If this attack reduces the target to 0 hit points or fewer, the puppet master does dominate the target and target gets 1 HP. It is dominated until the puppet master dies.

Mind Blast (psychic) Recharge [5][6]

Attack: Close blast 5 (enemies in the blast); +17 vs. Will

Hit: 3d8 + 10 psychic damage and the target is dazed (save ends). If the mind flayer scores a critical hit against the target, the target is dominated instead of dazed (save ends).

Miss: Half damage.

FORCE POINTS

- Jedna akce v kole navíc.
- Obnovení recharged power.
- Bonus 1k6 k d20 hodů.
- bonus 1k6 ke zranění.

TERRAIN: CREEPING ICE

Effect: Any creature that starts and ends its turn in any square of creeping ice takes 10 cold damage.

Střih na padouchy: Hněvivý hutt

Typ: Viněta **Klíčová slova:** Awesomeness

Postavy: *Mika Tinno a její poskok (posel špatných zpráv)*

Posel přichází Huttovi říct, jak dopadl předvoj jeho sil. Ten se vyptává a dlouho se tváří neutrálně, až se nakonec rozčílí a posla odpraví. Potom vysílá proti postavám spoustu svých služebníků.

Scéna 4: Prastarý ledoborec

Typ: Krize **Klíčová slova:** Výbuchy, Awesomeness, McGuffin

Lokace: Ledová planeta Hoth

Skill Encounter (8/3)

lehké DC: 14

střední DC: 20

těžké DC: 28

Úspěch: Postavy vyprostí loď z ledu, prorazí s ní na povrch a udrží si náskok před pronásledovateli. Loď to ustojí zcela v pořádku a všichni jsou nezranění.

Selhání: Při vyprošťování lodi z ledu dojde k vážnému poškození lodi a zranění jedné z postav, které jí odebere část sil (-1 FP). Poškozená loď nedokáže dobře unikat pronásledovatelům a náskok jednoho z pronásledovatelů se sníží (+1, hráčská volba).

Flashback: Potřebuju loď a pár chlapů...

Typ: Viněta **Klíčová slova:** Seznámení

Postavy: *Dvě hráčské postavy (Noble+Scoundrel)*

Šlechtic potřebuje najmout pašeráckou loď, aby se s ní dostal i na místa, kde ho diplomatická imunita nechrání. Na Nar Shadaa není zrovna moc na výběr. Pašeráci jsou pořád lepší než piráti. I tak si musí svého přepravce proklepnout. Pašerák nutně potřebuje peníze. Ale nechce se namočit do ničeho, co by ohrozilo jeho život.

Flashback: Od jisté doby nevěřím klonům...

Typ: Viněta **Klíčová slova:** Seznámení

Postavy: *Dvě hráčské postavy (Jedi+Soldier)*

Voják musí Jedié přesvědčit, že on není namočený v rozkazu 66, že ho nikdy ani nedostal a že věrně slouží Jediům a republice. Snad je to naděje a možná Síla, ale třeba je ještě šance, aby se klonoví vojáci postavili na stranu Republiky a zvrátili rovnováhu sil.

Scéna 5: Revanova mapa

Typ: Ticho před bouří **Klíčová slova:** Awesomeness, McGuffin

Lokace: Galaktický okraj

Skill Encounter (6/3)

lehké DC: 14

střední DC: 20

těžké DC: 28

Úspěch: Postavy správně rozkódují Revanovu zašifrovanou mapu a dosáhnou tak cíle. Udrží tak náskok před pronásledovateli. Dozví se nějaké řeči o zrcadle a o tom, že je potřeba nahlédnout.

Selhání: Postavy část mapy nerozkódovaly správně. Cesta jim zabrala víc času a o to se zkrátil náskok jejich pronásledovatelů (+1 oba) a cesta jednu postavu zle pošramotila (-1 FP) a jejich loď se poškodila. Pokud do tohoto střetnutí nastupují s již tak poškozenou lodí, bude tato cesta pro ni fatální. Na místo sice dorazí, ale je to její poslední plavba a postavy jsou bez jízdenky domů. Navíc jsou všichni zle pošramocení (-1 FP každý). Vědí, že letí k nějakému zrcadlu. Co to je? Nějaká zbraň?

Střih na padouchy: Náš zdroj hlásí...

Typ: Viněta **Klíčová slova:** Turn of the tides

Postavy: *Hydra*, drobná žena ve stříbrné róbě a rudém rouchu Imperiálních inkvizitorů ladícím s jejíma očima, stojí nehybně na můstku křižníku třídy Venator - Indefatigable. Za průzory je vidět černočerná bezhvězdná tma galaktického okraje.

Kapitán *Kendal Ozzel*, velitel křižníku v šedé uniformě imperiálního námořnictva jí přichází oznámit, co ohlásil jejich zvěd na palubě sledované lodi.

„Pošlete všechno, co máme...“

Vyhodnocení stavu pronásledování:

Z počátečního 1 žetonu pronásledování Imperátora a 0 žetonů u Hutta se přidávají další a další žetony, reprezentující další pronásledovatele podle pokynů ve scénách a rozhodnutí hráčů.

Impérium

Huttové

1 žeton	Hydra, imperiální inkvizitor	2 Řadoví nájemní lovci (minioni)
2 žetony	2 Stormtroopeři (minioni)	Mystrilská stínová strážkyně
3 žetony	Stormtrooper commando	2 Řadoví nájemní lovci (minioni)
4 žetony	3 Stormtroopeři (minioni)	2 Řadoví nájemní lovci (minioni)
5 žetonů	Stormtrooper commando	

Hydra

HP 496 Bloodied 248 Initiative +9
AC 27, Fort 28, Ref 23, Will 24 Perception +15
Speed 6 Resist 10 fire
Saving Throws +5, DS Points 6

TRAITS

Many headed

Hydra starts an encounter with four tokens. When hydra's hit points go below 372, 248 and 124, one of the token is destroyed. Whenever a token is destroyed, hydra creates two new tokens at the start of its next turn unless it takes cold or acid damage before then.

STANDARD ACTIONS

Standard attack

Melee 2 (one creature) +18 vs. AC
Hit: 3d12 damage.

Flame spell (fire) recharge when Hydra loses a token

Attack: Close blast 3 (creatures in the blast); +13 vs. Reflex
Hit: 2d8 + 5 fire damage and ongoing 10 fire damage (save ends). Hydra pushes the target up to 3 squares.

Hydra Fury At will

Effect: The hydra attacks a number of times equal to the number of heads it currently has, using either standard attack or flame spell for each attack. If it only has two tokens, it gains a +5 bonus to damage rolls with the attacks. If it only has one token, it gains a +15 bonus to damage rolls with the attack.

TRIGGERED ACTIONS

Snapping jaws At will

Trigger: An enemy ends its turn within 2 squares of hydra.
Attack (free action): Hydra uses standard attack twice against the triggering enemy.

STORM TROOPER

HP1, a missed attack 0 Initiative +10
AC 30, Fortitude 27, Reflex 23, Will 25 Perception +11
Speed 6 Resist 10 poison

STANDARD ACTIONS

Melee hit At will

+19 vs. Fortitude
8 damage

Blaster ray At will

Ranged 20; +21 vs. AC
12 damage

Obliteration grenade At will

Area burst 1 within 20 (enemies in the burst) +21 vs. Reflex
Hit: 10 fire damage
Miss: Half damage

Obliteration empowerment At will

Ranged 5 (one storm trooper). The next time the target uses obliteration grenade before the end of its next turn, the size of the power's burst increases by 1 and the power deals 5 extra damage. Obliteration empowerment stacks with other uses of obliteration empowerment.

BOUNTY HUNTER

HP 1, missed attack 0 Initiative +15
AC 26, Fort 22, Reflex 24, Will 25 Perception +7
Speed 6 Darkvision

TRAITS

Stalker Ambush

When bounty hunter hits a creature that cannot see him, his attack deals 5 extra damage.

STANDARD ACTIONS

Melee weapon At-Will

Attack: Melee 1 (one creature) +17 vs. AC
Hit: 10 damage

Blaster pistol

Attack Ranged 10 (one creature) +17 vs. AC
Hit: 5 damage

MINOR ACTIONS

Smoke Grenade (zone) Encounter

Effect: Close burst 1. The burst creates a zone that lasts until the end of the bounty hunter's next turn. The smoke blocks line of sight for all creatures except bounty hunters. While entirely within the cloud, any creature other than the bounty hunter is blinded.

STORMTROOPER COMMANDO

HP 100, Bloodied 50 Initiative +12
AC 32, Fortitude 25, Reflex 25, Will 22 Perception +14
Speed 6

TRAITS

Chameleon Defense

Stormtrooper Commando has partial concealment from creatures more than 3 squares away from it.

STANDARD ACTIONS

Melee hit At Will

Attack: Melee 1 (one creature) +18 vs. AC
Hit: 3d6+9 damage

Sniper Shot At Will

Attack: Ranged 10 (one creature) +20 vs. AC
Hit: 2d8+12 damage.

Fire Barrage At will

Area burst 1 within 10 (creatures in the burst): +20 vs. AC
Hit: 2d8 + 9 damage.

DARK SIDE POINTS

- Jedna nebo dvě akce v kole navíc
- Obnovení recharged/encounter power.
- Bonus 1k10 k d20 hodů.
- bonus 2k6 ke zranění.

TERRAIN: RAGE WHISPER

Effect: Any creature that starts its turn in a square of Rage Whisper must make a melee attack on that turn or suffer 10 psychic damage

MYSTRIL SHADOWGUARD

HP 94; BLOODIED 47 Initiative +8
AC 27, Fortitude 23, Reflex 25, Will 25 Perception +13
Speed 6 Darkvision
3FP
TRAITS

Hunter's Judgement

Whenever any bounty hunter hits an enemy with an attack, any bounty hunters within sight gain +2 to attack rolls against that enemy, until the bounty hunters next turn.

STANDARD ACTION

Scourge (weapon) At Will

Attack: Melee 1 (one creature): +18 vs. AC
Hit: 2d6+5 damage, and the target is immobilized (save ends).

Whiplash

Attack: Ranged 5 (one creature): +18 vs. Reflex
Hit 2d6+4 lightning damage and ongoing 10 lightning damage (save ends)

Force Curse (necrotic) Encounter

Attack: Ranged 20 (one creature): +18 vs. Will
Hit 2d10+5 necrotic damage and the target is weakened and takes ongoing 10 necrotic damage (save ends both).
Miss: Half damage and ongoing 5 necrotic damage (save ends).

Force Blast (necrotic) Encounter

Attack Close blast 5 (enemies in the blast): +16 vs. Fortitude
Hit: 3d6+10 necrotic damage
Miss: Half damage

TERRAIN: EXPLOSIVE PIPES

Effect: Squares of explosive pipe are difficult terrain. If a creature makes a melee attack against a target in explosive pipes square, roll d20; on 10 or higher both the attacker and the target takes 5 thunder damage and are pushed 1d4 squares from each other.

TERRAIN: FLAMING PIPES

Effect: A creature that enters a square of flaming pipes or starts turn in a square adjacent to it takes ongoing 10 fire damage (save ends).

FORCE POINTS

- Jedna akce v kole navíc.
- Obnovení recharged power.
- Bonus 1k6 k d20 hodu.
- bonus 1k6 ke zranění.

Scéna 6: Už ani krok

Typ: Vyrcholení

Klíčová slova: Výbuchy, McGuffin

Lokace: Galaktický okraj

Lod' (nebo nouzové modulu) zakotví v pozorovacím modulu obrovského galaktického zrcadla. Když ale vstoupí dovnitř, už na ně někdo čeká (viz padouši). Aby mohli rozluštit záhadu galaxie, musí se poprat s Imperiální inkvizitorkou Hydrou a jejími pomahači.

Hydra je Dathomirská čarodějka vyučená v kouzlech Síly i boji zblízka a je opravdu strašlivá. Místo se různě proměňuje, stíny se prohlubují, prskají plameny a podobně.

Pokud postavy uspějí, mohou přistoupit k malému zrcadlu, které je duplikátem velkého. To jim zjeví více a nabídne možnost finálního rozhodnutí.

Scéna 7: Říše za zcadlem

Typ: Rozřešení

Klíčová slova: Awesomeness

Lokace: Galaktický okraj

Stojíte v obrovské pozorovatelně umístěné na výběžku, který se stáčí ke středu zrcadla. Hledíte do černočerné tmy a mžítka před očima ve vás navozují nejrůznější představy.

Finální pravidlo: Každý hráč si vezme jeden bílý a jeden černý žeton. Oba si nechá u sebe, zatímco všichni hráči postupně vyslechnou svoje finální popisy. Mohou si do toho vzájemně mluvit, mohou se i radit, co dál. Nesmí mluvit pouze konkrétně o své volbě nebo si klást podmínky. Pak všichni vyberou do ruky jeden žeton a položí ji na stůl, kde je najednou odkryjí. Na základě kombinace žetonů se dovyráží to, jaký to celé dopadlo. Kdo zradil, kdo vytrval. A jaký osud Galaxie nakonec měla.

Pokud někdo čerpal nějaké body temné strany, je pro něj volba světlé strany Síly obtížnější. Musí hodit záchranný hod s postihem za počet čerpaných DS bodů.

Pašerák: Tohle je to, za čím ses hnal. To je ten okamžik. Můžeš mít všechno. A zároveň nemít nic. Můžeš nemít nic a zároveň získat všechno. Když se díváš do převalující se temnoty zrcadla, když se díváš na svoje společníky, musíš učinit rozhodnutí... co bude dál, jaký jim přichystáš osud? Jaký přichystáš osud celé Galaxii?

Voják: Teď je ta chvíle prokázat oddanost. Poslechnout rozkaz. Ovládnout toto zařízení ve jménu impéria. Ostatní jsou vyčerpaní, ale ty cítíš přival nových sil. Cítíš emoce. Hněv. A nenávisť. Ale koho nenávidíš? Svoje souputníky? Anebo ty, kteří ti nasadili okovy? Necháš konat imperiální spravedlnost nebo se staneš zběhem a rebellem?

Senátor: Proč se vracet do starých časů? Proč zase kout pikle v suterénních podlažích senátní budovy? Nejsou snad snazší způsoby? Nebylo by lepší být tím, kdo opravdu tahá za nitky? Nebylo by nakonec impérium lepší formou vlády, než republika, jen kdyby mělo tu správnou osobu v čele? Jistě, tvoji společníci mohou mít nějaké skrupule, ale čert je vem. Ty máš tu možnost něco změnit. Ano, můžeš.

Pilotní eso: Můžeš nezvolit a odejít za svým osobním štěstím. Jako jediný jsi nikdy nedbal Sváru síly, jako jediného se tě Síla nedotýká. Můžeš ale zvolit. Můžeš vystoupit ze své schránky nedotknutelnosti a učinit volbu, která zřejmě zvrátí hlasování na tu nebo onu stranu. Ale věz, že taková volba tě poznamená navždy. Navždy budeš tou volbou zavázán, už nebudeš kráčet na pomezí, staneš se vojákem jedné ze stran. Pěšákem ve věčném sváru. Tvou volbou by bylo nevolit, pokud zvolíš děláš tak pro druhé.

Jedi: Zkáza se valí. Teď to vidíš jasně. Republika byla příliš slabá, než aby obstála. Jediové byli slabí. Zkáza, která se valí na galaxii, je tak nezměrná, že bez sjednocení moc, bez vlády Sithů by nemohla obstát. Ale stále máš na výběr. Můžeš se stát temnou paní ze Sithu. Stejně krásnou jako mocnou. Pod tvým železným podpatkem se budou jako červi plazit Imperiální inkvizitoři i drobní huttští kriminálníci. Nebo se můžeš vydat vstříc nebezpečí, které číhá za hranicemi galaxie. Tak jako před tebou... i Revan.

Závěr: Ano, ale...

Průzory v observatoři hvězdného zrcadla pozorujete, jak na černočernou parabolou dopadne světlo nedalekého pulsaru. Koncentruje se v úzký paprsek, který náhle, jako splašený kůň vrazí napříč galaxií. Je to zpráva? Varování? Kdo ví. O tom snad zase někdy příště.