



VELITELSTVÍ PROGRAMU
HVĚZDNÉ BRÁNY

PROJEKT FÉNIX

PŘÍSNĚ TAJNÉ

VYŽADUJE BEZPEČNOSTNÍ PROVĚRKU

Základní bezpečnostní požadavky jsou obsaženy v článku 350-5.

Neoprávněné vyjádření informací obsažených v příloženém dokumentu (či dokumentech) může mít za následek mimořádně vážné ohrožení občanů planety Země.

STARGÅTE

SG-1™

HRA NA HRDINY

INSPIROVANÁ SERIÁLEM STARGATE /
HVĚZDNÁ BRÁNA

KATASTROFA

ÚVODNÍ EPIZODA

Úvod do děje: Noví rekruti musí prokázat, že jsou hodni stát se členy základny Féinix. Náhodné setkání s plukovníkem Jackem O'Neillem však může vše změnit.

Přibližně 90-ti minutová herní epizoda je vhodná pro úroveň 1. pro hru Star Gate RPG od Wyvern Gaming.

Autor: Lee Alley

Překlad: Eva „Ronne“ Lassler

Původní ilustrace a grafika: M. Wayne Miller, Westley Walker, Jiroodd O Wen
Lee Alley, Mapa vytvořená Dungeondraft, Joy “Lil Sweet” Slaughter

Nové grafické zpracování a fotografie: Eva “Ronne” Lassler, Canva, Midjourney

Důležité pojmy:

GM – Gatemaster (vypravěč)

Úroveň – zkušenosti hráči častěji užijí výraz „level“. Určuje počet zkušeností a dovedností hráčovy postavy.

Kostka napětí – v pravidlech jako Tension Die. Pomáhá nebo škodí. Určuje, zda budou střetnutí snadná nebo komplikovaná.

STARGATE SG-1 je ochranná známka společnosti Metro-Goldwyn-Mayer Studios Inc. © 1997 - 2022 MGM Television Entertainment Inc. a MGM Global Holdings Inc. STARGATE SG-1 ROLEPLAYING GAME TM & © 2022 Metro-Goldwyn-Mayer Studios Inc. Všechna práva vyhrazena.

Překlad této epizody podléhá licenci Creative Commons: Uveďte původ-Neužívejte dílo komerčně-Zachovejte licenci 4.0 Mezinárodní

PROGRAM HVĚZDNÉ BRÁNY

TATO ČÁST MŮŽE BÝT PŘEČTENÁ NAHLAS NEBO PARAFRÁZOVÁNA GM

Program **Hvězdná brána** (SG) začal, když byla v roce 1928 v Egyptě objevena Hvězdná brána. Zařízení bylo v roce 1939 převezeno do Spojených států, aby se nedostalo do rukou nacistů, a bylo instalováno hluboko pod horou **Cheyenne** v **Coloradu**.

Když se zjistilo, že ve vesmíru existují vážné hrozby v podobě Goa'uldských vládců soustavy, Spojené státy zřídily Velitelství Hvězdné brány pod velením generála **Hammonda**.

Zpočátku bylo vytvořeno devět týmů, známých jako týmy Hvězdné brány (SG 1-9), které cestovaly bránou, aby vyhodnotily hrozby, zahájily jednání s jinými civilizacemi a získaly technologie na obranu Země.

Během misí navázaly SG týmy kontakt jak s několika inteligentními rasami, tak i vzdálenými potomky Země, kteří byli pod kontrolou nebo vlivem Goa'uldů. Návštěvy SG týmů často zažehly jiskru, která podnítila boje za svobodu a konec nadvlády falešných bohů.

HVĚZDNÁ BRÁNA - PROJEKT FÉNIX

S přívalem uprchlíků z jiných planet rozhodl prezident o vytvoření utajovaného pracoviště s označením Stanoviště Fénix. V čele stanul generál **Philip Loyer**.

Úkolem Stanoviště Fénix je sdružovat a trénovat jedince ze světa utlačovaných Vládců soustavy. Po důkladném zaškolení a výcviku jsou tyto SG týmy vysílány na mise s cílem bránit nevinné a utlačované obyvatele planet.

"Vy, noví rekruti, jste se dostali do výběrového řízení do některého z SG týmů."

ZÁKLADNÍ PŘÍPRAVA HRŮ

Jsi **Gatemaster** (GM). GM hraje důležitou roli a jeho práce může být stejně zábavná, ne-li dokonce zábavnější, než být hráčem. Ovládaš celý příběh a nehračské postavy (NPC), které interagují s postavami hráčů (PH).

Než se ale vyšleš svůj tým na cestu, měl bys udělat krátkou přípravu:

- Přečti si tuto epizodu
- Zvýrazni si důležité informace
- Připrav si karty střetnutí, kostky, zástěnu apod.
- Hru Stargate SG-1 RPG lze hrát jako klasické vyprávění. Můžeš ale hru oživit pomocí minifigurek, různých modelů nebo třeba pomci obrázků
- Seznam se s pravidly Stargate SG-1 RPG. V ČR lze momentálně zakoupit pouze anglická pravidla hry. Dá se tedy předpokládat, že alespoň ty anglicky rozumíš. Tví hráči mohou využít **české verze herního deníku, vě. slovníčku základních pojmů**. Jsou součástí této úvodní epizody
- Ujisti se, že hráči hrají za oficiální rasy (jaffa, tok'ra, člověk, aturen nebo unas)
- Pokud souhlasíš, můžeš hráčům povolit také „podomácky“ vytvořené rasy. Momentálně jsou na oficiálních stránkách k dispozici Asgardci (<https://stargatetherpg.com/files/file/104-homebrew-race-the-asgard/>)

Časový rámeček

Tato „epizoda“ se odehrává mezi 9. a 17. epizodou 6. série SG-1. Toto dobrodružství lze použít jako "flashback" pro již zkušené hráče, který jim umožní zažít jejich první společnou misi na Stanovistě Fénix.

Prostoje mezi misemi

V případě zkušených hráčů, mohou jejich postavy mezi misemi trávit čas prováděním volné činnosti. Buď v sidle Stanovistě Fénix (viz. Základní kniha pravidel strana 78), nebo osobními úkoly v rámci výzkumu či vývoje. Před začátkem hry se hráčů zeptej, jak jejich postavy trávily volný čas mezi poslední a (touto) novou misí.

V předchozím díle jste viděli...

Před zahájením nové epizody vyzvi hráče, aby si připomněli několik svých posledních misí, a řekni: "V předchozím díle jste viděli..."

Neboj se jim připomenout konkrétní detaily, které jsou důležité pro tuto epizodu.

Průměrná úroveň týmu

Toto dobrodružství bylo napsáno s PÚT 1. PÚT zjistíš tak, že sečteš všechny úrovně postav a vydělíš je počtem hráčů. Pokud je průměr menší než 0,5, zaokrouhluješ dolů.

Příklad: V družině je 5 hráčů s postavami na úrovních 2, 2, 3, 4 a 5, celkem tedy 16. Průměr je 3,2. Zaokrouhлено dolů, společná PÚT je rovna úrovni 3.

Další epizody, které můžeš získat na oficiálním webu Stargate RPG mají různé PÚT s pravidly, která hráčům mise usnadňují nebo ztěžují.

KOSTKA NAPĚTÍ (KN6)



Kostka napětí pro tuto epizodu je k6. Nezapomeň hráče seznámit s touto skutečností. Pomoc KN bude možné uplatnit při mnoha příležitostech.

STŘETNUTÍ 1. PŘÍPRAVA MISE

PŘIBLIŽNĚ 20 MIN HERNÍHO ČASU

Místnost s bránou na základně Fénix vypadá téměř identicky jako ta pod Cheyennskou horou na Zemi. Jen s několika drobnými rozdíly – například ve složení personálu. V SGF je mnoho ras a kultur, které pracují bok po boku.

Nacházíte se v místnosti s bránou. Generál Loyer vám nařídil, abyste vozítko FRED naložili zdravotnickým materiálem a potravinami. Ty poputují na jaffský svět Khlem, kterému SG-1 nedávno pomohla a osvobodila je od nadvlády falešné bohyně Bastet.

Popiš možnosti, jak se mohou hráči zapojit, a nech je vybrat si úkoly.

Viz základní příručka pravidel Stargate SG-1, kapitola 8, strany 105-113, kde najdeš více informací o ověřování dovednosti (ability skill checks).

Poznámka pro GM: Umožni každému z hráčů, aby jednotlivě nebo v malých skupinkách, vyzkoušel různé úkoly v místnosti s bránou a v kontrolní místnosti. Zajisti aby si každý hráč mohl alespoň jednou hodit na Ověření dovednosti. Pokud se každý z hráčů o nějakou akci již pokusil a stále je co dělat, můžete se domluvit, kdo zkusí své štěstí u ještě nesplněného úkolu.

Podporuj hráče, kteří si chtějí pomáhat. Takový projev nejen, že utužuje dobré vztahy, ale také může vyústit v Hody s výhodou.

NEJISTÝ REKRUT (Diplomat)

Mladý Abydosan jménem Lapis pracuje v místnosti brány, kde kontroluje hladinu chladicí kapaliny. Lapis je nováček, stejně jako PH. Velmi se mu stýská po domově a lituje svého rozhodnutí připojit se k SGF.

PH, kteří chtějí Lapise přesvědčit, aby zůstal, provádí ověřovací hod **Přesvědčování proti číslu 12:**

Úspěch:

PH může Lapisovi připomenout, že co dělá je prospěšné i pro Abydos, a že ta práce za to stojí. Lapis pochopí, že PH má pravdu. Poděkuje tradičním *šokran*, tedy *děkuji*.

PH je odměněn možností 1x přehodit svůj hod kostkou v případě Ověřovacího hodu na Odbornosti, Dovednosti, Záchranného hodu nebo Útočného hodu (kdykoli po dobu trvání tohoto dobrodružství).

PRVNÍ DĚJSTVÍ: VÍTEJTE V PROGRAMU STARGATE FÉNIX

Informace pro GM

Postavy hráčů (PH) jsou noví rekruti, kteří prošli základním výcvikem na Stanovišti Fénix. Společně žijí a pracují přímo na základně a plní úkoly, které se po nich vyžadují. Pokud se PH osvědčí, mohou získat trvalou pozici v některém z SG týmů.

Podle přání hráčů se mohou postavy znát již z minulosti. Je však pravděpodobné, že se minimálně viděli na základně, ve společných kasárnách nebo jídelně.

V současné době jsou PH v místnosti s bránou a pomáhají připravovat podpurný materiál pro jaffy z nově osvobozeného světa Khlem.

Divaak je současným vůdcem Khlemu, přestože kdysi sloužil jako jaffský kněz bohyně Bastet.

Příprava

Na začátku dobrodružství jsou PH vybaveni dle **0-Prep**, což znamená, že nemají žádné vybavení, zbroj ani zbraně. Jsou oblečení v olivových kombinézách. Pokud při plnění úkolů budou potřebovat nějaké nástroje, budou jim k dispozici.

Co mohou PH dělat

Je třeba splnit úkoly v místnosti s bránou. Každý PH se může pokusit o jakýkoli úkol, ale každý úkol je zaměřen na určité povolání. *Příklad: Inženýr může opravit vozítko FRED.*

Pointa Střetnutí 1.

Hlavním úkolem této části mise je naložit vozítko FRED zásobami. Úkol musí být splněn předtím, než přejdete ke **Střetnutí 2.**

Problém - PH jsou stále ještě rekruti a nesmějí opustit SGF

Řešení - Plukovník O'Neill si s PH promluví a pozve je, aby se připojili k misi.

Neúspěch:

Lapis se rozhodne, že zažádá o propuštění, ale bojí se, že jeho žádosti nebude vyhověno kvůli tajné povaze Stanoviště Fénix.

OPRAVA VOZÍTKA FRED (Inženýr)

Úkol vyžaduje opravit FRED, vozítko na zásoby. Na FREDU je přilepený žlutý lísteček s upomínkou:

Pro Kailee:
Pohon kol nefunguje správně.
Je mi líto, že tady musím
vozítko nechat, ale musím se
ujistit, že jsou MALPY plně
funkční.

Jak bych měla pojmenovat
tohle vozítko? - Kailee

PH, kteří chtějí opravit pohon FREDu, provádí ověřovací hod **Inženýrství proti číslu 12:**

Úspěch:

PH je odměněn možností 1x přehodit svůj hod kostkou v případě Ověřovacího hodu na Odbornosti, Dovednosti, Záchraného hodu nebo Útočného hodu (kdykoli po dobu trvání tohoto dobrodružství).

Neúspěch:

Kolečka FREDu při jízdě rachotí, což rozčiluje plukovníka O'Neilla.

ZLOMENÝ PALEC (Medik)

Příliš velká bedna spadne na nohu pilotky Aronow a zlomí ji palec. PH, kteří chtějí pomoci, než dorazí nosítka, provedou ověřovací hod na **Léčení proti číslu 12:**

Úspěch:

PH ošetří palec pilotky Aronow tak, že ho zafixuje k sousednímu prstu. Díky rychlému zásahu se pilotka rychleji uzdraví. PH je odměněn možností 1x přehodit svůj hod kostkou v případě Ověřovacího hodu na Odbornosti, Dovednosti, Záchraného hodu nebo útočného hodu (kdykoli po dobu trvání tohoto dobrodružství).

Neúspěch:

Zdravotní personál odvede pilotku na ošetřovnu. Její odchod doprovází hlasité nadávky.

DIAGNOSTIKA VYTÁČECÍHO PROGRAMU (Vědec)

Z místnosti s bránou vede do řídicí místnosti schodiště. Základna Fénix používá k vytáčení hvězdné brány tradiční DHD upravené pomocí počítačů ze Země.

Pokud se hráči chtějí podívat do počítače, musí uspět v ověřovacím hodu **Znalost vědy proti číslu 12:**

Úspěch:

Po poslední misi vytáčení program nezohlednil zvýšený nárůst emise v blízkosti brány. PH chybu opraví. Účinky jsou sice malé, za to je pozornost člena SFF náležitě odměněna.

PH je získá možnost 1x přehodit svůj hod kostkou v případě Ověřovacího hodu na Odbornosti, Dovednosti, Záchraného hodu nebo Útočného hodu (kdykoli po dobu trvání tohoto dobrodružství).

Neúspěch:

Chyba není odhalena, misi to nijak neohroží.

RUČNÍ PRÁCE (Zvěd & Voják)

Je třeba několika silných rukou, které naloží na FRED potřebný materiál.

PH, kteří bedny nosí, nemusí provádět ověřovací hody na Silu, ale namísto toho musí provést ověřovací hod na **Vnímání proti číslu 12:**

Úspěch:

Na základě kontrolního seznamu, který mají PH k dispozici, si všimnou, že jedna z beden je nesprávná. Nesprávná bedna obsahuje převodovou kapalinu, mazivo a nemrznoucí směs. Správná bedna má obsahovat proviant. Jaffové Khlemu sice v žádném případě nehladoví, přesto si mohou pochutnat na chutné svačině.

PH je získá možnost 1x přehodit svůj hod kostkou v případě Ověřovacího hodu na Odbornosti, Dovednosti, Záchraného hodu nebo Útočného hodu (kdykoli po dobu trvání tohoto dobrodružství).

Neúspěch:

Záměna beden nikterak neovlivní probíhající misi.

ROZUZLENÍ:

Až hráči naloží FRED bednami a budou spokojeni s průzkumem brány a řídicí místnosti, přejděte k dalšímu setkání.

- Pokud některý z hráčů pomáhal jinému hráči při Ověřování dovednosti, je i jemu udělena možnost 1x přehodit svůj hod kostkou

- Pokud PH dříve získal možnost 1x přehodit svůj hod kostkou (jako odměnu za plnění jednoho z úkolů), další již nezískává

STŘETNUTÍ 2. VELVYSLANEC

NE VÍC NEŽ 10 MINUT HERNÍHO ČASU

Vyztužené dveře brány se otevřou a objeví se delegace jaffů, kterou doprovázejí dva lidé v uniformách letectva. Poznáváš generála Loyerera s jeho podsaditou postavou a nezaměnitelnými značkovými brýlemi. Druhého člověka znáš z vyprávění o jeho legendárních činech - to musí být plukovník Jack O'Neill, velitel SG-1.

Jaffové jsou uvedeni do místnosti. Jejich tetování na čele prozrazuje, že jejich falešným bohem byla kdysi Bastet. Štíhlý Jaffa s dlouhými spletenými černými vlasy, který má na sobě obřadní šerpu, řekne: „Děkujeme vám, generále, za pohostinnost a zásoby.“

„Není za co, Divaaku,“ odpoví generál Loyer.

Divaak se otočí k viditelně zrudlému O'Neillovi, který jemně kope do pneumatik FREDu: „A vám, O'Neill, a vaši SG-1, děkujeme za pomoc při osvobození od Bastet.“

„No jo, jasně, žádný problém,“ řekne O'Neill s nuceným úsměvem.

Generál pokračuje v rozhovoru s Divaakem, zatím co O'Neill nonšalantně přechází k vám všem. „Takže, co je nového?“

PH mají možnost si popovídat a představit se plukovníku O'Neillovi.

O'Neill jim vysvětlí, že dostal příkaz od generála Hammonda, aby navštívil Stanoviště Fénix a setkal se s jaffskými hodnostáři, kterým SG-1 jim nedávno pomohla. Velení SGC doufalo, že tito nedávno osvobození jaffové se budou moci přestěhovat na Fénix.

Prvním důležitým krokem v diplomacii je vyslání zásob na domovskou planetu Jaffů. Než Jack dorazil na Základnu Fénix, Divaak ho neznámo proč pozval na oslavu, kterou uspořádali na Jackovu počest.

Jack nepatří k těm, kdo se vyhřívá v záři reflektorů. Proto požádá PH, aby ho na této diplomatické misi doprovázeli.

Vyrážejí půl hodiny po odchodu jaffské delegace.

Pokud chcete hráčům poskytnout informace o Khlemovi nebo si je sami vyžádají, podívejte se na **Přílohy C: Khlem**.

Hráčům není dovoleno s Jaffy mluvit, protože jsou v poutavém rozhovoru s generálem Loyerem. Zaslechnou věty jako např.

- „...vážáme, zda se k vám připojit...“
- „...někteří Jaffové se obávají Bastetina návratu...“
- „...po oslavě to ještě probereme...“

Hráči, kteří se dívají na jaffskou delegaci, vidí tyto detaily:

- Divaak je oblečen v hábitu nejvyššího jaffského kněze. Ostatní jaffové jsou většinou ženy, protože Bastet dovolila, aby se jaffským válečníkem stalo jakékoli pohlaví

Hráči si mohou hodit na **Vhled** a zjistit následující informace:

- **Vhled proti číslu 10:** Divaak je upřímně rád, že se spojil s Fénixovým místem, ale z neznámých důvodů je nervózní.
- **Vhled proti číslu 15:** Jaffská strážkyně se snaží skrýt svůj hněv a frustraci kvůli tomu, že setkání s generálem Loyerem dopadlo tak dobře. Tato jaffka se jmenuje **Re'nasha**, ale své jméno hráčům neprozradí.

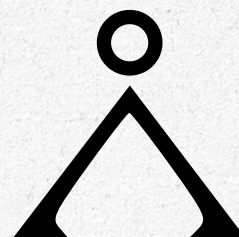
Jaffská delegace je nyní připravena vrátit se na svou domovskou planetu. Generál Loyer dává pokyn k zahájení vytáčení. O několik okamžiků později se aktivuje červí díra a jaffové projdou skrz. Následně se brána uzavře.

ROZUZLENÍ:

Za předpokladu, že hráči souhlasí s tím, že půjdou s plukovníkem O'Neillem, budou mít čas se převléknout a obléknout si odpovídající vybavení pro misi (**1-Prep**).

O'Neill se také převlékne. Běžnou uniformu vymění za Prep-1 vybavení.

- Pokud některý z hráčů odmítne doprovázet na misi, bude pokračovat v plnění nevýrazných úkolů na základně Fénix. Tím pro ně tato úvodní mini-epizoda končí.



DRUHÉ DĚJSTVÍ: VÍTEJTE V PROGRAMU STARGATE FÉNIX

Informace pro GM

Jaffský svět **Khlem** je považován za skutečný ráj s bujnými tropickými lesy, bohatými vodními plochami a tekoucími řekami.

Goa'uld Bastet našla tento svět poté, co ho opustila neznámá rasa humanoidních koček. Bastet to považovala za znamení. Využila Khlem k výcviku velkých koček jako domácích mazlíčků. Umožnila každému jaffovi - jakéhokoli pohlaví - aby získal místo v jejich řadách specializovaných zabijáků.

Khlem nepatří mezi Bastetiny hlavní světy. Planetu nenavštívila už stovky let. Její nepřítomnost nakonec umožnila jaffům zapochybovat o božské podstatě jejich bohyně.

Tyto pochybnosti zesílily, když se na Khlemu objevila SG-1 a vyvolala krátkou občanskou válku. Vítězové oficiálně oznámili, že Khlem je svobodný a nepodléhá vládě falešné bohyně Bastet.

Bohužel přísluhovači bohyně Bastet ještě zcela nevytizeli.

Příprava

Na začátku cesty na Khlem jsou PH vybaveny **1-Prep vybavením** (na straně 58. v pravidlech). Nic jiného jim není dovoleno vzít s sebou.

Co mohou PH dělat

Členové týmu mohou krátce komunikovat s plukovníkem O'Neillem a obyvateli Khlemu. Na cestě k chrámu se však prodírají davem rozjařených jaffů.

Problém - Jakmile tým dorazí do chrámu, jaffa Re'nasha jim nedovolí vstup. PH jim mohli vidět již dříve v místnosti s bránou v 1. dějství.

Řešení - Hráči se mohou pokusit přesvědčit Re'nashu, aby jim umožnila vstup.



STŘETNUTÍ 1. JE ČAS SLAVIT!

PŘÍBLIŽNĚ 15 MIN HERNÍHO ČASU

Když projdete horizontem události za plukovníkem O'Neillem, ocitnete se uprostřed města pulzujícího oslavami.

Barevné prapory vám vlají nad hlavou, jaffové jsou oblečení v kostýmech tygrů, panterů a lvů a tančí na energickou hudbu. Všude, kam se podíváte, se pohybují toulavé kočky. Nezdá se ale, že by to obyvatelům města vadilo. Zjevně jsou na přítomnost tolika zvířat zvyklí.

Jack si nasadí své charakteristické sluneční brýle, aby se chránil proti žhnoucimu slunci. Během chvíle k vám dorazí skupina jaffů a odnese si většinu zásob z FREDu.

V nastalém zmatku si všimnete, jak odvádí plukovníka O'Neilla pryč.

„Asi jdu pozdě na nějaký obřad, nebo co!“ zavolá plukovník směrem k vám. „Přijďte do toho velkého chrámu uprostřed vesnice. Nemůžete ho minout! Jo, a vezměte s sebou všechny zásoby, které tam zbyly!“

Aby se hráči dostali do chrámu, musí projít průvodem.

Překážky, kterým tým SGF čelí, je mohou otočit, nasměrovat špatným směrem nebo jim podobnou překážku postavit do cesty znovu! Musí se ale do chrámu dostat včas.

Na konci tohoto střetnutí sečtete **Karty navigace**, protože to bude důležité pro **Střetnutí 3**.

Mezi zásobami, které jaffové z FREDu neodnesli, zůstala pouze jedna bedna (Naložení 2), kterou je třeba přepravit. Může ji nést jediná PH. Bedna obsahuje šest ručních čerpadel na čištění vody. Tyto čističky mají být použity pro jaffské děti, které nemají larválního goa'uldského symbionta, jenž by je chránil před bakteriemi ve vodě.

Pokud chceš hráčům poskytnout informace o Khlemu nebo si je sami vyžádají, podívej se do **Přílohy C: Khlem**.

Pro tuto pasáž prostuduj **Průchody** (viz. Traversal, kapitola 10. Základní příručky pravidel Stargate SG-1, strany 146-147) a **Skupinové ověřování dovedností** (viz. kapitola 8. Základní příručky pravidel, strana 107).

Stručný průvodce: Průchody

Chcete-li zahájit cestu, GM jednoduše zamíchá karty **Cestovního balíčku** a odkryje vrchní kartu. Tato karta představuje první úkol cesty.

Jakmile hráči vyřeší úkol na této kartě (a potencionálně odhodí kartu z balíčku), může se GM odhalit další kartu, kterou je třeba vyřešit.

Navigace

Když hráči úspěšně splní zadaný úkol, mají možnost odhodit z horní části Cestovního balíčku kartu (licem dolů, aniž by se na ni dívali). Tyto karty se nazývají **Odnavigované** a představují bez problému zdolanou překážku. Odnavigované karty jsou odměnou za úspěšné zdolání překážky. Tím, že je karta odhozena, je odstraněna ze hry a hráči se jejím plněním nemusí zdržovat.

Ztraceni se

Pokud tým nesplní úkol, může se dočasně ztratit nebo neplánovaně změnit směr. Tím se karty vrátí do balíčku a cesta tak trvá o to déle. Karty vrácené do balíčku jsou vždy ty Odnavigované karty z odhazovací hromádky. Pokud nejsou k dispozici žádné další Odnavigované karty, žádné se nepřidávají.

Překonání Střetnutí

Jakmile je karta překonána (nikoliv pouze Odnavigována), ať už úspěšně nebo neúspěšně, je odstraněna z Cestovního balíčku a více není součástí hry.

Jakmile dojou všechny Cestovní karty v balíčku (ať jsou překonány, nepřekonány nebo Odnavigovány), cesta končí a PH úspěšně dorazili do cíle.

Během každého Střetnutí během Průchodů nechej hráče, aby sami vymysleli vynalézavý způsob, jak Střetnutí vyřešit.

GM sestaví Cestovní balíček dřív, než ke střetnutí dojde. Následující Cestovní balíček obsahuje libovolně nakombinovaných 8 karet Střetnutí. Každá karta reprezentuje terén, situaci nebo jiné nebezpečí, které mohou PH během cesty potkat.

- 2 až 3 karty: Tanečníci a hudebníci
- 2 až 3 karty: Pouliční davy
- 2 až 3 karty: Střetnutí s panterou
- 2 až 3 karty: Zkratky

Poznámka pro GM: Typ karet použitých při tomto konkrétním Průchodu se liší od typických typů karet. Obvykle se jedná o číslované karty (překážka, rovina, nebezpečí, voda - viz strana 146). Toto dobrodružství využívá jistou volnost, která je popsána v Základních pravidlech, aby bylo možné lépe vykreslit Střetnutí odpovídající aktuální situaci.

STŘETNUTÍ CESTOVNÍHO BALÍČKU

2 až 3 karty: Tanečníci a hudebníci

Na ulici se pohybují tanečníci, kteří se vlní a zpívají do rytmu bubnů. Diváci ustupují stranou, aby udělali místo vystupujícím.

Skupinové ověření dovednosti PŘEDVÁDĚNÍ 10+ číslo karty (pořadí karty)

Tým musí projít proudící masou tanečníků a hudebníků:

Úspěch:

Tým se může připojit k tanečníkům nebo hudebníkům. Díky tomu jsou považováni za součást tanečního vystoupení a diváci jim ustoupí z cesty.

Pokud tým uspěje v této zkoušce, odstraní GM tuto kartu z Cestovního balíčku na odhazovací balík Odnavigovaných karet. Jednu kartu navíc GM odstraní také v případě hodu přirozené 20.

Neúspěch:

Tým se pokusí připojit k ostatním, ale jejich taneční schopnosti jsou tak špatné, že je jaffové jednoduše ignorují.

Členové týmu sice překonají tuto kartu, ale karta se opět vrací do Cestovního balíčku a může být znovu použita během Navigace.



2 až 3 karty: Pouliční davy

Hlouček lidí sledujících průvod znesnadňuje přístup k chrámu. Kéž by se vám povedlo kolem některých z nich projít, aniž byste dostali loktem do obličeje!

Skupinové Ověření dovednosti AKROBACIE 10+ číslo karty (pořadí karty)

Tým postupuje davem sledujícím průvod:

Úspěch:

Tým se může připojit k tanečnickům nebo hudebníkům. Díky tomu jsou považováni za součást tanečního vystoupení a diváci jim ustoupí z cesty.

Pokud tým uspěje v této zkoušce, odstraní GM tuto kartu z Cestovního balíčku na odhazovací balík Odnavigovaných karet. Jednu kartu navíc GM odstraní také v případě hodů přirozené 20.

Neúspěch:

Tým se nedokáže protlačit masou lidí.

Členové týmu sice překonají tuto kartu, ale karta se opět vrací do Cestovního balíčku a může být znovu použita během Navigace.

Pokud navíc neúspěšný PH hodí přirozenou 1, utrpí 1k4 zranění po zásahu loktem.

2 až 3 karty: Střetnutí s panterou

V rámci průvodu je na vodítku veden párek panterů s lesklými černými kožichy, kvůli nimž vám diváci průvodu blokuji cestu. Rychlejší variantou se může stát svižný průchod kolem velkých koček.

Skupinové Ověření dovednosti PRÁCE SE ZVÍŘATY 10+ číslo karty (pořadí karty)

Tým se rozhodne projít kolem páru panterů:

Úspěch:

Tým se může připojit k tanečnickům nebo hudebníkům. Díky tomu jsou považováni za součást tanečního vystoupení a diváci jim ustoupí z cesty.

Pokud tým uspěje v této zkoušce, odstraní GM tuto kartu z Cestovního balíčku na odhazovací balík Odnavigovaných karet. Jednu kartu navíc GM odstraní také v případě hodů přirozené 20.

Neúspěch:

Nemotornost týmu způsobí, že panterři začnou vrčet a cenit zuby.

Členové týmu sice překonají tuto kartu, ale karta se opět vrací do Cestovního balíčku a může být znovu použita během Navigace.

Pokud navíc neúspěšný PH hodí přirozenou 1, utrpí 1k6 zranění způsobené škrábnutím panterří tlapy.

2 až 3 karty: Zkratky

Sluncem rozpálené cihlové budovy byly postaveny těsně vedle sebe, ale některé z nich mají mezi sebou uličky. Kéž by se vám podařilo najít cestu, která by nebyla zablokovaná návštěvníky průvodu!

Skupinové Ověření dovednosti VNÍMÁNÍ 10+ číslo karty (pořadí karty)

Tým se rozhodne hledat alternativní cestu k chrámu:

Úspěch:

Tým si všimne opuštěné uličky, zkratky, která jim umožní projít stranou jášajícího davu.

Pokud tým uspěje v této zkoušce, odstraní GM tuto kartu z Cestovního balíčku na odhazovací balík Odnavigovaných karet. Jednu kartu navíc GM odstraní také v případě hodů přirozené 20.

Neúspěch:

Týmu se nepovede najít jakoukoli zkratku.

Členové týmu sice překonají tuto kartu, ale karta se opět vrací do Cestovního balíčku a může být znovu použita během Navigace.

ROZUZLENÍ:

Po dokončení **Průchodů** dorazí hráči do chrámu. Seřadte karty Cestovního balíčku a pokračujte k dalšímu Střetnutí.

STŘETNUTÍ 2. NIKDO NESMÍ VSTOUPIT!

PŘÍBLIŽNĚ 15 MIN HERNÍHO ČASU

Přicházíte k egyptsky vyhlížejícímu chrámu. Dlouhé schody vedou k jedinému vchodu, který hlídá nepříjemně vyhlížející jaffa. Poznáváte ji. Byla členkou delegace na základně Fénix. „Jdete pozdě. Obřad už začal,” upozorní vás. „Cizincům již není povolen vstup. Tak pravím já, Re'nasha.”

Hráči musí doručit bednu se zásobami do chrámu.

K tomu musí přesvědčit Re'nashu, aby je nenechala projít. Její tvrzení, že už je pozdě, je lež - brání hráčům ve vstupu, protože by mohli zmařit její plán na zavraždění plukovníka O'Neilla.

Tuto informaci Re'nasha za žádných okolností **neprozradí**.

Čeká vás **Střetnutí - Přesvědčování**. Více informací o tom, jak pracovat s tímto druhem Střetnutí najdete v kapitole 10. Základních pravidel, strany 134-137.

Poznámka pro GM: Pokud se hráči rozhodnou zaútočit na Re'nashu přímo před chrámem, pokus o atentát na plukovníka O'Neilla se stejně uskuteční. Provede ho Bastetin jaffa (viz. **Příloha: B**) ve třetím dějství.

Aby tým přesvědčil Re'nashu, aby jim dovolila vstoupit do chrámu, musí 3x uspět v Ověřovacím hodu na číslo 14. Tyto požadované počty úspěchů se označují jako Prahové hodnoty X.

Pokud tým dorazil do chrámu s 5 nebo méně Odnavigovanými kartami ze Střetnutí 2, snižuje se Prahová hodnota na 2 a Ověřovací hod se snižuje na číslo 12.

Re'nashu nejvíce ovlivňuje **Logika**. Logické (INT) Ověřovací hody poskytují Výhodu.

Hodem Moxie zahájíte Setkání s přesvědčováním. Viz. Kapitola 9. Základní příručky pravidel (strany 124-125).

ROZUZLENÍ:

Pokud hráči uspějí, Re'nasha je neochotně vpustí do chrámu. Přejděte na **3. dějství Střetnutí 1** a přečtěte si text "**Uvnitř chrámu**".

Pokud hráči neuspějí, Re'nasha vstoupí do chrámu a zamkne zamkne dveře. Přejděte na **3. dějství Střetnutí 1** a přečtěte si text "**Před chrámem**".

TŘETÍ DĚJSTVÍ: ZHAŽENÁ OSLAVA

Informace pro GM

Jakmile Re'nasha zjistila, že se člen SG-1 vrátí na Khlem, vymyslela plán vraždy a spojila síly s posledními Bastetinými stoupenci.

Divaak neví, co Re'nasha chystá, ale hluboko uvnitř cítí, že by se něco mohlo stát. Raději však odvrací od možného problému zrak.

Příprava

V tomto momentě hry se pro hráče nic nemění.

Co mohou PH dělat

Cokoli, co zachrání plukovníku O'Neillovi život a přitom neohrozí vztah s khlemskými jaffy.

Problém - Re'nasha a její stoupenci chtějí zabit plukovníka O'Neilla!

ROZUZLENÍ:

Zachtaňte plukovníka O'Neilla.



STŘETNUTÍ 2. OSLNĚNÍ SVĚTLEM

PŘIBLIŽNĚ 30 MIN HERNÍHO ČASU

Uvnitř chrámu

Pokud hráči uspěli v předchozím Střetnutí, přečtete si nebo shrnete následující:

Uvnitř chrámu se nachází rozsáhlé nádvoří. V okolí lze spatřit několik stolů, u kterých sedí jaffové. Plukovník O'Neill je usazen na čestném místě na vyvýšeném pódiu.

Divaak stojí nádvoří vedle zdobeného stolu u vodní fontány se sochami vyobrazujícími humanoidní kočky, které snad kdysi vládly tomuto světu.

„Je před námi ještě mnoho práce,” přemýšlí Divaak nahlas, „kterou je po osvobození od falšné bohyně Bastet třeba udělat. Přesto doufám, že někteří z vás znovu zváží možnost připojit se k našim novým spojencům, aby se stejně jako jaffové Khlemu mohli stát našimi bratry a sestrami!”

Všichni jaffové rozjařeně pozvednou své nápoje.

Za vašimi zády se na okamžik otevřou dveře. Ozve se cvaknutí a zadunění, jak závora zapadne na místo. Do místnosti vstoupí Ra'nasha. Posadí se ke skupině jiných jaffů.

„Plukovníku O'Neille,” obrátí Divaak pozornost k velicimu důstojníkovi SG-1, „přijměte prosím tento dar na důkaz našeho nového přátelství.”

„Ale ne, to jste nemuseli,” zavrtí O'Neill hlavou. „Opravdu.”

Jakýsi jaffa přinese malou zdobenou krabičku, položí ji před O'Neilla a zvedne víko. Všichni překvapeně vydechnou, když zjistí, že tento "dárek" je ve skutečnosti jaffský šokový granát!

Zlomek vteřiny předtím, než granát vybuchne, se Re'nasha a ostatní jaffové u jejího stolu se přikrčí. Zakryjí si oči a uši.

„Ah, sakra...!” vykřikne Jack, než útroby chrámu zaplaví oslepující bílé světlo a nepříjemný kvilivý zvuk.

Většina jaffů v chrámu - včetně Divaaka - je zasažena granátem. Pouze Re'nasha a její následovníci povstanou neoslabení.

„Bastet je stále naše bohyně!” zvolá Re'nasha. „Pobijte Tau'ri a jejich spojence! Já se postarám o O'Neilla.”

Jak se Re'nasha blíží k plukovníkovi, z nátepníků jí vystřelí drápy ostré jako břitva.

Před chrámem

Pokud hráči v předchozím Střetnutí neuspěli, přečtete si nebo shrnete následující:

Sedíte venku na chrámových schodech a schováváte se před horkým sluncem pod vysokým fikovníkem. Z průvodu vzdáleného jen několik bloků je slyšet hudba a bavící se lidé, když náhle vnitřkem chrámu otřese výbuch.

Než stačíte zareagovat, dveře se otevřou. Ven vyběhají pomrkávající jaffové a potřásají hlavami, aby se zbavili následků šokového granátu.

Divaak se potácí k vám. "Prosím, pomozte mi! Re'nasha a někteří její jaffové jsou stále věrní Bastet! Snaží se zabit vašeho plukovníka!"

Jedná se o **Skirmishové střetnutí**. Viz kapitola 10. základní knihy pravidel, strana 67.

- Mechanika akce (strany 148-149)
- Pohyb a pozice (strany 150-151)
- Akce v boji (strany 154-155)
- Provedení útoku (strany 156-157)
- Soutěživost v boji (strany 158-159)

Nechej hráče hodit si na Iniciativu.

Viz Příloha D: Mapa.

Sloupy, sochy, židle nebo stoly umožňují poloviční úkryt, což znamená bonus +2 ke Zbroji a bonus k Záchranným hodům na Obratnost pro ty, kdo se za nimi ukrývají.

Pokud je ve hře 4-6 hráčů, v souboji se utkají se dvěma Bastetinými jaffy a Re'nashou. Pokud je hráčů 3 a méně, střet proběhne pouze s jedním jaffou. Re'nasha zůstává ve všech případech.

Re'nasha zaútočí na plukovníka O'Neilla, který je zcela slepý a hluchý a zůstane jím po zbytek tohoto Střetnutí. Když Re'nasha zaútočí, učini tak v Nevýhodě, protože Jack sice padl na zem, ale vytáhl na obranu svou Berettu.

Plukovník O'Neill má Zbroj (AC) 17 a je Zranitelný (viz strana 150). Je také "Oslepený" a "Ohluchlý" (viz strana 128). Pokud se hráči pokusí Re'nashu zastavit, bude pokračovat v pohybu a útočit na O'Neilla, přičemž bude hráče ignorovat, dokud nebude mít méně než polovinu HP. Teprve pak obrátí svou pozornost na PH.

Poznámka pro GM: Nesmrtelnost Jacka O'Neilla

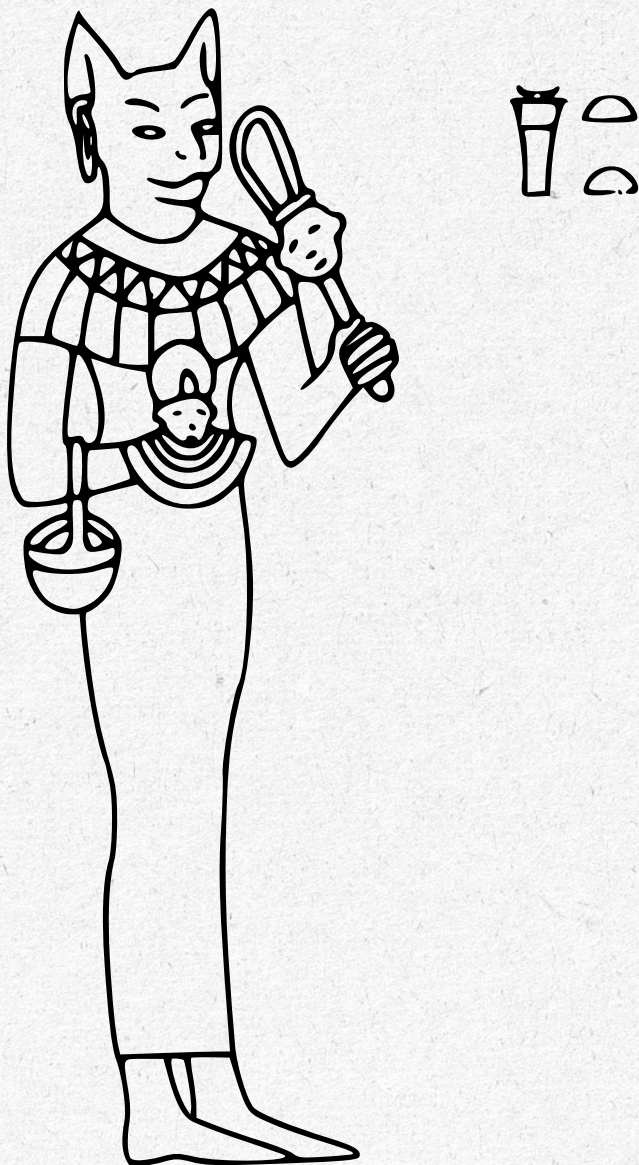
Nejspíš sis všiml, že Jack nemá tabulku herních hodnot. Jedná se o záměr, jelikož Jack v této epizodě nemůže být vážně zraněn nebo zabit. Stále má před sebou spoustu dobrodružství s SG-1!

Bastetin jaffa si z takticky ukrytého místa v chrámu vyzvedne svou zbraň, hůl Ma'tok. Před zapojením do boje jsou tedy Bastetini jaffové plně vyzbrojeni.

Ostatní jaffové z chrámu buď uprchli, nebo jsou po zbytek boje dezorientovaní a nebudou pomáhat ani PH, ani Bastetiným přísluhovačům.

ROZUZLENÍ:

Skirmishové střetnutí v chrámu končí, když je Re'nasha a Bastetini jaffové (nebo jaffa), nebo tým PH poražen.



ZÁVĚR

Úspěch:

Pokud se týmu povedlo zastavit Re'nashu a zachránit plukovníka O'Neilla, přečti následující:

„Předpokládám, že jste ji dostali?“ zeptá se plukovník O'Neill.

[Nechej hráče odpovědět]

Jack si protře oči, prohmatá si uši a zatváří se otráveně. „Ah, fajn! Připomeňte mi, že si už nikdy nemám dávat tyhle granáty takhle blízko k obličejí.“ Divaak si všimne, že plukovník nabyl vědomí. Rychle přispěchá. „Tisíckrát se omlouvám,“ pokloní se. „Netušil jsem, co má Re'nasha za lubem!“

„Jo, no, tohle není poprvé, co jsem někoho naštvál. A nebude to ani naposledy.“

Jackovi se pomalu vrací zrak a dokonce i chuť k jídlu. „Dal bych si koláč,“ pohlédne na tým. Možná bychom si nad jedním kouskem mohli popovídat o vaší budoucnosti na základně Fénix.“

Epizoda končí tím, že se Jack pochvalně zmíní o schopnostech týmu PH během mise na Khlemu.

Neúspěch:

Pokud tým selhal a všechny jeho HP skončily na nule:

Plukovníku O'Neillovi se z čirého štěstí podaří zasáhnout Re'nashu střelou ze své spolehlivé Beretty. Po smrti své vůdkyně, ostatní Bastetini jaffové prchnou.

Jack se vzpamatuje a doklopýtá k vám.

„Myslím, že tohle je naposledy, co vám dělám mimozemské garde,“ postěžuje si nerudně.

Epizoda končí tím, že se Jack zmíní generálu Loyerovi, že rekruti nejsou na práci v SGF ještě připraveni.

ODMĚNY

Za odehrané epizody získáváte Body za misi (BM). Jakmile postava nasbírá dostatek BM, získá novou úroveň.

- 1 BM za dokončení mise
- 1 BM za úspěšné přesvědčení Re'nashi před chrámem
- Vděk plukovníka O'Neilla

PŘÍLOHA A: POZNÁMKY K NPC

Lapis: Má kolem pětadvaceti let, malého vzrůstu, s jemnými rysy v obličejí a pihami na nose.

Lapis pochází z Abydosu a stále nosí tradiční pokrývku hlavy, protože se tak v chladném prostředí základny cítí lépe.

Na Stanoviště Fénix se přidal, protože tak učinilo mnoho dalších Abydosanů, aniž by věděli, co je čeká.

Stejně jako mnoho mladých lidí i Lapis hledá své místo ve světě. Potřebuje jen vidět světlo na konci tunelu, aby pochopil, kým ve skutečnosti je.

Sarah Aronow (pilotka): Je jí kolem dvaceti a myslí si, že ví víc, než ve skutečnosti ví. Hned po střední škole vstoupila do letectva a doufala, že bude pracovat v řízení letového provozu. Vše se změnilo, když byla převelena na základnu Fénix.

Pro Sarah bylo těžké přizpůsobit se životu na cizí planetě. Byla pokárána za četné "přátelské výměny názorů" v Havenu a dostala přezdívku "Vojín" poté, co ji tak omylem oslovil velvyslanec Kelly. Nejspíš se tak stalo na základě toho, že je Sarah v soubojích pověstná svými údery pod pás.

Možná proto jí její předchozí nadřízení předali na starost někomu jinému. Pilotka Aronow je vysoká, má malé tmavé oči a dlouhé rovné vlasy.

Generál Loyer: Je vážný, trochu přísný, ale dobrosrdečný. Mluví s lehkým louisianským přízvukem. Celým jménem se jmenuje Philip Kevin Loyer.

Divaak: Je bývalým knězem falešné bohyně Bastet. Divaakovi je kolem čtyřicítky, má šedé, krátké vlasy a pěstěný plnovous. Divaak byl postaven do obtížné pozice vůdce Khlemu. Necítí se být schopen svou funkci dobře vykonávat, protože příliš analyzuje všechny své činy.

Re'nasha: Je zkušená jaffská bojovnice, ale stále velmi mladá. Re'nasha má dlouhý nos a vlnité špinavé blond vlasy. Zlobí se, že se jaffové Khlemu odvrátili od své bohyně a dělá vše proto, aby přesvědčila podobně smýšlející jaffy, aby jí pomohli získat zpět Bastetinu přízeň zpět.

PŘÍLOHA B: HERNÍ HODNOTY NPC

Re'nasha



Humanoid střední velikosti (Jaffa)

Zbroj (AC): 17
Životy (HP): 25
Rychlost: 6m

SIL	OBR	ODO	INT	MOUD	CHA
12(+1)	15(+2)	14(+2)	8(-1)	10(+0)	14(+2)

Odbornostní bonus: +2

Odbornosti: Atletika +3, Zastrásování +4

Záchranné hody: Síla +3, Odolnost +4

Výhody a schopnosti (5 BM): Přesílený útok, Symbiont

Symbiont: Jaffa může získat Výhodu na jakéholi Záchranné hody na SIL, ODO a OBR. Jaffa může tuto Výhodu využít tolikrát, kolik je výše jeho Modifikátoru SIL (minimálně 1).

AKCE:

Přesílený útok: Během jednoho samostatného Útoku zblízka může při Hodu na útok využít Nevýhodu a přičíst +KN k způsobenému poškození.

Nátepníky s drápy: +4 k Zásahu, dosah 1 m, jeden cíl / Zásah: 7 (2k4+2) sečné zranění

Bastetin jaffa



Humanoid střední velikosti (Jaffa)

Zbroj (AC): 14
Životy (HP): 20
Rychlost: 6m

SIL	OBR	ODO	INT	MOUD	CHA
12(+1)	13(+1)	14(+2)	8(-1)	10(+0)	14(+2)

Odbornostní bonus: +2

Odbornosti: Atletika +3, Zastrásování +4

Záchranné hody: Síla +3, Odolnost +4

Symbiont: Jaffa může získat Výhodu na jakéholi Záchranné hody na SIL, ODO a OBR. Jaffa může tuto Výhodu využít tolikrát, kolik je výše jeho Modifikátoru SIL (minimálně 1).

AKCE:

Útok na blízko holí Ma'tok: +3 k Zásahu, dosah 1 m, jeden cíl / Zásah: 6 (1k8+1) úder tupým předmětem.

Plasmová střela hole Ma'tok: +3 k Zásahu, dosah 5-60m, jeden cíl / Zásah: 10 (3k6) popálení, Znovu nabití 1, Šoková vlna 1 m

PŘÍLOHA C: KHLEM

Město se jmenuje **Khlem** (stejně jako planeta) a žije v něm asi 23 000 jaffů. Jeho hlavní funkcí bylo chovat kočky a cvičit jaffské bojovníky pro Bastet.

Říká se, že na této planetě kdysi před tisíci lety žila kočkovitá rasa. Po celém Khlemu je roztroušeno několik soch a nástěnných maleb s vyobrazením těchto humanoidních, kočičích stvoření. Vzhledem k jejich relativně dobrému stavu lze předpokládat, že Bastet nepovažovala tyto obrazy za hrozbu pro svou vládu.

Průzkumem oblasti a/nebo rozhovorem s domorodými jaffy se PH dozví, že země v okolí města připomíná podnebí, které se nachází podél Nilu v Egyptě, s vlastní úrodnou řekou.

Pozdě na podzim je zde horko a sucho, ale s blížícími se zimními měsíci se zvyšuje vlhkost.

I když je většina jaffů nadšená, že se zbavila okovů otroctví, stále existuje několik skupin, které jsou své bohyni Bastet stále věrné.



PŘÍLOHA D: MAPA



Překlad této epizody vznikl jako dobrovolná aktivita jediného člověka. Originální epizodu v AJ lze stáhnout ZDARMA na webových stránkách Wyvern Gaming a nesmí být zpeněžen v české ani anglické verzi. V případě odhalení porušování tohoto pravidla bude takový prodejce nahlášen majiteli práv, společnosti Wyvern Gaming, která odvodí patřičné kroky.