HUTTSKÝ GAMBIT

ALEK „ALNAG“ LAČEV

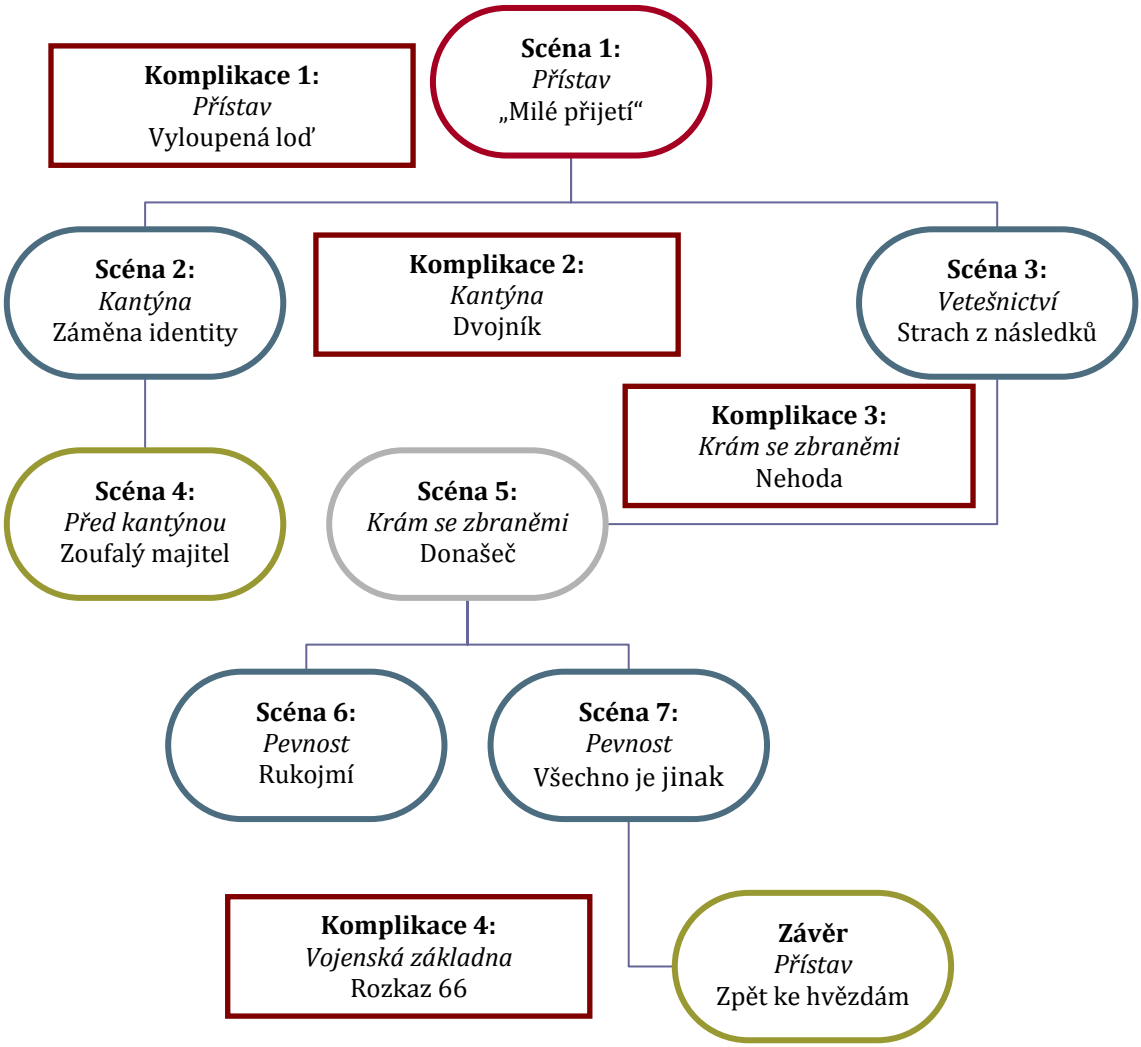
Před dávnými časy v předaleké galaxii…

Vypukly klonové války. Republikový senát vyhlásil obchodní embargo vůči Konfederaci Nezávislých Systémů vedených hrabětem Dooku. Ale ten si dokáže získávat potřebné zboží jinde – od Huttů.

Proto vysílá Republika svoje nejlepší vyjednavače k Huttům, aby je přiměli k připojení se k embargu. Dva rytíři Jedi, několik předních senátorů a jejich početný doprovod, jsou s jim náležejícími poctami přijímáni v palácích Huttské domoviny Nal Hutta. Jednání se vlečou, ale zato jeden opulentní banket střídá druhý.

A když už se zdá, že dohoda je nadosah, jsou všichni hosté na jednom z banketů otráveni. Nějakým zázrakem se několika málo šťastlivcům podaří vyváznout a odstartovat i s lodí. Doufají, že tuto strašlivou zvěst dopraví zpět na Coruscant. Se štěstím se probijí ven ze soustavy a podaří se jim jeden smělý skok hyperprostorem. To je vše, co stihnou, než sabotované motory vysadí…

Jeden skok hyperprostorem, po němž se vynoří uprostřed zaplivané a bohem zapomenuté soustavy na hranicích, na níž není nic a nikdo, kdo by jim pomohl. Samozřejmě až na doupě vší neřesti, měsíc plynného obra Raiden.



ÚVOD: PŘISTÁNÍ V AL RAIDENU

ZARÁMOVÁNÍ SCÉNY

V kabině dimenzované pro tři je vás nacpáno šest. Je to velmi nepohodlné. Leckdo má čísi loket mezi žebry a nikdy jste netušili, jak zblízka se dají poznat odpudivé pachy cizích druhů. Nebo vašeho vlastního.

Bohužel pilotní kabina je jediná, která není natolik děravá, že by ztratila tlak. Visíte na orbitě Měsíce Raiden a musíte se rozhodnout, co dál. Přistát na místním kosmoportu a vybavovat náležitosti s místní „samosprávou" může být jen pro otrlé povahy. Přistát jinde může být ale ještě riskantnější. Každopádně se musíte rozhodnout rychle, protože některým dochází při hře na sardinky trpělivost…

KONFLIKT

Loď je poškozená, půlka panelů bliká červeně, druhá půlka pro jistotu nesvítí vůbec. Pilot **DC 25** hladké přistání, **DC 20** jakžtakž-přistání, **DC 15** už nebude co opravovat.

KONFLIKTOVÁ GRADACE

„Neidentifikovaná lodi, přerušte přistávací manévr a sdělte svoje úmysly, nebo zahájíme palbu." Objeví se hologram rozzlobeného Rodiana, který vypadá, že to myslí dost vážně.

Persuasion **DC 19** (unfriendly -> indifferent)

Znovu Pilot

Nebo proletět planetární obranou

Pilot 25 nebo Vyřadit je na dálku Use Computer 25…

STOPY A VODÍTKA

Raiden (Vnější prstenec); *Klima:* Suché, chladné; *Gravitace:* 80% standardu; *Obyvatelstvo:* 70% lidé, 5% Rodiané, 25% jiné druhy

Galaktická znalost

DC 15 Raiden býval důležitým dolem strategických surovin. Dnes je vytěžen.

DC 20 Pro jeho ochranu zde byla vybudována Republiková obranná základna. Později byla vyhozena do povětří.

DC 25 Část bývalé základny byla členy místního podsvětí upravena pro jejich účely.

Sociální vědy

DC 15 Al Raiden býval velký kosmoport. Nyní z větší části opuštěn. Zbyly jen slumy, herny, nevěstince a pašerácká doupata.

DC 20 Al Raidenské podsvětí může být velmi nebezpečné, zvláště v době nočního cyklu (Měsíc nemá denní fáze).

DC 25 V Al Raidenu sídlí pobočka zločineckého syndikátu Temné Slunce, kvete zde obchod s ilegálním zbožím.

SCÉNA 1: MILÉ PŘIJETÍ

ZARÁMOVÁNÍ SCÉNY

Přistanete v jednom z doků, jestli se tak dá říkat jednoduché kóji kolem ústředního pilíře zdejšího kosmického přístavu. Konečně můžete otevřít tlakové dveře a nadechnout se zdejšího vzduchu.

Po pravdě řečeno, nic moc. Vzduch je řídký, jako byste byli někde na horách. Z útrob lodi se ozývá všelijaké skřípění a klapání, zřejmě jak zpívá svou labutí píseň. Z kokpitu vidíte dva jedince, oblečené v jakýchsi pokusech o uniformu, jak houpavým krokem míří k vaší lodi.

KONFLIKT

Trojice představuje místní Al Raidenskou přístavní správu. Chystají se vybrat přístavní poplatek a proclít náklad lodi. **DC 16**(indifferent -> friendly) na vyjednávání o poplatku. Jeden z členů správný navrhuje „šéfovi“, že by mohli clení vynechat, protože mu je „těch chudáků líto“. Šéf namítá, kam by s tímhle přístupem „asi přišli“.

KONFLIKTOVÁ GRADACE

Když se vyjednávání chýlí k závěru, dorazí další dvojice, zlatem ověšený týpek s blastery proklatě nízko a jeden Gamorreanský bouchač. Sdělí jím, že Mikka Hutt si jejich přítomnost v Al Raidenu nepřeje a že mají dvanáct hodin na to, aby zmizeli, jinak budou „čuchat ke kytičkám zespodu“.

STOPY A VODÍTKA

Kelka nebo Sian Nep jim poradí, že spoustu náhradních dílů lze sehnat v místní vetešárně, kde se obvykle nahromadí všechno, co má jakous takous cenu a co nezkonfiskuje zdejší samozvaná vládkyně, Mika Hutt.

Corrin Renn odchází spokojen sám se sebou do místní kantýny, vybrat výpalné, opít se a postrašit místní obyvatele. Lze jej sledovat.

KELKA „ŠÉF“ HOOLA

Rodian scoundrel 2

Force 1

Init +5, **Senses** +6

Language: Basic, Sullustanes, Rodian

Defenses: Ref 15 (ff 13), Fort 12, Will 11

Hp 20; **Treshold** 12

Speed 6 squares

Range blaster-pistol +2 (3d6)

Grp +2

SIAN NEP (PŘÍMLUVCE)

Sullustan Nonheroic 2

Init +5, **Senses** +5

Language: Basic, Sullustanes, Rodian

Defenses: Ref 10 (ff 10), Fort 10, Will 10

Hp 8; **Treshold** 10

Speed 6 squares

Range blaster-pistol +1 (3d6)

Grp +1

CORRIN RENN (MIČIN VYSLANEC)

Tmavé, krátce střižené mírně kudrnaté černé vlasy, očka krysy a pohrdlivý úsměv na tváři. Několikero zlatých řetězů kolem krku a blastery pověšené v pouzdrech proklatě nízko

Human Soldier 4

Force 1

Init +7, **Senses** +4

Language: Basic, Huttese

Defenses: Ref 19 (ff 19), Fort 19, Will 16

Hp 50; **Treshold** 24

Speed 4 squares

Range blaster-pistol +6 (3d6) and blaster-pistol +6 (3d6)

Grp +7

Special Actions: Indomitable, Touch as Nails

URTUKK (BOUCHAČ)

Gamorrean Nonheroic 3

Init +6, **Senses** +5

Language: Basic, Gamorrean

Defenses: Ref 10 (ff 10), Fort 12, Will 9

Hp 16; **Treshold** 12

Speed 6 squares

Melee vibro-ax +3 (2d10+2)

Range blaster-pistol +2 (3d6)

Grp +3

NEČEKANÉ KOMPLIKACE:

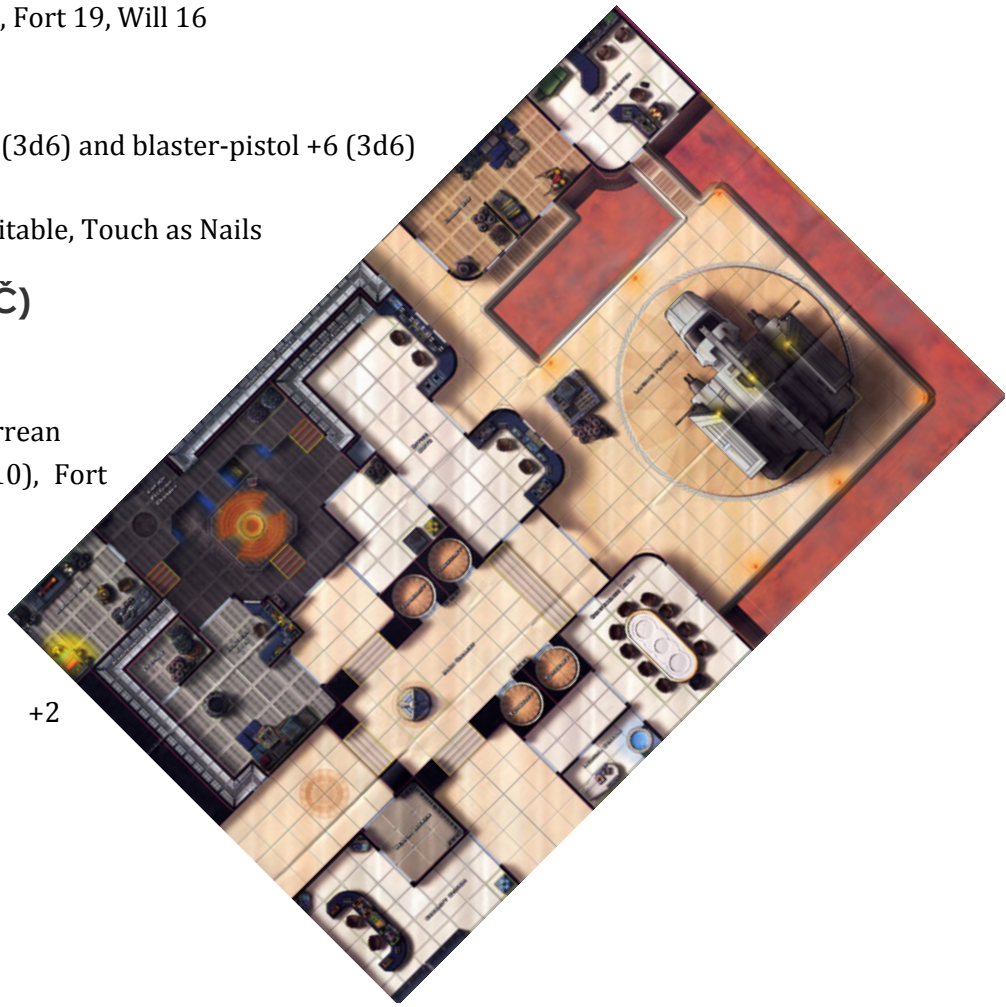
Použijte kdykoliv po konfrontaci s Corrinem Rennem. Dva z jeho týpků se vloupají do lodi a prohledají ji…

Vyloupená loď

Přišli jste ke své lodi a nestačíte se divit. Nějací chytráci se propálili vstupními vraty dovnitř a i tak poškozenou loď začali rabovat. Naštěstí si to zatím naskládali ven, zřejmě se pro to ještě vrátí…

Možnosti

Do lodi může být implantována bomba nebo odposlech. Eventuelně se týpci mohou vrátit a dojde ke konfrontaci. V případě potřeby použijte statistiky Urtukka pro dva jeho Gamorrenské kamarády.



SCÉNA 2: ZÁMĚNA IDENTITY

ZARÁMOVÁNÍ SCÉNY

Stojíte ve vstupu do místní putyky, která má z nějakých prazvláštních důvodů vznešenější název kantýna. Zevnitř k vám doléhá překřikování v tisících jazyků, cinkání sklenic a příborů. Pode dveřmi se ven plíží sladce omamný kouř.

V hospodě je doslova narváno. Všude je spousta nejrůznějších ne-lidských druhů, v koutku pokuřuje dvojice Bothanů Bouři, zaplavujíc tak celou hospodu dýmem, který by se dal doslova krájet.

KONFLIKT

K vašemu stolu se vmáčkne pronásledovaně vypadající týpek. "Promiňte, že jdu pozdě," spustí, rozhlížejíc se nervózně okolo. "Narazil jsem na nějaké potíže, na cestě sem. Každopádně o všechno je postaráno, zásilka je v přístřešku 14, hned tady kousek..." pokývne hlavou směrem ven.

Cizinec je Harbo Wiis, pašerák, který si spletl hrdiny se svým kontaktem od Mikky, chce uzavřít transakci a zmizet a v neuvěřitelném příkladu nekompetentnosti jim dá klíče od skladiště. Postavy nyní musí Harba přesvědčit, že nejsou jeho kontakt, což bude krajně obtížné. Když mu začnou vysvětlovat, co jsou zač… zašklebí se pošetile a hraje tu hru s nimi. Jméno jim řekne jen potichu, takřka neslyšně v hlasité kantýně.

KONFLIKTOVÁ GRADACE

Postavy dojdou ke skladišti a vidí trojici bijců, kterak se snaží vpáčit dovnitř. Když si jich všimnou, vytáhnou zbraně…

Uvnitř skladiště je několik krabic s těžkým, sladkým parfémem. (Slouží k zakrytí mrtvolného zápachu rozkládající se Mikky.)

STOPY A VODÍTKA

Bijci se dají identifikovat jako zaměstnanci Mikky Hutt. Mají na pažích vytetované černé slunce.

JINÉ

Mikka Hutt si vydržuje početný harém odalisek, které jeho muži jednoduše odvedli. Jeden bývalý závodník na swoop motorkách takto přišel o svou ženu, kvůli které nyní musí prohrávat zápasy, aby ji Mika nezabil. Žal nad ztracenou ženou i nad prohraným zápasem teď zapíjí v baru.

Starý pašerák stěžující si, že droidí špióni jsou všude… VŠUDE! Mírně paranoidní, ale zároveň má i do jisté míry pravdu, droidi Obchodní Federace totiž skutečně na jeho lodi implantováni jsou…

Mladý, sotva desetiletý Twi'lek zde pase svou ne o moc starší sestru… Nabídne ji postavám, pokud projeví sebemenší zájem a bude se snažit hrát na tvrďáka. Při nátlaku se rozpláče a všechno svede na Mikku Hutta (jak jinak).

Černé sázky na swoop závodění, viz gambling.

OSAZENSTVO BARU

Různé Nonheroic 2
Init +5, **Senses** +5
Language: Basic, Sullustanes, Rodian
Defenses: Ref 10 (ff 10), Fort 10, Will 10
Hp 8; **Treshold** 10
Speed 6 squares
Range blaster-pistol +1 (3d6)
Grp +1

BIJCI

Různé Nonheroic 4
Init +6, **Senses** +5
Language: Basic, Gamorrean
Defenses: Ref 11 (ff 10), Fort 12, Will 9
Hp 20; **Treshold** 12
Speed 6 squares
Melee vibro-ax +4 (2d10+2)
Range blaster-pistol +3 (3d6)
Grp +4

SCÉNA 3: STRACH Z NÁSLEDKŮ

ZARÁMOVÁNÍ SCÉNY

Kusy droidů, vznášedel i kosmických lodí se povalují asi všude, kde je místo. Některé kusy mastné od oleje vypadají skoro jako nové, jiné už musí na místě rezivět snad dobrou stovku let. Obchod sám, stíněný mansardou, skrývá zřejmě ty nejlepší kousky. V obchodě je čisto, jen občas zavrní jeden z opravárenských droidů, kteří zde pomáhají a ve vzduchu je cítit strojní olej.

KONFLIKT

Postavy shání následující:

2 repulzorové kondenzátory

Těsnění hyperpohonu pro Republikovou jachtu XT-1700

4-osý stabilizátor hyperpohonu (standardní)

Inerciální tlumiče (2x)

Tal Morenn má vše, kromě stabilizátoru hyperpohonu a směje se, že bez něj daleko nedoletí. Odmítne jim ale prodat cokoliv, s tím, že to nemá. Postavy si mohou všimnout (DC 13), že inerciální tlumiče mají přímo před sebou, takže týpek zjevně lže.

KONFLIKTOVÁ GRADACE

Pokud na něj přitlačí, Tal Morenn se zlomí a prodá jim, co má, ale za prvé jim stejně chybí 4-osý stabilizátor pohonu, takže nikam neletí, a za druhé by se měli zajímat, proč je Tal Morenn tak zoufalý.

Věc se má tak, že Mikka Hutt si drží jeho dceru jako konkubínu (a rukojmí) a kdyby se dozvěděl, že Tal Morenn pomáhá Republice, mohl by si to odskákat. Pokud dá Mikka svolení k prodeji, Tal Morenn jim rád prodá cokoli. Také ví, že na základně, kde Mika sídlí, jistě 4-osý stabilizátor bude, protože krátce po jejich příletu poslední tři vykoupili Huttovy muži.

TAL MORENN

Nikto Nonheroic 2

Language: Basic, Nikto

Defenses: Ref 12 (ff 10), Fort 10, Will 13

Hp 6; **Treshold** 10

NEČEKANÉ KOMPLIKACE:

Při jednání v obchodě se může postavě zdát, že zahlédla někoho, kdo je jí velmi podobný.

Dvojník

Corrin Renn nasadil na postavy Clawditského lovce – metamorfa. Ten nemá doposud za úkol je zničit, ale spíše škodit a naprosto je zdiskreditovat. Postava tak může být posléze obviněna z různých kriminálních deliktů, které nespáchala. I důkazy v podobě holozáznamu.

SCÉNA 4: ZOUFALÝ MAJITEL

ZARÁMOVÁNÍ SCÉNY

Zoufalý týpek z kantýny je zpátky. Sotva vás uviděl, viditelně pookřál a tlačí se k vám. „Ani nevíte, jak jsem rád, že vás vidím," haleká už zdaleka, takže si vyslouží pozornost pár kolemjdoucích.

„Potřeboval bych zpátky svůj náklad," řekne bez okolků.

KONFLIKT

Harbo Wiis nabídne postavám za nalezení a vrácení nákladu parfému 100 kreditů s tím, že víc nemá. Když jej postavy odmítnou, obviní je z krádeže, což vyvolá četné pohledy kolemjdoucích. Potom se rozpláče.

KONFLIKTOVÁ GRADACE

Nakonec, když nic jiného nepomůže, pokusí se vzít jednu z postav jako rukojmí.

STOPY A VODÍTKA

Není to Harbova zakázka na parfémy, nicméně Mikka si je zdá se zamilovala, protože je žádá stále častěji a ve větších množství. Snad se v nich koupe.

Harbo s Mikkou nikdy osobně nemluvil, všechno šlo přes jejího zástupce Corrina Renna.

Harbo neví, kde sehnat 4-osý stabilizátor hyperpohonu, ale ví jistě, že Mikka jej bude mít, vzhledem k tomu, že si vydržuje vlastní obchodní flotilu a do zdejší vetešárny se tak dostane jen to, co se jí nehodí.

HARBO WIIS

Gran Scoundrel 3

Init +9, **Senses** +7

Language: Basic, Rodian

Defenses: Ref 15 (ff 12), Fort 12, Will 14

Hp 26; **Treshold** 12

Speed 6 squares

Range blaster-pistol +4 (3d6)

Grp +3

SCÉNA 5: DONAŠEČ

ZARÁMOVÁNÍ SCÉNY

„Sílo pomáhej," zakvílí Tal Morenn znenadání, takže to nelze přeslechnout přes půl náměstí. Vidíte, jak od něj právě odchází zvláštní stvoření s četnými rohovitými výrůstky na hlavě, které vypadá tak trochu jako Zabrak.

Když si všimne, že jej sledujete, přidá do kroku.

Tal Morenn mezitím klesne na kolena, tvář zkřivenou naprostým zoufalstvím a vzduch zaplaví štiplavý, odpudivý odér. Lidé i jiné druhy začínají pokašlávat, mnozí si zakrývají obličej šátky a rychle se klidí pryč.

KONFLIKT

Tomar, Quarennský prodejce zbraní, který navštívil Tal Morenna, je známý místní špicl pro Miku Hutt. Sdělil Tal Morennovi, že se má rozloučit se svou dcerou a že si s ní před popravou ještě pěkně zašpásuje.

Tal Morenn propadl chorobnému strachu, který se u jeho druhu projevuje vypuštěním odpuzujícího feromonu. Attack proti Fortitude (1d20+5), -1 Condition persistent; Treat Injury DC 15 uzdraví.

KONFLIKTOVÁ GRADACE

Pronásledování Tomara zavede postavy do Slumů. 4 bodů pronásledování jako jejich počáteční vzdálenost. Endurance evet. Ride/Pilot checky do zvýšení na 8 (= ztratil se jim nebo naopak odstranění všech), dopadli jej.

V cestě splašená Bantha, nákladní vznášedlo, žebrající sirotci, tlupa otroků v okovech, pronásledování po střechách, tunelem svádějícím odpad, soukromými byty, obchodnickým stanem s kořením…

STOPY A VODÍTKA

Tomar běží k Mičinu sídlu, kde je držena Mia Morenn.

TOMAR

Init +9, **Senses** +7, **Endurance** +3

NEČEKANÉ KOMPLIKACE:

Postavy se mohou rozhodnout prohlédnout osiřelý a nebo ještě dříve i obsazený obchod se zbraněmi…

Uups…

Jak si zbraně prohlíží, jedna z nich se zasekne a při pokusu dát ji do pořádku ,ať už pod bdělým a zkoumavým pohledem prodavače nebo jen tak, zbraň vystřelí… a to je v krámě se zbraněmi vždycky problém.

SCÉNA 6: RUKOJMÍ

ZARÁMOVÁNÍ SCÉNY

Opuštěný okraj Al Reidenu prostý veškerého života přechází v rozbombardované trosky. A v nich jako jedna z mála alespoň částečně zachovalých budov se tyčí do krajiny hrdá pevnost Republiky - byť značně pošramocená a poničená, stále přehlíží okolí. Obě dělové věže chránící vchod však jsou evidentně mimo provoz a ani nikde jinde se nic nehýbe. I když vzduch je plný napětí…

KONFLIKT

Pokud si postavy pokusí vynutit přístup do pevnosti, kde sídlí Mikka Hutt, a kde je držena i dcera Tala Morenn – Mia.

KONFLIKTOVÁ GRADACE

Ukáže se, že Mia je tu zcela dobrovolně a svým způsobem zdejšímu Gangu šéfuje. Bude se proto bránit spolu s nimi.

STOPY A VODÍTKA

Mia ví, kde je 4-osý klíč.

MIA

Nonehoric 4/noble 3/officer 1

Force 2

Int +3; **Senses** +10

Languages: Basic, Huttesse, Nikto, Rodian

Defenses: Reflex 15 (ff 15), Fort 14, Will 18

Hp 33; Treshold 14

Speed 6 squares

Range: blaster-pistol +5 (3d6 +2)

Special Actions: Born Leader, Coordinate, Trust

Skills: Deception: +11, Knowledge (tactics): +10, Perception +10, Persuasion +16, Pilot +8

KLATOONIAN ENFORCER

Nonehoric 6

Int +9; **Senses** +8

Languages: Basic, Huttesse, Drese, Rodian

Defenses: Reflex 13 (ff 12), Fort 11, Will 10

Hp 21; Treshold 16

Speed 6 squares

Range: blaster-pistol +5 (3d6)

ARCONA SMUGGLER

Nonehoric 4
Int +7; **Senses** +6
Languages: Basic, Huttesse, Drese, Rodian
Defenses: Reflex 13 (ff 12), Fort 11, Will 10
Hp 10; Treshold 11
Speed 6 squares
Range: blaster-pistol +4 (3d6) or
Frag grenade +3 (4d6, 2-square burst)

SCÉNA 7: VŠECHNO JE JINAK

ZARÁMOVÁNÍ SCÉNY

Vstup do velicí centrály je zabarikádován. Místy je vidět rychlé flikování poškozené základny a všude je jasně patrná snaha opravit co se dá a uvést systémy zase do chodu. Z výtahů jsou odklizeny trosky, ale nezdá se, že by fungovaly. Co je však povědomé, je sladký parfém linoucí se ve vzduchu.

V ozvěně se lomí cvakání zásobníků blasterů i zrychlený dech a funění obránců, kteří se připravují na střet s vámi. Potom se objeví bílá vlajka.

„Co chcete," křikne hlas zpoza rohu.

KONFLIKT

Corrin Renn bude seriózně vyjednávat, ale zároveň nechá droidy přesouvat do výhodné pozice, aby postavy skřípnul.

STOPY A VODÍTKA

Mikka je mrtvá. Už dlouho.

Corrin Renn tomu teď šéfuje. Huttové je chtějí mrtvé, ale Corrin jim chtěl dát šanci a zároveň neprozradit, že Mikka je mrtvá. Když se postavy probijí až do trůního sálu, musí je už ale Corrin zabít. A nebo oni jeho. A nebo ne?

CORRIN RENN (VIZ SCÉNA 1)

URTUKK (VIZ SCÉNA 1)

B3 SERIES SUPER BATTLE DROID

Init +3 **Senses** +8

Defense Ref 12 (ff 12), Fort 12, Will 10

Hp 21, Treshold 12

Speed: 6 Squares

Melee unarmed +6 (1d3+1)

Ranged: wrist blasters +4 (3d8) or

Wrist blasters +2 (4d8) with Rapid Fire

Reach: 1 square

Shield (SR 15)

NEČEKANÉ KOMPLIKACE:

Palpatine vydal Rozkaz 66, Jediové umírají. To znamená přinejmenším narušení rovnováhy Síly. Je-li ovšem mezi postavami i člen Klonového komanda…

Rozkaz 66

Na tvé náramkové vysílačce se objeví hologram nejvyššího kancléře Palpatina. Vykonejte Rozkaz 66, zavelí. A ty víš, co to znamená…

ZÁVĚR: ZPĚT KE HVĚZDÁM

ZARÁMOVÁNÍ SCÉNY

Sotva vzlétnete z Al Raidenského kosmoportu, vynoří se z hyperprostoru dva Republikové křižníky a prudce akcelerují k vaší pozici. Objeví se před vámi hologram klonovaného velitele v plné polní.

Senátore, jsem rád, že jste v pořádku. Obávám se však o vaše bezpečí a proto prosím, abyste se neprodleně přemístil na palubu mé vlajkové lodi.

…

Budou-li se dotazovat co se děje (což by měli, mohli), sdělí jim, že se Jediové pokusili svrhnout republiku a proto je bezpodmínečně nutné oba dva Jedie na jejich palubě zadržet…

A další dobrodružství tak začíná…