



STAR WARS  
THE MARWIND SAGA

# The Marwind Saga

## Episode I - III

André Tischer & Carsten Maegaard.

8. august 2004

# Indhold

<b>Indhold</b>	<b>1</b>
<b>1 Indledning</b>	<b>5</b>
<b>2 Hidden Foe - Episode I</b>	<b>7</b>
2.1 Historien	10
2.1.1 Forhistorien	10
2.1.2 Hvad så nu?	11
2.1.3 Spillerne	11
2.1.4 Scenarioet	11
2.1.5 Kidnapningen	11
2.1.6 Arka 5	12
2.1.7 Krakmar systemet	13
2.2 Scener - cut scenes	18
2.2.1 Indledningen	18
2.2.2 Arka 5 - Welch & Flyguy	19
2.2.3 Tars prøve	20
2.2.4 Natraid i Krakmar	21
2.2.5 The End	21
2.3 Opsummering	24
<b>3 The Darkness Behind Enemy Lines</b>	<b>26</b>
3.1 Indledning	29
3.2 Historien	29
3.3 Timeline	29
3.3.1 Prelude	29
3.3.2 Timra, intro	30
3.3.3 Borleias	30
3.3.4 The Retribution	33
3.3.5 Redmoon	34
3.4 Retribution	38
3.5 Scener	38
3.5.1 Indledning	38
3.5.2 Mødet med Mr Loathsóme	40

3.5.3	parade tale . . . . .	43
3.5.4	Fængselsoprøret . . . . .	44
3.5.5	Vi har et skib . . . . .	44
3.5.6	Du bliver her . . . . .	45
3.5.7	Afslutning . . . . .	45
3.6	Opsummering . . . . .	47
<b>4</b>	<b>The Restoration of Righteousness Episode III</b>	<b>49</b>
4.1	Historien . . . . .	49
4.1.1	Indledning (10 min) . . . . .	49
4.1.2	Mødet med fraktionerne (10 min) . . . . .	50
4.1.3	Som Diplomater på Keilon (40 min) . . . . .	51
4.1.4	Som Diplomater på Cienwyn (40 min) . . . . .	52
4.1.5	Fem år går (10 min) . . . . .	53
4.1.6	Hos Nubada de Hut (30 min) . . . . .	56
4.1.7	Rådsmødet (10 min) . . . . .	56
4.1.8	Heulas (60 min) . . . . .	56
4.2	Cut scenes . . . . .	59
4.2.1	Indledningen . . . . .	59
4.2.2	Resten af indledningen . . . . .	61
4.2.3	Rådsmødet . . . . .	61
4.2.4	Droids . . . . .	63
4.2.5	Infiltrering af Heulas . . . . .	63
4.2.6	Sjælebrønden . . . . .	65
4.2.7	The End . . . . .	65
4.3	Plotgennemgang . . . . .	69
<b>5</b>	<b>Nye regler</b>	<b>70</b>
5.1	Klonkraft . . . . .	70
<b>6</b>	<b>Ny Teknologi</b>	<b>71</b>
6.1	Advanced Tie Interceptor . . . . .	71
6.2	Imperial class IV Star Destroyer . . . . .	72
<b>7</b>	<b>Persongalleri</b>	<b>73</b>
7.1	Batira Marhwind - Guvanør . . . . .	75
7.1.1	Episode I . . . . .	76
7.1.2	Episode III . . . . .	76
7.1.3	Warp Body . . . . .	76
7.2	Edo Petaraz . . . . .	77
7.3	Flyguy . . . . .	77
7.3.1	Episode I . . . . .	78
7.3.2	Episode II . . . . .	78
7.4	Gorath Loathsóme - Episode II . . . . .	78
7.5	Kommandosoldaterne - Episode II . . . . .	79
7.6	Mad Pellinore - Episode I . . . . .	79

---

7.7	Nubada the Hutt . . . . .	80
7.8	Pen Targa Marwind . . . . .	80
7.9	Rotokar - Episode II . . . . .	81
7.10	Shiraz - Episode I . . . . .	82
7.11	Vuffi-Rah . . . . .	82
	7.11.1 Episode I . . . . .	83
	7.11.2 Episode II . . . . .	83
<b>8</b>	<b>Profiler</b>	<b>84</b>
	8.0.3 Imperial Assain . . . . .	84
8.1	Imperial elite gray troops . . . . .	85
8.2	Imperial army trooper / Grayguards . . . . .	86
8.3	Mørke Jedier - Episode III . . . . .	86
	8.3.1 Som monster . . . . .	87
8.4	Nubadas flåde af jump-fighters . . . . .	87
8.5	Prison Security (Redmoon / Retribution) . . . . .	87
8.6	Guardbots, Spiderbots . . . . .	88
8.7	Storm Tropper . . . . .	88
<b>9</b>	<b>Planeter</b>	<b>89</b>
<b>10</b>	<b>hånduder og kort</b>	<b>94</b>
10.1	Kort . . . . .	94
	10.1.1 Ispaladset på Kulice . . . . .	94
	10.1.2 Arka systemet . . . . .	95
	10.1.3 Krakmar systemet . . . . .	96
	10.1.4 Krakmar by . . . . .	97
	10.1.5 Redmoon . . . . .	98
10.2	Enahs jediprøve . . . . .	99
10.3	Del af fangeliste . . . . .	101
10.4	Nesmir amok . . . . .	101
<b>11</b>	<b>Kraften</b>	<b>102</b>
11.1	Control . . . . .	102
	11.1.1 Accelerate Healing . . . . .	102
	11.1.2 Contort Escape . . . . .	102
	11.1.3 Control Pain . . . . .	102
	11.1.4 Enhance Attribute . . . . .	103
	11.1.5 Hibernation Trance . . . . .	103
	11.1.6 Mild Concentration . . . . .	103
	11.1.7 Instinctive Astrogation Control . . . . .	104
	11.1.8 Remain Conscious . . . . .	104
	11.1.9 Resist Stun . . . . .	105
11.2	Sense . . . . .	105
	11.2.1 Danger Sense . . . . .	105
	11.2.2 Life Detection . . . . .	105

---

11.2.3	Life Sense . . . . .	105
11.2.4	Magnify Senses . . . . .	106
11.2.5	Sense Force . . . . .	106
11.2.6	Translation . . . . .	106
11.2.7	Time Sense . . . . .	106
11.3	Alter . . . . .	107
11.3.1	Telekinesis . . . . .	107
11.4	Control / Sense . . . . .	107
11.4.1	Lightsaber Combat . . . . .	107
11.4.2	Mediation . . . . .	108
11.4.3	Projective Telepathy . . . . .	109
11.5	Control / Alter . . . . .	109
11.5.1	Control Breathing . . . . .	109
11.5.2	Mask Force . . . . .	109
11.6	Sense / Alter . . . . .	109
11.6.1	Modify Senses . . . . .	109
11.7	Control / Sense / Alter . . . . .	110
11.7.1	Affect Mind . . . . .	110
11.7.2	Enhanced Coordination . . . . .	110
<b>12</b>	<b>Skemaer og personbeskrivelser</b>	<b>112</b>

# Kapitel 1

## Indledning

Velkommen til denne trilogi. Den har været spillet af mange personer og har i 2003 modtaget publikumsprisen for bedste scenarie på Viking Con. Den forgår i starwars universet og det forventes at man er bekendt med den stemning som dette univers byder på. Det betyder at man skal være parat til at spille efter det. De tre eventyr kan gå hen og blive meget lange hvis man er typen der planlægger alt, lave blueprints og sørger for at alle ved hvad de skal når kode alfa bliver sagt. Det er min opfordring at man lige ser lidt på filmene, kommer i stemning og så går igang med at spille dette eventyr.

Som i en hver god film ser man også hvad der sker andre steder end vor vores helte befinder sig. Disse såkaldte cutscenes kommer på bestemte steder og er beregnet til at skabe stemning og muligvis også pace vores helte lidt. Du kan som spilleleder vælge at læse dem ordret op eller også kan du bare digte frit og evt. bruge dem som guideline. Husk at instruerer dine spillere om hvad det betyder når du siger **KLIP**. Der vil forekomme cutscenes hvor spillerne er med i og i disse cutscenes må spillerne selvfølgelig godt gøre noget hvis de vil. Hvis de ikke siger noget så sker cutscenen bare som du synes og det kan jo gå galt :) se fx 3.5.2. Det kan være valgfrit for spillerne at gøre noget og andre gange forsætter spiller midt i en cutscene. På de steder står der **[SPILLERNE]** og en lille beskrivelse af hvad spillerne kan gøre. Den bør nok ikke

læses op. De fleste indledninger er forresten timet til intro musikken så hvis du ejer noget af det originale sound track så kan det kraftigt anbefales at man benytter sig af musik til at skabe mere stemning.

Grunden til at valget er faldet på d6 systemet *Star Wars (tm) second edition: West End Games* og ikke d20, er at jeg finder dette system mere Star Wars agtigt. Man kan i d6 systemet lave multible handlinger, så som at kaste sig igennem ruden på butikken, skyde to gange (en på hver storm trop), lave et rullefald, gribe damen i nød og kaste sig i dækning bag disken - og det alt sammen i en kamprunde. Se det er rigtigt helte Star Wars agtigt. d20 systemet har ikke den samme flexibilitet.

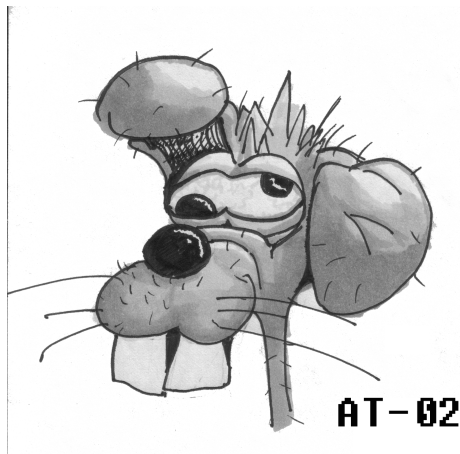
Star Wars eventyr har en tendens til at skifte sprog, mellem engelsk og dansk. Du vil således opleve at en del af dialogen i cutscenes fx. er på engelsk. Det har jeg valgt at gøre fordi det er mere i stemningen og nogen gange flyder det nemmere på engelsk. Hvis du ikke kan lide det så er du velkommen til at oversætte det.

Nå nok sagt - Jeg håber at der er mange der kan få nogle gode timer og fin underholdning. Det kunne være rart at høre fra folk som har læst eller spillet denne trilogi. Bare for at høre kommentare, ris eller ros. Man kan skrive til mig på:

**tischer-starwars@diku.dk**

Man må også gerne skrive med spørgsmål, det kunne jo være at jeg ikke har formuleret mig tydeligt nok eller stavefejlene er så graverende at det er umuligt at forstå hvad det er jeg mener - så skriv endelig.

Rigtig god fornøjelse André Tischer



## Kapitel 2

# Hidden Foe - Episode I

Følgende bør læses op før spillets start. Husk at sætte spillerne i hvad **[KLIP]** betyder før du går i gang. Først foromtalen. Hvis spillerne ikke har læst den så kan den læses op.

"Sjæt jer bare ned her ved mit bord (Hik!)."

Den gamle vandringsmand var tydeligvis meget beruset, men de tre unge mænd var opdraget med en respekt for alderdommen, så de satte sig pænt ned ved bordet.

"Nu vjil jag fortælle jer drenge en historie, der vil få jer til at vende om på jeres færd til Coruscant (Hik!)." sagde den gamle.

Drengene blev chokeret og den ældste sagde: "Coruscant! Hvor fra vidste du, hvor vi er på vej hen?"

"Hi hi hi, Jeg kan mærke længslen i jer. Og så så jeg din billet til Cruise-lineren falde ud af din lomme for lidt siden."

Drengen samlede flovt sin billet op fra gulvet og rettede sin opmærksomhed mod den gamle, som begyndte at fortælle sit eventyr.

"Det var for mange år siden, at tre drenge, som jer, startede på en færd, som gav genlyd i hele galaksen. De ville, også som jer, i lære som Padawan' s; de ville også være jediriddere. Tiden var dog en anden. Det mørke imperium var lige faldet og den nye republik var i en opstartnings fase. Men selv i den nye republik trak den mørke side i snorene.."

**[KLIP]** Mørket sænker sig i salen. Kun lyden af slikposer og folks forventningsfulde stemmer kan høres. Foran jer glider de store tunge gardiner fra og afslører et lÆrredE.

**[KLIP]** 20th centry fox store guld logo med tilhørende fanfare

**[KLIP]** Mørke

**[KLIP]** Store blå bogstaver

A long time ago, in a galaxy far,  
far away...

[KLIP] Mørket bliver til stjernehimmel. Star Wars åbningsmusikken høres og nede fra scroller store gule bogstaver ind på lærredet.

## Episode I

I tiden efter det mørke imperiums fald, rejste den nye republik sig og skabte fred og frihed i de fleste dele af den kendte galakse. Den nye republik fungerer, bureaukratiet virker perfekt. Resterne af imperiet og republikken har indgået fred, og de er begyndt at handle med hinanden.

Senatets leder, Abniss Recknoor fra Calmir 4, har proklameret begyndelsen på fredens århundrede. Men der er langt fra Abniss Recknoors proklamation på Coruscant til den hårde realitet i outer rim. Her huserer stadig pirater, gangsterbosser og slaveri.

Men i den nye republik smeder den mørke side af kraften, rænker for at tilbageerobre magten over den centrale del AF galaksen. Inden for republikken er startet en ny hemmelig orden, som med hjælp fra det gamle imperium og den mørke side, søger at smadre den nye republik inde- og udefra.

Den nye republik er forblændet i sin egen godhed og success. De har ikke været i stand til at se igennem imperiets plan. I over ti år har resterne af imperiet samlet sig i allerhøjeste hemmelighed. I systemet Iknor, på den fjerne side af outer Rim, har Imperiet i lang tid bygget på en enorm flåde. Den ligger nu kun og venter på ordre til at iværksætte det endelige angreb.

Astronomer og religiøse ledere har i mange år ventet på at Jenar-kometen vil ankomme til den kendte del af galaksen. Jenar-kometen er en komet på størrelse med en planet. Den er lavet af is og dens brede, hvide hale bliver trukket 1000-vis af kilometer efter den. Jenar-kometen passerer kun igennem galaksen hvert 10.000 år og er derfor betragtet på mange verdener som en myte. Der huserer flere spådomme om ændringer og nye tider med Jenars komme.

## 2.1 Historien

Før vores historie kan begynde kommer der her lidt baggrundsviden. Det er ikke meningen af spillerne ved alt, men det er her for at give lidt flere muligheder til spillerderen.

### 2.1.1 Forhistorien

Den ny republik fungerer. Bureaukrati- et virker perfekt. De fødererede planeter (imperiet eller snarere resterne) og republikken har indgået en fred, og senest er der begyndt at foregå nogen form for handel. Senatets leder, Abnis Rechoor fra Calmir fire, har proklameret begyndelsen på fredens århundrede. Men der er langt fra Abnis Rechoors proklamation på Coruscant til den hårde realitet i outer rim. Der huserer stædig pirater og andet rakkerpak.

Den ny republik er forblændet i sin egen godhed og succes, de har ikke været i stand til, at se igennem de fødererede planeters plan. De har ikke opdaget noget. I over ti år har de fødererede planeter samarbejdet i allerhøjeste hemmelighed. Systemet Iknor, som er lokaliseret i sektor #34a22 på den fjerne side af Outer Rim, har de fødererede planeter i lang tid bygget på en enorm flåde. Systemet er ikke kortlagt af den ny republik og derfor har ingen i den ny republiks enorme bureaukratiske system opdaget noget. Fordi det er foregået uden for de fødererede planeter har DNRs våben- og flådekontrol ikke opdaget noget. De tre beboelige planeter i systemet har lagt mandskab, i form af slaver, og mineraler til. Problemet har været at få flåden ind til the Core Worlds. Til den del af planen har de tænkt sig at flyve ind i halen af den store komet, Jenar- kometen.

Jenarkometen er en komet på størrelse med en stor M klasse planet. Den er lavet af is og dens hale, som den trækker 1000 af kilometer efter sig, giver det perfekte dække. Massen af komet hovedet er så stort, at den imperielle flåde kun behøver at flyve ind i halen og så lade sig trække. Jenarkometen passer kun igennem galaksen hvert 10.000 år og er der for betragtet, på mange verdener, som en myte og der huserer flere spådomme om den. De fleste forudsiger at der vil ske ændringer og at de onde eller gode vil komme med Jenars komme. En fordel ved Jenars komet det er, at den passerer inden for 20.000 km af Coruscant. Derved giver det den perfekte mulighed for at angribe hovedplaneten i DNR, uden at de får en chance for at mobilisere nogen form for forsvar. De eneste der kan stoppe imperiets onde planer er jedirådet og akademiet på Yavin 4, men dem har de også planer for.

De fødererede planeter (Imperiet), ledes af en hemmelig orden som har sine rødder helt tilbage fra tiden før admiral Thrawns kampagnie. Dens magt er i alt hemmelighed vokset. Har overtaget flere og flere positioner i de fødererede planeters styre.

Rygtespredere har alle mødt deres endeligt for ukendte legemordere eller forsvundet på mystisk vis. Ordenen har brugt uanede ressourcer på at holde deres eksistens hemmelig for DNR, men især for Jedirådet. Der er dog flere af de mægtigste jedimestre der har mærket en skælven i kraften, men de har ignoreret det: Det går jo så godt, intet kan true D-NR.

### 2.1.2 Hvad så nu?

Den eneste der har opdaget hvad der er ved at ske er Pen-Targa Marwind. Ved guvernør Marwind sidste besøg til Kulice, fik Pen-Targa en glimt af sønnens tanker. De blev begge klar over at det skete og derfor skulle sønnen, guvernøren, handle hurtigt. Han skulle sørge for at sin far ikke kunne fortælle nogen om ordnen, dens angrebsplaner, og om de spioner der er placeret på magtfulde steder i DNRs senat. Guvernør Marwind arrangerer en hurtig bortførelsesplan, som han lader sin lærling, Dark jedi Shiraz, lede. Shiraz hyrer nogle loyale dusørjægere og iværksætter en lynaktion for at kidnappe Pen-Targa. Pen-Targa skal ikke slås ihjel, det vil, i følge legenderne bare gøre ham mere magtfuld end han var som levende. Han skal derfor lægges i en Grino's stasitank og flyttes til Guvernør Marwinds hemmelige base.

### 2.1.3 Spillerne

De tre unge drenge Tar Jel Nor, Neo Petarez og Enar er blevet samlet ind af Nesmir Marwind, guvernør Marwinds halvlillebror og Mester Pen Targas adoptivsøn. Afhængigt af om spillet skal være kort eller langt starter det med enten at de bliver samlet ind af Nesmir eller også ved deres ankomst til Kulice. Det er dog vigtigt at alle spillere har en god forståelse af hvorfra de kommer.

- Neo bor på sin fars orbitale casino. Han er rig og lever i sus og dus. Han er sektormester i droid bashing og pigerne flokkes af den grund omkring ham. Han keder sig i alt sin luksus og beskyttede tilværelse. Hans far er meget

beskyttende.

- Enar er forældre løs og er opvokset på børnehjem. Han bliver hentet på astroidemine forbrikken, Keilon 5. Efter at driftschefen har hørt om at DNR er interesseret i Enar er han blevet rykket til en 1. klasses suite og har personlig tjenerinde og alt den luksus som en minestation kan byde på.
- Tar Jel Nor bor sammen med sin enorme søskendeflok. Det er vigtigt at spilleren der spiller Tar har en fornemmelse af Tars tætte tilknytning til familien.

Spillerne bliver samlet op den beskrevende rækkefølge, hvis man vælger at spille den del. Hvis man springer den over bør spillederen forklare hvordan det foregik. Det er nok vigtigt at læse de to andre episoder da de også indeholder beskrivelser af de steder.

### 2.1.4 Scenarioet

Nu kan vores eventyr starte. Her kommer handlingen i korte træk. Det skal stå en spilleder frit for at elaborere over handlingen som han/hun lyster.

### 2.1.5 Kidnapningen

Kidnapningen forløber som planlagt, dog på nær en lille detalje. Guvernørens halvlillebror (Nesmir og spillerene) kommer hjem i samme øjeblik og de når at se både rumskib og nogle af dusørjægerne. Den originale plan var at lægge falske spor ud til DNRs efterforskningsshold og lade dem tro at det var Nubarda the Hutt, der har kidnappet Pen-Targa, men i stedet sender han spillerne ud efter lærlingen og Pen-Targa.

Spillerne har på vejen ind til Kulice set guvernørens skib. Nesmir genkender det straks, så de forventer gæster hos Mester Pen-Targa. I stedet for en fredfyldt velkomst og reunion med broren (guvernøren) finder de Pen-Targas tjenere og Guvernørens garde i kamp mod nogle dusørjægere. Efter at de sidste dusørjægere er flygtet eller dræbt kommer en kort "velkommen hjem"scene mellem guvernøren og Nesmir. Guvernøren beder Nesmir og de andre om at følge efter bortførerne. Guvernøren fortæller dem at de endelig ikke må bringe sig selv i fare, men blot at de skal følge efter, opspore bortførerne og rapportere tilbage til ham. Han skal selv til et af de vigtigste møder i historien.

Alle syv mineføderationer skal afholde den første samlede kongres på rumstationen Lah-Tunwan og mange af jedirådes medlemmer kommer for at overvære og møde i de enkelte forhandlinger mellem disse magtfulde industri korporationer. Guvernøren vil også, fortæller han spillerne, informere jedirådet om situationen og få hjælp af DNR. Det vil give guvernøren en undskyldning til, at få flere af rådets medlemmer til Lah-Tunwan. Grunden til det er, at Lah-Tunwan er et af de mål som er på imperiets angrebsliste.

Spillerne farer (forhåbentligt) hurtigt af sted efter det flygtende skib. De kan få lidt hjælp af guvernørens yacht, *The Gryphon*, som er i kredsløb omkring Kulice. Den kan give alle mulige retninger som det flygtende dusørjæger skib kunne have taget. De peger imod Krakmar systemet, midt ind i hjertet af Nubarda The Hutts gangsterimperium. Spillerne følger forhåbentligt sporet. De kan hvis de vil nå hele vejen til Krakmar,

men det vil komme til at knibe med deres fuelcells, så det tilrådes at de besøger Arka 5 Space Dock på vejen. De kan dog godt lige nå hele vejen til Krakmar men så skal de også besøge den første genopfyldningsstation de finder.

### 2.1.6 Arka 5

Arka 5 er en gammel imperisk installation. Den består af en lang cylinder (ca. 2km lang) hvor skibe kan flyve ind og lægge til. En af de gamle imperiske star destroyere kan godt lægge til og blive repareret. Den har også en by med en fast befolkning på 10.000 familier. Den er i en noget faldefærdig stand, men fungerer. Den ligger i en rimelig befærdet del af rummet så den tjener sine penge.

Når spillerne ankommer er der et stort postyr på rumstationen. Nogen, Shiraz og hans folk, har blaset sig ud fra rumstationen. Spillerne kan, ved lidt efterforskning, godt finde frem til den hangar hvor postyret skete.

Der vil de finde den meget forvirret og bange droid Vuffi-Rah, jf. 7.11. Den kan på ingen måde drænes for oplysninger, ud over hvis man snakker med den. Spillerne må altså enten købe eller stjæle Vuffi hvis de vil have et førsteklases øjenvidne med. Hvis de vil prøve, at få den på ærlig vis skal de op og snakke med (superattendent) Mr. Ken Flyguy him-self. Vuffi-Rah (Vuffi) påstår at den kan genkende både skibet, dets besætning og vigtigst af alt skibets kaptajn. "En kæmpe med et iltet temperament" som Vuffi siger. Spillerne kan også få bekræftet retningen mod Krakmar systemet. Når spillerne skal til, at forlade Arka 5 ser de at der er ankommet et stort Nye republik Cruiser til stationen. Der lander et overdådigt ambasadørskib og spillerne observerer, at en række rødunifomerede

(blastvest, blaster, utilitybelt, headset (comlink, goggles)) bevæger sig ud i patruljer.

De står og venter på en turbolift ned til deres hangar, ikke længere væk end at de kan høre og se hvad der sker: Flyguy og en meget officielt udseende mand (Høj, rank, rød uniform med kappe og stor kasket) med et kontingent vagter, står og snakker; højlydt. Scene mellem Flyguy og kommandør Welch udspillers sig jf 2.2.2. Kommandør Welch afsætter Ken Flyguy så en "folkevalgt"repræsentant for Killmorre kan bestyre Arka 5 og der kan betales den skat som folket har ret til. Kommandør Welch arbejder for senator Oric Addison, som er med i ordnen.

### 2.1.7 Krakmar systemet

Hvis spillerne ikke har været på Arka 5, og derfor ikke har Vuffi-Rah med, skal de have endnu en mulighed for at få ham (Og for at fylde deres tomme tank op). Det kan ske på Orbital Space Refuelling Station Generius. Spillerne kan også besøge stationen selv om de har Vuffi med, så har Shiraz bare ikke været der.

#### Orbital Space Refuelling Station Generius:

Generius er en meget gammel rumstation. Den er i kredsløb om den næstyderste planet i Krakmarsystemet, ca. 30 lysminutter fra Krakmar (hovedplaneten). Den er bygget op om en gammel Theta class Dreadnought, som med sit firkantede skrog giver rig mulighed for at lave landgangsbroer og andre praktiske anordninger som en rumstation har brug for. Det er nok mange årtier siden at den sidst har bevæget sig ved egen kraft.

De store motorer fra krigsskibet bruges nu til at give rumstationen strøm.

Mange af de gamle kanoner og topedorør er blevet brugt til andre formål, men den har dog stadig nogle turbolaserbatterier tilbage. Stationen kan ca. have 100 - 300 gæster (heraf 50 overnattende på stationen) (max 50 fly). Den er bestyret af Twi'leken **Veron Mokaan**, en gammel og meget arret person (kan mange gode historier). Det samme som på Arka 5 kan ske her; De kan finde Vuffi i området for skyderiget. Den eneste forskel er at de ikke har fornøjelse af at møde kommandør Welch, hans styrker og Ken Flyguy. Generius er beskyttet af Nubada the Hutt.

#### Brigand (briganddump):

Når spillerne nærmer sig planeten ser det ud som om, at der er storm på den ene halvkugle. Der er meget aske og støv i atmosfæren. Dette skyldes at Krakmar bruger denne planet som losseplads. Den passerer lige forbi Krakmar, så det eneste de skal er at skyde affaldet ud i rummet så kommer Brigand forbi og støder ind i det. Det var alligevel en ubrugelig sump og jungleplanet uden mineraler eller byer.

Hvis spillerne tager ned til planeten vil de opdage ødelæggelserne på tæt hold. I nogen områder vokser skoven stadig, men alt er dækket af aske og der ligger mere eller mindre brændt affald rundt omkring. Hvis de bliver der længe så vil de opleve et affalds nedstørt: En slags meteorregn bare med affald i stedet for sten. Der lever dyr og andre uintelligente racer på planeten og så lever der også de uheldige. De uheldige er synonym for dem der ikke faldt i Nubadas smag. De er, lige som affaldet, blevet smidt ud her på planeten. En lille flok af disse forviste vil angribe spillerne (angiveligt for at få deres skib og ting). Midt i kampens hede kommer der uven-

tet hjælp.

Ud fra underskoven - underskov og underskov. . . I hvert fald en affaldsbunke - træder Mad Pellinore jf ??, han er i sin gale personlighed og han skrammer dem væk.

Efter at de sidste er flygtet træder han hen og hjælper Vuffi-Rah op og siger:

**[Mad Pellinore]** *"Easily startled, but they will be back soon. And in greater numbers. Hmri ri ri hi rir ri"*

Pellinore tager dem tilbage til sin lille hytte, Nesmir genkender den selvfølgelig, og viser dem tilrette.

Husk at Pellinore er meget skizofren jf ?? . Den gode personlighed gør alt for at vise hans gæster på plads med mad - orme og askefrugt - og siddepladser på det mudrede gulv. Han skifter lidt i mellem de to personligheder. Det er kun den glade og gavmilde personlighed der kan huske Nesmir.

Pellinores rolle er, at give spillerne mulighed for at få et lyssværd. De skal ikke have det for nemt, derfor er der nogle prøver de skal gennemgå og udstå. Som spillere skal du også vurdere om den enkelte (minus Nesmir) har fortjent et lyssværd. Det er kun hvis deres rollespil har været godt og uden tangeringer til den mørkeside af kraften, at spilleren skal have mulighed for, at få et lyssværd.

Pellinore vil mærke hvis de har været for tæt på den mørkeside.

### Jedi prøverne

De tre prøver skal udføres i fortalte rækkefølge, siden at det giver mest mening i forhold til Neos prøve. Det er også vigtigt, at du instruerer spillerne om ikke at tale sammen uden for lokalet. Det er nemlig sådan at spillerne alle skal forlade lokalet. Hold en pause fra rollespillet. Spillelederen kan evt. lade som om

at han forbereder noget hemmeligt - alt sammen med til at bygge stemning af at der skal ske noget. Så kalder han Enar og Nesmir ind:

**Enahs prøve:** Pellinore kommer hen til Enah og Nesmir lige efter at de er gået i seng. Han beder, pænt, om de ikke vil gå ud og samle noget *grekoss mos* i en grotte der ligger under en halv kilometer væk. Han påstår at han ikke selv kan nå op til hvor det vokser. Han følger jer ned til hulen, som ganske rigtigt ligger en fire til femhundrede meter væk. Han sætter sig på en sten i natsolen og i (Nesmir og Enah) går ind. Det er her at handouts ??, ?? og ?? skal bruges.

Til Enar:

Inde i hulen føler du straks en forandring. Du kan ligesom føle. . . Mere. Nesmir tager sin glowrod frem og går op langs venstre væg. Lidt væk fra dig. "Han ser stadig.."stemmen hvisler uden nogen specifik afsender. Det er mere som en tanke. Du går længere ind i hulen. Stemmen hvisker, fra ukendte kroge i din hjerne. Enar kan føle hulens loft krumme sig over dem. Enah lader tankerne flyve. Nesmir - Enahs tanker fokuserer sig om ham. "...ok får ham. Jeg skal bare holde ud lidt mere, så skal den mørke nok få Enah og de to andre."Enah bliver selvfølgelig overrasket over Nesmirs tanker, men hvad gør han ved dem? Det er første gang at han overhovedet kan føle Nesmir, han er jo ikke tilstede i kraften normalt.

Selve prøven foregår på følgende måde: De to spillere får begge et handout: På Nesmirs står der, at det er en Jedi prøve og at han bare skal spille sig selv og lade som om, at spillet bare fortsætter som normalt. Der kan ikke ske ham noget, ligegyldigt hvad der så end sker. På Enahs står der, at han kan føle noget specielt ved grotten, den er næsten som levende.

Så spiller i lidt hvor gamemasteren offentligt snakker med Enah om hans udvidede sanser. Så rækker du et nyt kort til dem begge: Nesmir's kort siger at alt går godt og at han bare skal fortsætte lige-gyldigt hvad der så end sker. På Enah's kort står der: Nogle af Nesmir's tanker. De omhandler hvordan Nesmir vil føre de tre til den mørke og hans tempel. Der vil han ofre dem og så videre. Det er Enah's reaktion på denne oplevelse der er hans prøve. Han må ikke miste besindelsen, blive vred, bange eller nogen anden form for styrende følelse. Han skal vise at han har kontrol over sine følelser og at han ikke lader dem løbe af med sig.

**MEN VIGTIGEST AF ALT: GODT ROLLESPIL.**

Det er op til din egen vurdering, om han fortjener et lyssværd eller ej. Sig til Nesmir og Enah at de skal være stille og ikke sige noget og kald så Tar ind.

**Tars prøve:** Midt om natten bliver han vækket af Pellinore (den gode). Pellinore viser Tar ud til en lille sø ude i junglen. læs 2.2.3 op.

Det er Tars reaktion på dette syn at der er hans prøve. Han må ikke miste besindelsen, blive vred, bange eller nogen anden form for styrende følelse. Han skal vise at han har kontrol over sine følelser og at han ikke lader dem løbe af med sig.

**MEN VIGTIGEST AF ALT: GODT ROLLESPIL.**

Det er op til din egen vurdering, om han fortjener et lyssværd eller ej.

**Neos prøve:** Neo vågner. Han er kold og våd. Det har regnet ned på ham fra et stort hul i taget. Små askegråvands-pytter kæmper om at være den der først når hans underbukser. Rystende rejser Neo sig op og kigger rundt. Han kan

ikke se nogen af de andre. Han vakler ud i køkkenet, hyttens eneste andet rum... Tomt. Neo går hurtigt ud på gårdspladsen.. tom. "Halloo". Neo råber flere gange, intet svar. Der er flere ting der ikke helt passer ind: Alle de andres ting mangler, også nogen af Mad Pellinors, og hvis han går ud til Illuminari, eller rettere, der hvor Illuminari landede, opdager han at det ikke længere er der. Han er helt alene. Hvis han går tilbage til hytten opdager han nogen af de Uheldige som er ved at rasere hytten, men vigtigst af alt også hans taske.

Prøven slutter ved at Neo bliver vækket af Pellinore. Det er Neos reaktion på denne oplevelse der er hans prøve. Han må ikke miste besindelsen, blive vred, bange eller nogen anden form for styrende følelse. Han skal vise at han har kontrol over sine følelser og at han ikke lader dem løbe af med sig.

**MEN VIGTIGEST AF ALT: GODT ROLLESPIL.**

Det er op til din egen vurdering, om han fortjener et lyssværd eller ej.

Hvis de har fortjent det skal de have et lyssværd, vær ikke bange for kun at give en eller to af dem et lyssværd... **MAN SKAL GØRE SIG FORTJENT TIL DET.** De, som har fået et lyssværd vil også være i stand til at bruge det. De vil få ligeså mange terninger idet som de har i melee.

**Krakmar:**

Denne planet er hjemsted for Nubada the Hutt og det er her at Shiraz gerne vil lokke spillerne hen. Han vil gerne have dem til at tro at det er Nubada the Hutt der har beordret bortførelsen af Pen-Targa. En krig med Hutterne nu

vil kun gøre det lettere for Imperiet at overvinde DNR. Spillerne ankommer til Brigant Starport (en klon af Mos Eisley), de kan hurtigt finde sig et hotel at indlogere sig på. På deres færd rundt i byen kan der ske mange ting. Man kunne forstille sig at Vuffi-Rah genkender en af besætningsmedlemmerne fra Shirazes skib. Spillerne kunne afhøre (Det er ikke særlig jediagtigt), de kunne følge efter ham og opdage Shirazes skib eller begge ting. De kan også observere Shiraz gå ind i Nubadas palads (som er under skarp sikkerhed). De kan komme, som tilhørere, til audiens hos Nubada. Der kan de så se at Shiraz snakker med Nubada og Vuffi-Rah kan udbryde (alt for højt) "Hey.. Det er ham.. DET ER HAM". Pointen er at spillerne på et eller andet tidspunkt skal se Shiraz og mandskab bærer nogle store kasser ind i paladset og have kraftigt på fornemmelsen, at Pen-Targa er der inde. De kan så vælge at gøre en af tre ting: 1. De kan tage til Lah-Tunwan og snakke med guvernøren. Eventyret fortsætter til sin slutning direkte. Det kan også være en måde at korte eventyret ned på, hvis der er gået forlang tid. 2. De kan tage kontakt til Guvernøren over holocom eller ligende. Samtalen bliver naturligvis aflyttet af Nubadas håndlangere. Hvis de gør det vil guvernøren selvfølgelig insistere på, at spillerne er helt sikre: For man kan ikke lave et angreb (ej heller forhandle) hvis man ikke er 100% sikker. Det kunne føre til mulighed nummer 3. 3. De kan bryde ind i Nubadas palads. Det gør de ved at købe et kort (en guide?) over bygningen eller ved bedrage/snyde sig forbi vagterne (eller en kombination). De når i hvert fald til sidst frem til et lager hvor de store kasser, som de så Shiraz og besætning kører ind, står. De kan lige nå at undersøge de tre ud af de fire så kommer der nogen. Det er Shiraz og

Nubada der langsomt bevæger sig ned af gangen (Nubada bliver hevet, af sine mere eller mindre halvnøgne mænd, på en vogn) Medmindre at spillerne tager direkte til Lah-Tunwan, så bør spillernes tilstedeværelse i Krakmar systemet slutte med, at de overrasker Shiraz i færd med at læsse sit skib. Det kommer til kamp og han driver dem tilbage, og afslører sig derved som darkjedi...en Vigtig oplysning. Jedirådet har ikke hørt om mørkejedier i mange år. En ting der kan sætte spillerne i gang er at der er nogen der prøver at stjæle eller likvidere Vuffi. Det kunne både være, at nogen på åben gade prøvede at hive Vuffi ind i en gyde eller også kunne de være nogen der prøver at købe Vuffi fra dem. I hvert fald skal spillerne få det indtryk, at der er nogen der meget gerne vil se at Vuffi ikke viser dem hvem kaptajnen (Shiraz) er. Det er selvfølgelig Guvernøren og imperiet der synes at Vuffi er for farlig, derfor skal han væk. Efter at spillerne et par gange har reddet Vuffis skind (og det har han jo), så (kan) sker nat raid scenen (se denne for uddybning).

### **Lah-Tunwan**

Spillerne ankommer til rumstationen Lah-Tunwan midt i natcyklusen, og får derfor ikke en overdådig velkomst. Guvernøren bliver da vækket og efter, at spillerne har fortalt deres historie, bliver han meget oprevet.

Dette skyldes at det ikke var meningen, at nogen skulle opdage Shirazes hemmelige kræfter. Guvernøren vil nu gerne likvidere spillerne - de ved for meget - Han beder dem blive en dag på stationen, for at forklare sig for hele jedirådet.

De er på Lah-Tunwan for, at overvære de historiske forhandlinger og for at diskutere kidnapningen af Pen-

Targa. Guvernøren tilkalder i hemmelighed Shiraz så han kan udføre den skumle handling.

Senere, samme nat... Spillerne vågner, der er uro i luften. Dette kan mærkes kraftigst af Enar. Af frygt for endnu et raid på Vuffi, eller også er de bare nysgerrige spillere der vil finde ud af grunden til den underlige fornemmelse, går de ud af deres lokale. De opdager en højt snakkende refueling droid, som lige er blevet vækket<sup>1</sup>. Hvis de sniger sig efter den fører den dem ned til en afsides hangar ved siden af den hvor deres eget skib står. I hangaren er Shiraz og hans besætning i færd med at laste det med nogle meget suspekte udseende kasser (En af dem indeholder Pen-Targa som er i stasis). Guvernøren har fået kolde fødder og vil flytte Pen-Targa væk fra stationen. Han vil også bruge ham som lokkemad så spillerne forfølger Shiraz ud til et sted hvor han kan gøre det af med dem en gang for alle - før de kan sprede rygter.

Det skal lige siges at tiden for det endelige angreb ikke kan slås helt fast, i.e. Jarnar-kometens ankomst til Coruscant - så guvernørens må være sikker på at jedirådet ikke får nys om noget før tid.

Shiraz fornemmer spillerne i det øjeblik at de genkender ham (selv om de holder sig skjult for øjet.). Shiraz, som ikke vil have at flere ved at han er kraftbruger, må slå spillerne ihjel et sted hvor der ikke er overvågningskamera og mange tusinde mennesker. Han skynder på de sidste af hans mandskab og løber selv ind i sit skib og blaster sig væk fra stationen. Spillerne, følger selvfølgelig efter.

Lah-Tunwans turbolaser batterier vil hurtigt få kål på det lille skib, hvilket ikke er så godt da skibet har Pen Targa ombord. Spillerne må gøre et eller an-

det for at få stoppet det. Det kan stort set kun ske ved at de selv flyver ud mellem rumstationen og det flygtende skib. Det er nok ikke muligt for dem at få central control til at stoppe beskydningen af et flygtende skib hurtigt nok. Det samme gælder selvfølgelig fighter beredskabet, som forresten er meget langt ude. De forventer jo ikke ligefrem et angreb inde fra. Shiraz og hans skib kan foretage et risikabelt hyper space jump og komme uden om dem. Der er faktisk kun spillerne der kan gøre noget for at redde Pen Targa og Shiraz.

Antaget at spillerne forfølger Shiraz i deres eget rumskib, sker der følgende: Da Nesmir styrer sit fly ud af hangaren stopper alle auto-turbolaserbatterierne (de sporer så dårligt at de kunne komme til at skyde Illuminari ned, hvilket vi ville være kedde af, nok især spillerne). Spillerne kæmper lidt med Shirazes skib (The Retalliator) og vinder hurtigt. Dette har to grunde. 1. Illuminari er et godt skib, der kun lige har fløjet 200.000.000.000.000.000 km<sup>2</sup>. Shiraz lader som om at han bliver skudt ned på den nærtliggende, øde, ørkenplanet Hu-naia 5.

### Opgøret på Hu-Nia 5

På en eller anden måde er det lykkedes for Shiraz, at få landet et sted hvor der er nogenlunde jævnt for ellers er der kun dybe kløfter og høje tynde pilestaler af den røde sten, jf. 9. The Retalliator står på en sådan høj monolit af sten. Spillerne bliver nødt til at lande lidt der fra (de skal lige finde en monolit der kan holde Illuminari). De kravler, springer og klatre over til The Retalliator.

Selve skibet ser ud som om at det er ok. Landings rampen er slået ud, men

<sup>1</sup> Andre jedier er også blevet vækket, men har heller ikke nogen idé om hvad der sker

der er ingen der svarer der inde fra. Når spillerne undersøger skibet finder de det tomt, bortset fra de fem besætningsmedlemmer, som alle er døde (gift), og nogle store kasser (Pen-Targa er i en af dem) i lastrummet. Udenfor står Vuffi-Rah (den er med for den var i gang med at rumskibssitte Illuminari, da spillerne lige pludselig vælter ind og begynder at råbe op om: Han ikke må slippe væk. De skal skynde sig, og at du (Vuffi) ikke skal gå i vejen. Hvad laver du egentligt her?) Så Vuffi ser forvirret ud og stiller selvfølgelig dumme spørgsmål. Luften sitre i varmen, den bølger. Det går langsomt op for spillerne, den sitrende luft kommer tættere på. Med et brøl bliver luften pludselig sort. Den høje Shiraz materialiserer sig lige bag ved Vuffi. Med et hurtigt sving, med sin mørkeblå laserklunge, får han hovedet af Vuffi. Med den anden hånd skubber han Vuffis forbavsede krop tilside og kaster sig adræt over den nærmeste spiller, med et dybt kampbrøl.

Her begynder the final fight. Den behøver ingen yderligere introduktion.... GØR DEN FED.. Til det har du mange gode hjælpemidler. Vi forstiller os noget med forcejump, kamp i den nedgående varme og røde sol og at Shiraz til sidst mister sit lyssværd til kløftens dyb.

Shiraz sætter af og med akrobatisk præcision laver han en baglæns salto og lander på monolitten ovre på den anden side af den fem meter brede kløft. Med den nedgående røde sol som baggrund brøler han af raseri. Han krydser armene ind foran sig og strækker dem ud. To højblå laserklunger vokser med en hidssende lyd ud fra hans overarme. Før at spillerne når at reagere hopper han over kløften igen og går til angreb med fornyet kraft.

Det hele ender med, at spillerne får Shiraz ned med nakken (hjælp dem lidt hvis de ikke kan få ham.). Husk: Det gør

ikke noget hvis der er en spiller der mangler en hånd eller fod efter kampen, de kan bare få en ny. I det at Shiraz dør starter sidste cut scene.

## 2.2 Scener - cut scenes

Det er op til GM at beslutte om cut scenes skal bruges eller ej. Man kan vælge at læse dem op som de er eller bare tage essensen af dem og gengive dem. At springe dem helt over vil være synd. De er med til at skabe en god stemning og de tjener også det formål at stresser eller hjælpe spillerne lidt. Det er jo nemlig sådan, lige som i alle gode heltefilm, sådan man altid ser hvad de onde gør og vores allesammens helte ved ingen ting. Husk lige at instruer spillerne om dette.

### 2.2.1 Indledningen

Det er nok en ide at læse starten op først - hvis du kan lide den, jf. 2. Denne cut scene starter da de sidste bogstaver forsvinder over skærmen.

**[KLIP]** De sidste gule bogstaver forsvinder i stjernevrmlen. Billedet panorerer ned. Flere stjerner. Pludselig flyver en imperial target drone hurtigt ind fra neden i billedet. Grønne laser skud hvirvler om den. Efter flere succesfulde træffere eksploderer target dronen. Tre tie interceptors flyver nu hylende ind i billedet fra neden. Det er tydeligt at se at det er dem der har skudt dronen. De splitter op og laver et perfekt synkront loop og fortsætter i samme kurs.

**[RADIO: EXAM-OFFICER]** "Nice. You scored a 82% hit ratio."

**[RADIO: TIE-IN Wing Lead-**

er]“Understood, sir. Orders?”

[**RADIO: EXAM-OFFICER**]“You are to repor?” Statisk støj fylder linjen

[**RADIO: EXAM-OFFICER**]“Hold on.” Tie interceptorene er snart kun småprikker blandt stjernerne.

[**RADIO: CENTRAL CMD**]“This is Home to all wings. This is Home to all wings. Return and report in. This is not a drill. Repeat. Return and report in. this is not a drill.” Langt ude laver tie interceptorene en formations kløvervending og sekundet senere hyler de skrigende tæt forbi. Billedet snurre rundt for at følge gruppen. Da det kommer helt rundt er det ikke længere kun stjerner der dominerer billedet. 8 store hvide star destroyere hænger der i midt i intetheden. Om dem flyver hundrede og atter hundre af bittesmå fighters som en flyvende udgave af kampmyrere fra Pratiks.

[**KLIP: Dememnor**] Til broen på en star destroyer. En mand med admiral tegn står og kigger ud af de store panoramavinduer. I baggrunden kan mange stemmer høres.

[**RADIO: COM-OFFICER**]“...urn and report in. This is not a drill. Repeat..” Der er hektisk aktivitet på broen, men admiralen ignorerer det. Han vender sig om, kappen slæber efter ham. Han kigger rundt. Alles øjne er rettet mod ham og en larmende stilhed sænker sig over broen.

[**Admiralen**]“Forbered jer på afgang. Klart skib. Resten af flåden vil være her om 2 minutter” Hans stemme ekkoer gemmen det store skib.

[**Kaptajn Jey af The Dememnor**]“Hr Admiral - Sir! Alle grupper har rapporteret ind. Vi er klar hr.”

[**Admiralen**]“Godt kaptajn. Tilbage kald vagtposterne. Tiden er oprinden, vi skal afsted mine herre” Det sidste han siger er henvendt til en væg med skærme i billedets højre side hvor femten til tyve forskellige kaptajner står ret og klar til at modtage ordre.

[**Admiralen**]“Sænk broen. Hæv skjældende og fald ind i formation Alpha. Sæt i værk.” Billedet bevæger sig over admiralsens skulder og ud af et af de store panoramavinduer og ned langs skroget på The Dememnor. Over alt forsvinder turbolaserbatterier ind og store skjælde kører for hullerne de efterlader. Billedet vender rundt og kigger op mod broen. Den er også på vej ind i selve skroget. Billedet bevæger sig hurtigt baglens væk fra skibet og afslører en enorm flåde af disse kæmper. Der er ikke længere bare otte men mere end femten.

Simultant sætter de i bevægelse og forsvinder hastigt ud af billedet.

## 2.2.2 Arka 5 - Welch & Flyguy

Scenen udspiller sig når spillerne er på vej væk fra Arka 5.

Flyguy står nærvøst og ser op på den ranke kommandør Welch. Han tørter sine fede, fedtede hænder i sin al for stramme skjorte. Hvis spillerne vil prøve på at lytte med, så vil de høre en degradering af den kære Flyguy.

[**KLIP**] Ankomst hallen.

[**Welch**]“Hr. Flyguy, formoder jeg.”

Flyguy nikker. Han strækker sin fede hånd frem mod kommandøren, som ser

misbilligede på den fyldige mand. Welch giver ikke Flyguy sin hånd men fortsætter:

**[Welch]** *“Jeg er kommandør Welch og udsending for Senator Oric Addison. Angående informationer omkring misligholdelse af Deres kontrakt med det lokale styre. Er jeg her for at meddele dem at de fra dette øjeblik er frataget fra tjeneste på denne station.”*

Flyguy måber mens Welch peger på den lille mand fra hans følge og fortsætter:

**[Welch]** *“Dette er Eoh Niwien som netop er blevet udnævnt af Senatoren som Arka 5's nye leder.”*

Flyguy begynder at ryste og han bliver helt rød i hovedet.

**[Flyguy]** *“Jam... jammen. Hvad med mig?..?”* Vræler Flyguy.

**[Welch]** *“De bedes hurtigst muligt forlade denne station. De er ikke længere velkomne.”* Svare Welch.

Flyguy går i nedtrykt sindstilstand der fra.

### 2.2.3 Tars prøve

**[KLIP]** En lysning i skraldejungen. Træerne der flankerer den hænger ud over rydningen. Den ene ende er domineret af en sø med mørkt mudret vand og tunge store siv der kun lige stritter op over vandoverfladen.

**[Mad Pellinore]** *“Se her min søn.”*

Pellinore skifter lige pludselig personlighed:

**[Mad Pellinore]** *“Se, fremtidens dam.”*

Pellinore træder tilbage og Tar kigger ned i det rolige vand.

**[KLIP]** Månen og den askefyldte stjernehimmel spejler sig i det mørke vand. Enkelte steder ses aske svømme rundt i vandet og midt ude i søen stikker et plasmakølerelæ op som en ensom rusten statue. Pludselig ændres spejlbilledet.

**[KLIP]** En planet... Det er Markan... Ud af stjernemørket toner seks store trekantede former frem. Sværm efter sværm af små tiebombere dykker ned i Markans turbolente atmosfære. De store fugle begynder at spy laserild ned mod planetens overflade.

**[KLIP]** En lille rund hytte, dit hjem Tar. Voksne og børn løber ud af huset. I baggrunden ses grønne laserstråler fra kredsløbsbombardementet borer sig ned i den frugtbare jord. I døråbningen ses en skikkelse - det er din far - han bærer på en lille baby. Han skal lige til at løbe ud af huset da en enorm laserstråle skærer ned fra himlen og fanger huset - Et kort sekund lyser den mørke døråbning op og så eksploderer huset i en sky af murmateriale og tagsten. Faderen kastes flere meter frem. Skikkelserne i forgrunden falder til jorden. Faderen rører ikke på sig...

**[KLIP]** kun en klar babygråd høres i lunden.

**[KLIP]** En kvinde rejser sig først. Hun løber hurtigt hen og samler babyen op i sine arme. Hun, din mor, begynder at løbe. De andre børn rejser sig for at følge efter, men det når de aldrig: I det samme flyver en formation Tiebombere ned fra oven og deres protonbomber får himmel

og jord til at illumineres i et lyshelvede i nogle få sekunder. Da dine øjne vender sig til mørket ser du den askegrå stjernehimmel og gule måne spejle sig i søen og kun ekkoet af babygråd høres som en klagefulgts skingre sørgmodige skrig.

#### 2.2.4 Natraid i Krakmar

Denne scene kan bruges til at få spillerne i gang eller til at smide ind i midten af eventyret for at ryste spillerne. Før scenen begynder skal man lige bede ham, der spiller Nesmir om at putte sine rystende finger i ørene (At vise ham udenfor vil ødelægge klimakset.)

**[KLIP]** I og Vuffi Rah ligger og sover. I drømmer.

**[KLIP]** I ser de tomme gader i Krakmar, her sker ingen ting ud over de to fulde Hynurians som arm i arm vandre ned af gaden mens de synger druksange fra deres hjemplanet. De går forbi en mørk gyde og forsætter deres højlydte færd ned ad gaden.

Inden fra gyden træder en skikkelse i mørkegrå stormtrop rustning langsomt ud af skyggerne. Han ser sig omkring og vinker sine specialtropper frem fra mørket. De nikker til hinanden og lederens syntetiske stemme hvisker en hæs kommando til de mørkegrå mænd

**[SQ. Leader]** *“O.k mænd, lyt godt efter, jeg siger det kun én gang. Længere fremme i nummer 42 er vores mål. Husk det er droiden som er vores mål, de andre er overflødige.”* Lederen laver to tegn og tropperne spreder sig ud i gaden. Ind og ud af mørke kroge og døråbner mens de bevæger sig effektivt ned ad den tomme gade. Den forreste mørkegrå trooper lister sig frem til dør nummer 42 mens

de andre dækker ham. Han knæler ned foran døren og fra sit bælte tager han en tube og en sort boks. Han begynder at smører tubens indhold rundt i kanterne på døren og derefter placerer han boksen på midten af døren. Han skynder sig væk - i dækning.

Her vågner spillerne. De skal nu skynde sig for øjeblikket efter gennemrystes bygningen af en eksplosion og døren ind til spillerne pulveriseres; en tyk grå støvsyde fylder lokalet. Det er nu tid til lidt stormtrop kamp. Stormtropperne angriber selvfølgelig som de plejer, ved at skyde vildt omkring sig og fylder rummet med røde blasterskud.

Det er nu at spillerne kan bruge deres ny erhvervede lyssværd (Hvis de har fået et endnu) og nedkæmpe nogle stormtropper. Det skal gøres klart at de mørkegrå stormtropper går efter at skade Vuffi-Rah og de kan eventuel få et par skud ind på ham (han kan endda måske miste en arm).

Når tropper har indset at de ikke kan komme forbi spillerne vil de trække sig tilbage og medtage deres sårede (bedste marine-corp stil) og de vil tage benene på nakken. Alle tropperne vil prøve på at slippe væk og spillerne skal ikke have store chancer for at få fat i en levende. Hvis de nu gør alligevel så kan de ikke få noget ud af ham, han vil aldrig sladre og spillerne kan ikke torturere ham (det er ikke jedi agtigt, og det skal gøres klart; MEGET KLART).

#### 2.2.5 The End

Denne slutning tager udgangspunkt i at spillerne dræber Shiraz og at han falder ned i en af de dybe afgrunde på Hunia 5.

**[KLIP]** Det rungende skrig fra Shiraz

ekkoer brølende rundt i slugten. Hver spiller hører forskellige trusler i brølet. Trusler om død, hævn, og anden ondskab.

**[SPILLERNE]** De går tilbage til skibet, hvis de kan. En eller flere af dem kunne være såret. Hvis det er tilfældet skal man lige flette lidt førstehjælp med i historien. Inde i The Retalliator finder de i lastrummet en stor sort kasse, ca 3 kubikmeter. Den åbner; da en af spillerne trykker på knappen hvor der står "open". Inde i boksen er en klar beholder (ca.  $3m^3$ ) med en mudret grøn slimet masse. Spillerne går helt hen til boksen. Noget bevæger sig der inde - En skikkelse. Pludselig kommer et ansigt helt op til glasvægen, alle får et chok, men Nesmir genkender hurtigt sin far og hjælper ham ud. Lige da Pen Targa er kommet op, slår han øjnene op (for første gang i over 20 år) han når kun at sige en halvkvalt (slimet) lyd:

**[Pen Targa]** "Hmnnngaaa"

**[KLIP]** Man ser et luksuriøst indrettet kontor ombord på en yacht eller ligende. Guvernøren sidder i sin lænestol og kigger i nogle papirer. Der er et bornholmer ligende ur der tikker i baggrunden. Guvernøren rasler med papirende samtidig med at uret tikker.

**[Ur]** "Tik.....Tak....."

**[Guvernøren]** "hrmmm" Han rømmer sig og blade.

**[Ur]** "Tik....Tak.."

**[KLIP]** ] Broen af en stardestroyer. Man ser nogen aktivitet og en admiral står og

snakker med en stor mand klædt i en mørk robe. De står i skygge så man kan ikke se dem tydeligt og ej høre hvad de siger.

**[KLIP]** En mand, lederen af Jedirådet, sidder på en lille ydmyg seng i et lille ydmygt indrettet lokale der som eneste luksus er placeret så den opgående morgen sol skinner gult og klart ind ad vinduet. Han sidder og lader sine korte ben dingle ud over den lidt for høje seng og nyder den opgående sol på Yavin 4. I baggrunden kan man høre junglens morgenlyde.

**[Kribanarhbird]** "SRHIRRRRIITT KRAAAAAA" Den basker dovent forbi uden for vinduet, som må være placeret rimeligt højt oppe

**[KLIP: Retalliator]** I står stædig i lastrummet af Shirazes skib.

**[Pen Targa]** "Hngr... Hjælp dem.. Skal stoppe.."

**[Nesmir]** "Hvad... Hvad.. far, jeg"

**[KLIP: Guvernøren]** Tilbage til Guvernøren, i hans kontor.

**[Ur]** "Tik...Tak....Tik... TAK.."

**[KLIP: Dememnor]** På broen af stardestroyeren står de to staig og taler.

**[Mørk kuttemand]** "Tålmod Admira..." Resten er tabt i støjen af en trooper der skal lave et eller andet ved et panel der er i forgrunden i billedet.

**[KLIP: Yavin 4]** Jedimesterens lokale. Han sidder stadig på sengen. Varmedisen fra den opgående sol har allerede op-

varmet luften i lokalet så meget at det kan anes. Det ser ud til at blive en varm dag på Yavin 4.

**[KLIP: Guvernørens kontor]**

**[Ur]** "Tik... Tak ...Tik... Tak ...Tik... Tak ...Tik... Tak ...Tik... Tak ...Tik.....Bong (x3)" Guvernøren kigger op, får et fjernt blik og mumler, som om der var andre i lokalet:

**[Guvernøren]** "Lyt... Tiden er inde. Det er begyndt."

**[KLIP: Dememnor]** Broen

**[Mørk Kuttemand]** "NU ADMIRAL! NU!!" Råber kæmpen pludseligt. Admiralen vender sig hurtigt rundt. Hans kappe blafre omkring hans krop og dækker billedet helt i det han går forbi råber han:

**[Admiral]** "FÅ OS UD AF DENNE TING! og ind i kamp formation. Sænk skjoldene og hæv broen"

**[KLIP: Lah-Tunwan]** En mængde store skibe patruljerer stadig i systemet og ind til flere fighter wings (b-wing and a-wing) er på patrulje. En sådan patrulje kommer ind fra oven i billedet, og det følger med i midten af gruppen.

**[RADIO: Romeo Leader]** "This is Romeo leader calling in, Lah Tunwan space 22. over..." Man kommer tættere på Lah-Tunwan.

**[RADIO: Romeo Leader]** "This is Romeo leader calling in, Lah Tunwan space 22. over." Tættere på Lah-Tunwan. Er nu inden for 10k.

**[RADIO: Romeo Leader]** "This is Romeo leader calling in. Lah-Tunwan come in.. Any body? Wing men responde please. Over!" Delingen ændre kurs for at følge skroget af den enorme rumstation rundt.

**[RADIO: Ukendt jedistemme]** "To all ships: Move away from the space station.. Something is terrerbly wrong... I repeat.. Move awa...." Alt bliver til et inferno af ild, lys og vragrester da Lah-Tunwan eksploderer (tager et par skibe og vores wing med sig i eksplotionen)

**[KLIP: Yavin 4]** Jediens værelse. Han sidder stadig på sengen. Tager sig pludselige til hovedet og får et forfærdet ansigtsudtryk. Han åbner munden, men bliver i det samme opmærksom på varmedisen som er begyndt at bevæge sig over gulvet - i mod ham.

Før at han når at reagere materialiserer der sig en høj ansigtsløs mørk skikkelse i disen. Den blokerer for alt lys fra vinduet. I en lang bevægelse fejrer skikkelsen et langt rødt lyssværd ind i maven på jedimesteren.

**[Jedimesteren]** "Hrm.. arggag" plus andre dødslyde

**[Jedimesteren]** "Jeg følte dig ikke... Hvem.. er... du!" Han falder død om på gulvet.

**[KLIP: Guvernøren]** Kontoret. Han ser rundt med et diabolsk ansigts udtryk og lægger pludselig nakken tilbage:

**[Guvernøren]** "Ha ha ha....mmmm... HA HA HA HA HA HA" Hans ondsksfulde grin runger hult i rummet.

[KLIP] Jenarkometens hale fylder hele den ene del af billedet og selve kometen forsvinder ud i stjernehimmelen. Den anden side er mest domineret af stardestroyere der spyrer vinge efter vinge af Tie fighteres ud. Et massivt angreb er blevet sat i gang, ned mod den store metropolisplanet Coruscant.

[KLIP: Guvernøren] Hans onde grin fortsætter medens at billedet fader til sort

[Guvernøren] "Ha ha ha...mmmm...  
HA HA HA HA HA HA"

Da billedet er blevet helt sort toner et blå skilt frem

The End  
Ses i Episode II  
The Darkness behind enemy lines

## 2.3 Opsummering

- Nesmir bliver instrueret i hans mission. Han drager ud for at møde Neo, den første af de udvalgte. Han er daglig leder af Cienwyn Orbital Kasino.
- Nesmir og Neo drager til Minerne i asteroidebæltet Kailon. Enah bliver samlet op. De tre personer drager videre til Markan.
- De møder den "kærlige" familie som ikke vil lade Tar gå uden først at lave en scene. Moren græder, og faderen siger "Vi er stolte af dig min søn." Og tørrer en tåre væk.
- Ankomst til Kuice. Her overværer de den sidste del af kidnapningen: En proformakamp mellem nogle stakkels Bountyhunters og Guvernørens garde.
- Guvernør Marwind beder om hjælp om at spore bortførene. Han skal selv til det et vigtigt møde. De får lidt hjælp fra senatorens skib, The Gryphon, som kan give dem informationer angående kidnapperens udgangsvektor (Krakmar solsystemet.).
- Ankomst til Arka 5 hvor spillerene bliver nød til at tanke brændstof til den videre færd. På Arka 5 har der lige fundet en ildkamp sted hvor en stor mængde droider er blevet ødelagt og der er også blevet stjålet nogle powerkonverters. Her vil spillerne også finde droiden Vuffi-Rah, som har set og kan genkende kaptajnen og skibet de leder efter men hans holografisk projektor har ikke virket i ca. 100 år. Vuffi kan altså kun genkende ham hvis han ser ham personligt.
- Ankomst til Krakmar systemet. Her kan spillerne så selv vælge og de vil have hjælp fra Jedimesteren Mad Pallinoor, eller de vil drage direkte til Krakmar og efterforske kidnapningen. De kan gennemgå jediprøver og få lyssværd på Brigant.
- Planeten Krakmar hvor Hutten Nubada regerer med hård Hutt hånd. Spillerene vil her støde ind i Shiraz og før end at han slipper væk afslører han sig som dark jedi - den første i mange år.

- The Brigian Dump. Skraldeplanet og hjemsted for Mad Pellinore, som vil teste lærlingenes renhed ved en individuel prøve. Hvor de, hvis de gennemfører den med tilfredshed, kan blive overdraget et lyssværd.
- Lah-Tunwan Obital spacestation er stationen hvor guvernør Marwind har fået samlet alle de vigtige folk, jedirådet, de store minekorporationer samt store dele af scenatet. Spillerne finder Shiraz i færd med at flytte Pen Targa og sætter efter ham.
- Hu-Naia 5 den røde planet hvor Lærlingen, Shiraz, vil styrte ned med jedimester-ern og hvor den sidste kamp vil finde sted.

## Kapitel 3

# The Darkness Behind Enemy Lines

De tre studerende ventede; de havde faktisk ventet på den gamle vandringsmand siden midsol. De var spændte på at høre resten af historien om de fire helte, og de havde allerede købt vandringsmandens yndlingslikør.

"I kommer forberedt, ser jeg!"

Stemmen kom fra de nu åbne døre. Den fedladne mand vandrede hen over gulvet og snupede flasken med den lyserøde væske ud af hånden på den ældste af drengene. Han førte flasken op til munden og gurglede med lange drag halvdelen af indholdet ned i sin skæggede hals.

"Skjal jæ fortsætte historien nu?" sagde han og afsluttede med en stor og rungende bøv. De tre unge mænd nikkede og tog plads omkring den gamle.

"Sidste gang i var her, fortalte jeg jer om hvordan de tre lærlinge og deres ven nedkæmpede den onde Shiraz og reddede deres jedimester - mester Pen Targa Marwind"

Vandringsmanden tog endnu en stor slurk af flasken og fortsatte.

"De næste 5 år trænede de som lærlinge hos tre forskellige mestre, men de blev samlet igen for at udføre en diplomatisk mission for jedirådet; en mission som skulle bringe dem længere bag fjendens linjer end de havde forventet..."

[KLIP] Mørket sænker sig i salen. Kun lyden af slikposer og folks forventningsfulde stemmer kan høres. I den anden ende af salen høres en mobiltelefon.

[Person] "*Så sluk for det lort*" Råber han. Der fumles og mobiltelefonens ringen afbrydes abrupt. Foran jer glider de store tunge gardiner fra og afslører et lerred.

[KLIP] 20th centry fox store guld logo med tilhørende trommehvirvl og fanfare høres

[KLIP] Mørke

[KLIP] Store blå bogstaver

A long time ago, in a galaxy far,  
far away...

[KLIP] Mørket bliver til stjernehimmel. Star Wars åbningsmusikken høres og nede fra scroller store gule bogstaver ind på lærredet.

# Star Wars

## EPISODE II

### The Darkness Behind Enemy Lines

Det er nu to år siden Abnis Rechnoor proklamerede begyndelsen på fredens århundrede. Det er nu to år siden Jenar-kometens hale bragte den imperiske flåde fra de hemmelige værfter i outerrim til Coruscant.

Det er nu to år siden Coruscant faldt og størstedelen af senatet og jedirådet blev taget til fange eller dræbt, enten i eksplosionen, da rumstationen Lah-Tunwan eksploderede, eller i slaget om Coruscant. . .

Den ny republik blev med ét slag slået i stykker. De fem mest magtfulde fraktioner prøvede alle at overtage ledelsen af planerne for at generobre Coruscant. . . Nu sidder de fem fraktioner på hver sit område og kan ikke gøre noget. De prøver hver især at få overhånd, så de andre må bøje sig. Alt imens styrker Imperiet sit fodfæste ved at erobre strategisk vigtige systemer, befæste de planeter de allerede har og udbygge flåden og hæren. . .

En splittet republik imod en samlet fjende. Rygterne svirrer om en ny kejser, hvad kan ellers samle de magtbegærlige Warlords i det Imperiske rige? Efter udslettelsen af Lah-Tunwan samlede resten af Jedirådet sig på Mester Targas isplanet Kulice, for at prøve at få samling på de forskellige fraktioner såvel som at prøve at forstå hvad der er ved at ske. . .

Nemlig at en ny orden af darkjedies har rejst sig og forenet Imperiet til kamp, en kamp som de hastigt er ved at vinde. . . . .

### 3.1 Indledning

Dette er episode to af en Star Wars trilogi, skrevet af André Tischer og Carsten Mægaard til Viking Con. Tak til alle spiltesterne. Spillene er afhængige af hinanden og bør ikke spilles uafhængigt eller i anden rækkefølge.

### 3.2 Historien

Dette scenarie starter ca. to år efter det sidste sluttede. Imperiet har effektivt slået den ny republik i stykker. Resterne af den ny republik har mere travlt med en intern magtkamp, end at få lavet en samlet front mod Imperiet. Imperiet agerer, for første gang siden kejserens død, som enhed. Dette skyldes den religiøse orden Stigmarta. Troen på Kejseren har samlet de mest magtfulde mænd i Imperiet. Spillerne bliver i starten konfronteret med den viden, at den karismatiske senatleder Abnis Recknoor stadig lever<sup>1</sup>. Han vil, om nogen, få parterne til at mødes og forene sig. Problemet er, at han er fanget på en hemmelig fængselsplanet. Kun ét skib kender til planetens lokation og det er en Imperial Class IV star destroyer. Hvis spillerne vil have nogen chance for at redde Abnis skal de handle med det samme, mens sporet efter star destroyeren stadig er varmt.

Sporet leder dem til Planeten Boleias. Der bliver de nødt til at bryde ind på en stærkt bevogtet base og snige sig ombord på en shuttle, som er igang med at tage forsyninger til star destroyeren. De ankommer til Redmoon som planeten hedder. Der får de hjælp af de over en million fanger, der skaber postyr, nok til at distrahere fjenden så lang tid, at spillerne kan snige sig ind på basen. Der opdager spillerne nogle

<sup>1</sup>Man troede at han døde i kampen om Coruscant.

medicinske laboratorier som har været brugt til genforskning. De er på det tidspunkt rømmede, men bagerst er der en bagindgang til high security området. Der finder de Abnis Recknoore. Men Guvenør Marhwinds personlige livvagt, en klon lige som Shiraz, møder dem i Stigmarta katedralen - han er ude efter hævn. Spillerne flygter efter kampen tilbage til Kulice.

Bag ved kulisserne trækker Imperiet, nærmere bestemt Guvenør-, Biskop Marhwind, i trådene. Han har ikke længere brug for laboratorierne, for deres opgave er afsluttet. Forskerne er blevet fjernet. Han har nu en hær af jedikloner og han kan lave flere hvis det skulle være nødvendigt. Det eneste der stadig er på planeten, af værdi, er sjælebrønden. Det er et stykke teknologi der dræner personer for deres livskraft og kan overføre det til jediklonerne. Det er derfra, de får deres kræfter. Det vigtigste Marhwind skal sørge for er at sikre sig, at delene af republikken ikke samler sig. Spillet slutter med, at spillerne - forhåbentligt - bliver udnævnt som jediriddere (ikke mestre), og alt er lykkeligt, tror de.

### 3.3 Timeline

Dette er en gennemgang af eventyret som det helt optimalt kommer til at foregå. Gennemgangen indholder også information om ting der sker uden for selve spillet, så som hvad der sker lige før spillet starter.

#### 3.3.1 Prelude

En gammel imperisk SMD (secure message drone) ankommer til isplaneten hvor Nesmirs far residerer. Den indeholder en holobesked fra en gammel in-

formant, Gorath Loathsóme. Mr Loathsóme var en informant og dusørjæger for flere år tilbage, men han gik på "pension" efter mange års tjeneste.

I beskeden forklarer han, at han kender skæbnen på Senator Abnis Reknor og et par af de andre senatorer, som forsvandt ved Curescants fald. Dette er meget interessant, for man har hidtil troet at de døde i forsvaret af imperial-tower, da imperialisterne angreb. Den ny republik kunne godt bruge senator Reknor til at samle de forskellige fraktioner til kamp mod Imperiet.

Det beslutes hurtigt, at man skal sende en spion til at møde Mr Loathsóme på den uafhængige planet Timara. Missionen vurderes ikke som særlig farlig så Nesmir, hans protocol droid erodfour (Erod IV) og de tre unge Jedier (Det ville alligevel ikke være muligt at sende Nesmir uden at Enah, Neo og Tar ville følge efter) sendes afsted.

### 3.3.2 Timra, intro

Spillerne ankommer til Timara. Planeten er kontrolleret af Guvenør Helio, en gammel imperisk kommandant. Han har erklæret planeten for uafhængig og som konsekvens heraf, har han måttet udbygge forsvarsværkerne betydeligt. Det er i en stor kro, The Iron Fist<sup>2</sup>, i det industrielle kvarter i hovedstaden "Heliopolis" at spillerne skal mødes med Mr Loathsóme.

Spillerne finder hurtigt The Iron Fist og der møder de kontakten. Mr Loathsóme fortæller dem en fantastisk historie om, hvordan han tilfældigt fik viden om en hemmelig fængselsplanet hvor Imperiet har de farligste fanger. På en liste over fangerne så han navnet Abnis Reknor. Ingen kan fortælle hvor fængsel-

splaneten er, for der er kun ét skib der flyver dertil og det er efter sigende kun kaptajnen, der kender dens koordinaterne. Planeten går under navnet Redmoon og skibet der fragter fangerne dertil hedder The Retribution.

Før Mr Loathsóme fortæller hvor man kan finde The Retribution, forlanger han 2000 credits, transport og statsborgerskab til planeten Nefryn, en ferie og paradisisplanet i indre rim.

Han fortæller, at skibet ankommer til planeten Borleias fem dage senere.

Omtrent samtidig med, at Mr Loathsóme fortæller om The Retribution, er der en bauntyhunter der genkender Nesmir, eller tror at han gør. Der er blevet udstedt en åben warrent på alle der ligner Nesmir, Død = 5.000 crds. Dette skyldes, at Imperiet vil undgå at nogen af deres kloner bliver opdaget før end at de er klar.

### 3.3.3 Borleias

Spillerne ankommer til systemet og opdager til deres held, at The Retribution ikke er væk. Der er en stor aktivitet af shuttles mellem den imperiske installation og skibet. Det ser ud til, at de er ved at være færdige med at reparere hyperdrivet.

Der er nu flere muligheder spillerne kan finde på at gøre. De kunne, især hvis de ankommer i en Lambda-class shuttle, prøve at lande direkte på The Retribution, men det kan ikke lade sig gøre. En anden, lidt dumdristig, plan var at prøve at få landingstilladelse i den imperiske installation. Hvis dette skal lykkes, skal spillerne være virkelig gode til at argumentere deres sag, medmindre, at spillerne dummer sig, hvorved de bliver omdirigeret til en landing pad i Corn-

<sup>2</sup>Opkaldt efter en berømt Super star destroyer

well til en safety inspektion. Det skal være virkelig svært at få direkte landingstilladelse i den imperiske installation. Spillerne kunne også finde på at prøve at lande i vildniset, men det vil udløse en jagt på dem. Hvis de lander i Cornwell, kan de nemt forsvinde i millionbyens mylder. Der kan de få fat i undergrundsbevægelsen<sup>3</sup>, og de vil hjælpe dem hvis spillerne forklarer deres sag. Det forholder sig sådan, at der ud over hovedvejen også er en gammel kanal, der leder fra den ældste del af de hydroponiske haver under jorden og videre direkte ind under den imperiske installation. Fire kommandosoldater, som ikke nåede væk fra planeten, vil gerne hjælpe spillerne med at bryde ind i den imperiske installation, da alt er bedre end at arbejde i de hydroponiske haver til man bliver gammel og dør af alder, som de siger. Da Nesmir har en militær rang, melder de sig under hans kommando - også selv om han ikke vil have det.

### Andre muligheder

Der er andre måder at snige sig ind i fortet på. Der er f.eks. en troppe-transporter mellem Cornwell og fortet. Spillerne kunne prøve at få fat på noget der skal transporteres på deres shuttle - hvis de er ankommet i en Lambda-class shuttle - som de så kunne bringe ind i installationen. Husk at der er meget stram sikkerhed. Dog skal det lige nævnes, at Imperiet kun har arbejdet på at genopbygge og udvide fortet i seks måneder, så der er selvfølgelig sikkerhedsmæssige huller, men ikke store.

### Gennem kloakken

Den mest grafiske entry er igennem tunnellen. Undergrundsbevægelsens

mænd viser spillerne og kommandosoldaterne hen til byens museum, hvor der i de ældste haveanlæg findes en hemmelig indgang til en gl. fighter bay. Bagerst i hangaren er der en generator og bag den starter en flere hundrede km lang tunnel. På et lille repulserboard skimmer de en dags tid igennem den lange tunnel. Da de endelig er ved at give op, ankommer de til enden af tunnellen... som er styrtet sammen. Bag sammenstyrtingen finder de en buet væg -et stort rør på tværs. Da de har skåret sig igennem betonvæggen kommer de ind i et nyere drænrør.

Den næste del af turen foregår i de store drænrør. Der løber for øjeblikket kun lidt vand i bunden af røret, men under monsunen vil det næsten være helt fuldt, fortæller kommandosoldaterne. Spillerne skal opdage at deres comlinks ikke virker hernede.

Da spillerne ankommer til et slam anlæg -et 10m højt, 5m bredt, 30m langt ovalt kammer, med vand og slam i bunden, ender røret. Røret fortsætter på den anden side af afgrunden. Massere af andre store rør ender her. Spillerne skal over på den anden side, uden at de falder i vandet 5-6 meter under dem. Midt i deres vej over afgrunden ankommer en patrulje, på 10 troopers fra et andet rør. En længere kamp starter. Hvis en spiller falder i slammet vil et slammonster komme op af vandet og prøve at æde ham, hvilket også gælder hvis en død eller en trooper falder i. Monsteret skal have lange tentakler så det kan gribe efter spillerne og trooperne. Trooperne kan selvfølgelig ikke kontakte base, da deres comlinks heller ikke virker, dette erfarer spillerne ved at trooperne råber til hinanden. En trooper kan eventuelt prøve at flygte for at advare basen og hvis det lykkes ham, skal det blive endnu svære

<sup>3</sup>Eller de kunne få fat i dem. Hvis spillerne f.eks. starter en kamp med safety inspektørene.

for spillerne at infiltrere The Retribution.

Turen igennem røret ender med, at spillerne ankommer til et spildevands anlæg. Der er nogle arbejdere der overvåger anlæggets drift, men det skal være muligt for spillerne at snige sig forbi og kravle de 20m op til overfladen, eller alternativt, at bluffe sig forbi, evt ved hjælp af trooper uniformerne.

### Den imperiske base

Målet er at spillerne skal op på The Retribution. Dette er ikke nogen nem opgave, da sikkerheden på basen er i top, men den sikkerhed gælder dog mest når man snakker adgang til basen. Imperiet antager, at ingen kan komme igennem basens forsvar. Der er dog sikkerhedsprocedurer inden for murene, i form af adgangskoder, enkelte checkpoints, kameraer og andre mindre foranstaltninger. På basen er der udstationeret 10 delinge stormtropper, 30 trooper delinger, tre delinger AT-STere og to af Tie-fighter eskadrillierne. Basen kan have mange flere tropper, men de er sendt til Cornwell for at holde styr på byen. Der er ca. 1000 ikke bevæbnede mænd på basen. Dette drejer sig om lastfolk, piloter, reparationer, vedligeholdelse, teknisk personel, administration, kommunikation, registrering og så videre (meget lang liste).

Af aktivt forsvar, ud over murene og de automatiske forsvarstårne, er der altid patruljer troopers (20 mand) ude. Derudover patruljerer en enkelt deling AT-STere den inderste mur -Wall II.

Spillerne skal finde på en måde at komme ombord på en af fragtshuttlerne som fragter utrolige mængder af fragt og soldater op til The Retribution.

Hvad der sker hvor:

- **Pump house** Spillerne kommer op igennem denne bygning hvis de ellers tager kloakindgangen. Der sker ikke meget der. De kan dog sabotere drikkevandsforsyningen og spildevandsanlægget. Her arbejder 20 arbejdsfolk.

- **Generators:** Dette er generatorerne der driver alt strøm på basen, dog på nær forsvars vitale systemer. De "rigtige"er placeret 100m under overfladen i en stor klippe hule. Et par vedligeholdelsesfolk render rundt og tilser generatorerne. Foran generatorerne står et Ion cannon battery. Det er ikke bemanded.

- **Office buildings:** Disse bygninger er kun delvist i brug. Her sidder logistik og regner. Det er også her at al administration af lastning af The Retribution finder sted. Hvis spillerne leder kan de finde komplette lister over hvad skibet skal have at forsyninger. Skibet skal bla. have:

10.000 tons langtidsholdbar ernæring.

1000 tons dark matter

9 AT-STere (usamlede)

4000 tons protonTie-IV-bombs

1000 tons værktøj

Spillerne kan også erfare at der er ti delinger Gray troops ombord.

- **Storage Hall No. I** Dette er basens primær lagerhal. Den har over femtusind kvadratmeter lagerplads. På taget af bygningen er der placeret et quadlaser battery i hvert hjørne. Lige til højre for indgangen er der to store ramper der fører ned i den underjordiske

base, eller rettere de to store underjordiske lagerhaller.

I hallerne er der en stor mængde containere, dog flest i de nederste haller. De fleste i lagerhal I er røde med et gråt tegn (Redmoons tegn). Arbejdere er igang med at flytte dem ud til landing zone.

- **Landing zone** Dette er et cirkulært fladt område. Det er inddelt i landingszoner. I området omkring er der stablet de containere som er igang med at læsset ombord på kontanershuttles, som farer i pendulfart mellem basen og The Retribution. Spredt med ca. ti meters mellemrum står der gråklædte stormtropper (gray troops). De har ryggen i mod landing zone og alle der skal ind bliver stoppet og deres papirer bliver kontrolleret. Dog bliver andre gray troops ikke kontrolleret. Der er hektisk aktivitet og shuttles lander og letter hele tiden.
- **Hangar I - III** Dette er nogle halvcyklenderformede hangarer. I hangar I er alle de militære køretøjer, AT-STere, speedere, Tietanks osv. I de to andre er alle logistikfartøjerne.
- **Main tower** Tårnet er basens kommandonerve. Det er her fra, at general Witkin styrer alt hvad der sker. Selve tårnet er beskyttet af endnu en mur og tårnet er også beskyttet af et skjold (capital 3d). Det skal være umuligt for spillerne at komme ind i tårnet. . . det er for godt beskyttet.

- **Parade pladsen** Hvis spillerne går i stå og ikke kan finde ud, af hvordan de skal komme igennem sikkerhedsforanstaltningerne, så er der parade efter at de har været på basen i en times tid (ikke realtime). Alle gray troopsne bliver samlet og et podie bliver stillet op. Nesmirs bror, Guvenøren stiller sig op på podiet og holder en tale, jf. 3.5.3. Efter talen spredes tropperne, de går ned for at samle deres udstyr. Spillerne kan følge en af grupperne, som bevæger sig i standard formationer -dvs. otte mand- ned mod barrakerne. Der tager tropperne deres uniformer og tøj af for at tage et sidste bad i vand, før end at de skal tilbage til Redmoon. Det skal være forholdsvist nemt for spillerne at overmande de afklædte kloner (de er menneskekloner), tage deres uniformer og komme med på en af troppetransporterne.

### 3.3.4 The Retribution

Ombord på star destroyeren The Retribution, statsene og en beskrivelse af skibet jf. 3.4. Der er flere ting, der kan ske ombord på The Retribution og hvad der sker kommer i høj grad an på, hvordan spillerne er kommet ombord på skibet. Vi kan forestille os flere måder som spillerne kan vælge at komme ombord på:

De kunne vælge at stjæle nogle garytroopers rustninge. Det har jo den fordel, at det dækker for Nesmirs kendte ansigt. Hvis spillerne kommer ombord forklædt som vagter eller soldater<sup>4</sup>- eller

<sup>4</sup> Det er jo næmmere at komme rundt når man ikke behøver, at blive sikkerheds godkendt hele tiden. Graytroops går altid igennem, dog ikke Highsec områder.

<sup>5</sup> Dette kan også ske selv om spillerne ikke har forklædt sig som vagter så bliver de hyret af en eller anden kommandør som giver dem våben

en anden slags forklædning, så sker der følgende<sup>5</sup>.

### Fængselsoprøret

Det hele starter med scenen, jf. 3.5.4. Derefter går der et stykke tid. Så bliver spillerne kommanderet til at bevogte en gang og sikre at ingen fanger slipper igennem. Der gives klar ordre til, at skyde hvis de ikke overgiver sig betingelsesløst. Mens spillerne holder vagt... kommer lige pludselig, ja ingen ringere end... Vuffi-Rah væltende omkring hjørnet. Han er meget forvirret og råber op om, at det er for galt, at blive skubbet og slæbt på den måde. Han ville straks genkende spillerne, hvis de altså ikke var gemt under en graytrooper-hjælm. I hælene på Vuffi kommer de fire fanger anført af manden med det sorte skæg. Hvis spillerne gør mine til at stoppe ham trækker han en blaster og begynder at skyde. Hvis spillerne bruger stun og kampen tager for lang tid vil der komme en ordre om, at de skal skyde for at dræbe. Spillerne kan dog bruge undskyldninger som: Det kunne være rart, at vide hvem der gav dem nøglen til deres celler osv, men er de graytroops så er der ingen undskyldning.

Det er et rart lille dilemma at sætte spillerne i. Vi har ingen næm løsning fra vores side.

Spillerne kan gøre flere ting mens de er på The Retribution. De kan bryde ind i kaptajnens kahyt og finde koordinaterne på Redmoon, lagt der medvilje for, at de skal finde dem -vildlede dem. De kan få alle mulige slags oplysninger om Redmoon og fanger der er der. Så som dens opbygning, noget om de laboratorier der er, Styrke forhold med mere, se afsnittet om redmoon, jf. 3.3.5, for flere detal-

ier. Hovedparten af den tid som spillerne er på The Retribution skal gå med, at du som GM fortæller spillerne lidt om den rutine, afhængigt af deres forklædning, som de kommer til, at indgå i. Altså hved mindre, at spillerne ønsker aktivt at gøre noget.

Denne del af scenariet kan strækkes hvis der lang tid og den kan gøres kortere hvis der ikke er så lang tid.

### 3.3.5 Redmoon

Når spillerne ankommer til Redmoon er de enten skjult eller i forklædning. Lige når de står på overfladen kommer flyguy scenen, jf 3.5.5. Den første tid på planeten bruger spillerne på at lære at finde rundt.

Hvis spillerne er klædt ud som militært personel, vil de blive udstationeret inden for murene i imperial installation, med ingen mulighed for at komme ind i HighSec fængslet. De vil blive kommanderet ud på patrulier i de nærliggende dale. I messen kan de høre om nogen der har haft vagter i skraldedalen -De er sure over at få lorte tjansen- og lære, at forsvaret er svagt der. Før end at spillerne for gjort noget ved sagen bliver de udkommanderet til angrebstjeneste. De får at vide at sensor 132 $\alpha$  har opsnappet resterne af et elektrisk signal der er over niveau 5. Spillerne får at vide at to crackenheder ud over dem selv bliver sendt afsted til den sydlige halvkugle for at undersøge og måske neutralisere truslen.

Hvis spillerne f.eks. er forklædt som arbejdsfolk så kan de være uheldige, at skulle blive ombord på The Retribution eller også bliver de overflyttet til arbejdsbarrakkerne. Der har de, hvis de har lidt snilde, adgang til kraftværket der styrer noget af Imperial installation. Man kunne foreslå sig at de kunne få adgang til noget af computercore eller

kunne midlertidigt slukke for noget af sensor nætværket, evt omkring affaldslugten.

Spillerne må gerne nå at blive lidt frustreret over at de er *fanget* og ikke kan komme videre. De må gerne, lige gyldigt hvilken form for udklædning de har, finde ud af eller få fornemmelsen af flere forskellige ting. Et, basen er ved at blive afviklet, den har tjænt sit formål. Der kun lige én ting tilbage som gør at basen er værd at blive på. Det er selvfølgelig sjælebrønden, men det må spillerne ikke vide. Spillerne må gerne vide at laboratorierne er blevet forladt og lukket ned. De må også gerne få at vide at de er i direkte forbindelse med highsec fængslet. De kan også få de ny Adv tie interceptor II, jf. 6.1, at se - de kunne jo flyve over basen en dag. Spillerne skal også høre om en modstands bevægelse som gradvist er ved at blive for magtfuld i sektor I og de må gerne have på fornemmelsen at Imperiet er ved at planlægge udryttelsen af den. Den hidtidige grund for, at de ikke neutraliseret sektor I er at, den har været en fast kilde af ofre både til sjælebrønden - det må spillerne ikke vide, endnu - og til laboratoriets forsøg. Disse oplysninger kan de enten få ved tilfælde eller ved at undersøge databaser og ligende. Der er meget høj sikkerhed på basen, men så længe at de kun er i basen for tårnets fod, så har de rimelig stor frihed. De må ikke bare kunne komme ind i tårnet, dette må kun ske hvis tiden er ved at løbe ud og scenariet skal slutte. Så kan spillerne blive beordret til at gøre et eller andet i affaldslugten og derved springe alt på den sydlige halvkugle over.

### **Gensyn med Mr. Flyguy**

Hvad der skal ske på den sydlige halvkugle kan udføres på flere måder.

**Som tropper:** Spillerne bliver udkaldt til special duty. De skal ind i sektor I, sammen med beskyttelses tropper for at evaluere noget formodet teknologi. Siden at den enhed som spillerne tilfældigvis er aldrig har været på "special duty" så er det altså deres tur. Hvis spillerne er udklædt som noget andet så find på en måde som de kommer med på special duty. Spillerne bliver hurtigt transporteret til den sydlige halvkugle, dette sker med en monorail som der er blevet bygget. Den tager dem til de store porte, i den eneste slugt der fører fra sektor I til Sektor II. De bliver sat i en dobbelt patrulie. De får ordre om, at lokalisere det elektriske udsving. Det er et meget svagt signal og ImpScan kan kun give dem en afdeling af byen som de skal lede i. Hvis spillerne er teknikkere så bliver de bare ført ind af en bevogtnings enhed. De andre stormtropper begynder at sparke døre ind og samle folk i grupper. De skyder alle der sætter sig til modhværve. Hvis spillerne er for blødsødne så bliver de beordret til, at det skal gå hurtigere, hvilket fangerne ikke vil uden, at de bliver truet... dejligt dilemma. Spillerne skal være dem som lokalisere hulen. Lige gyldigt om de er teknikkere eller militær så er det dem der kommer først. Dernede ser de et næsten fertigt rumskib. Der er ingen personer tilsæde. En anden gruppe fanger tre personer der gæmmer sig i nærheden. En af dem viser sig at være Mr. Flyguy, Ken Flyguy. Stormtropperne vil straks likvidere fangerne og gør det hvis spillerne ikke interverer. Det skulle gerne gøre, at de afslører sig selv som rebeller. Spillerne kan forhåbentligt godt regne ud at fangerne er en del af den berygtede modstandsgruppe.

**Som redningsmænd:** Spillerne kunne få

nys om, at Imperiet vil nedlægge Sektor I. Deres kamerater skal alle hen og se retfærdigheden ske fyllest. I mednes kan spillerne se to, tre wings tiebombere tage af sted for at bombe de uskyldige fanger i sektor I. Spillerne kan selvfølgelig ikke acceptere, at de skal overvære udryttelsen af en million fanger. De stjæler et par af de specialbyggede fightere, jf 6.1, og sætter efter. Der næst udkæmpes et længere fighterbattle i kløfterne på Redmoon. Spillerne kan selvfølgelig ikke vende tilbage til basen nu, så deres eneste mulighed er, at sætte ned i sektor I, hvor modstandsbevægelsen selvfølgelig kontakter dem, de kunne godt se at spillerne lige har reddet dem fra bombing. Imperiet vil selvfølgelig sende flere bombere, men nu kan indbyggerene i sektor I forsvare sig selv, husk på at der er torpedolaunchers i den ny tiefighter type<sup>6</sup>.

Fra modstandsgruppen kan de få oplysninger om at der jævnligt har været tilfældige deportationer til laboratorie tjeneste, mine tjeneste. Ingen af dem fra laboratorierne er kommet tilbage. Tilgængæld har modstandsbevægelsen fundet en hemmelig slugt som fører op til overfladen, men de har ikke kunne bruge den pga. manglen af ildt på overfladen, kun Sullustrians kan ånde der uden breather. De kan også få bekræftet deres mistanke om affaldslemmen og laboratoriets tilknytning til Highsec fængslet. Kun en person har nogen sinde overlevet at blive udtaget til laboratorie tjeneste og det lykkes ham at flygte igennem læmnen, snige sig ombord på en transport og kører tilbage her til, men han er nu død af alderdom og hans historie er nu kun et rygte. Flyguy og hans kompan-

ioner kan hjælpe, hvis spillerne får dem overbevist om deres gode hentioner. De kan nemlig bryde ind i tårnets mainframe og scramble alt comlik kommunikation. De har en berømt slicer i blandt dem og de har koderne til kommunikations computeren. Så hvis spillerne vil tage dem med så vil de gerne hjælpe med befrielsen af Abnis Recknoor, der udover kan de udpege den stjernetåge som Redmoon befinder sig i. Hvis de tager dem med vil de alle blive i affaldslugten ved communicationrelayet og sabotere det og så selv prøve at stjæle transport væk. Dog vil Flyguy med spillerne.

Spillerne kan nu snige sig ind i affaldslugten eller de kan, hvis de ikke har afsløret sig selv, køre med tilbage sammen med tropperne, det udelukker de andre, vedmindre at de kan låne deres iltarparater ud til dem. Det at de sniger sig over overfladen på planeten, skal gøres hurtigt - spil tid. Det tager dem en uge før end at de støder på en forfalden speeder som de kan lave. Den tager dem hurtigt til sektor II. Hvor de sniger sig ind i affaldslugten det kræver, at de sætter en sensor ud af drift, men det sker hele tiden, her er der bare ikke noget backup system, for Imperiet føler sig sikre.

### Laboratoriet

De finder hurtigt kommunikationsstationen, den er i en lysning i mellem affaldet -Hvorfor skal der altid være affald?<sup>7</sup> Der kan de sætte comlink kommunikation ud af drift. Pladsen op til affaldslusen er ryddet, et par skinner ender under skagten og en tipvogn står parrart til at tage imod. Henne ved affaldslemmen er sidder en motion scanner, den bevæger sig i et fast mønster som de hurtigt kan lære. Hvis de løber over pladsen og kaster sig

<sup>6</sup>Man kan ikke lave kredsløbsbombardement fordi de dybe kløfter dækker for skudne.

<sup>7</sup>Se "Hidden Foe"brigandump.

op i vognen kan de måske undgå at den sætter alarmen igang. De vil opdage at skagten ikke er overvåget og at, de kan kravle op og ud i laboratoriet.

Laboratoriet er basalt sen en lang gang med rum og celler til hver side. Midt i gangen er controlpoint. Det er et rum hvor gangen går igemmen og der er en lang række monitore og kontrolpulte. Det er her at spillerne kan få information om hvad der forgik i disse haller. Denne fløj er lukket ned og alt lys er slukket. Spillerne kan kun se hvad de kan lyse op med lygter -lyssværd?. Stemmningen skal være mere aliens end Star Wars. I disse haller har der været udført de grusomste forsøg med mennekser og andre former for intelligente væsner og deres klageskrig er malet ind i stemningen. Alle celler er af envejsspejle og ellers helt tomme for møbler. Laboratorierne vider om desikationer, hvor personerne har været spændt fast medns at, *lægerne* har *undersøgt* personen. Der er gaskamre og krematorier. Mednes at spillerne bevæger sig dybere ind i laboratoriet skal laboratorie scenen udspille sig.

Spillerne, hvis de ellers gør det, kan få følgende oplysninger i laboratoriet.

- Abnis Recknoors cellenummer, hvis de ikke har fået det før.
- At laboratoriet har været brugt til genforsøg og at, de sluttede for en to måneder siden.
- At alt laboratoriepersonalet belv forgiftet til deres resultatfest og belv forgiftet af Guvenør Marhwind.
- At Imperiet er begyndt at rømme planeten og agter at bombe sektor I til Couscant, inden for det næste halve år.

For enden af gangen er der to døre, som de på oversigtskortet kan se fører ud i en storgang der til højre fører ned til prisonCheckpoint og til venstre fører til main Turbolift core og videre ud i main-hall.

### HighSec Prison

Vi ved ikke hvordan spillerne har tænkt sig at befri Abnis, men det kommer sikkert til at ligne en meget kendt scene. Abnis er meget omtåget og forkommen - Tynd og udmavret - og de bliver nødt til at, næsten bære ham. Dog når spillerne har befriet Abnis kommer følgende scene, jf. rescue 3.5.6

### Flugten fra Redmoon

Når spillerne får kæmpet sig vej ud af fængslet får de at vide at der er en hanger under tårnet - det kunne de få at vide ved hjælp af et kort, over comlink eller kunne vide det fra før de tog til sektor I. Måden at komme derved at ved hjælp af turbo-liftene. Hvis de på noget tidspunkt stiller sig ind i en turbolift vil den tage dem til katedralen, hvor Rotokar venter dem.

Kampen i katedralen er en klimaks kamp. Spillerne skal kunne føle ondskaben i rummet. Rotokar skal udfordre spillerne til kamp, han skal gøre hurtig process med alle der skyder - F.eks. Kommandosoldaterne hvis de stadig er med. Under kampen skal han fortælle spillerne at ingen kan unslippe Sigmartas hævn alle der sætter sig op imod den ny orden skal blive udslættet. Han skal også røbe at han og hans brødre fra nu af og i alt fremtid vil regere galaksen, da de bærer en del af kejserens magt i deres gener.

Efter kampen kommer slutscenen.

### 3.4 Retribution

Skibet<sup>8</sup> er en af de nye -ja ca. tre år gamle jf Hidden Foe- skibe som blev brugt til at genintage Coruscant for nu ca. 2 år siden. Skibet er dobbelt så stort som en imperial class og den huser langt flere tropper, last og fighters. The Retribution blev hurtigt efter Coruscants fald bygget om til et fangeskib som skulle fragte de mange fanger -fra Coruscant og andre planeter- som den ny opblussede krig gjorde til krigs- eller/of politiskefanger. Skibet har stadig sine specialbyggede skjolde, som du jo nok husker, så brugte high command Jenarkometens hale som ly til at føre flåden helt til Coruscant og for at skibene ikke led skade byggede man skibene specielt: De kan trække alt indenbords, dvs. f.eks. at broen kan trækkes helt ind i skroget så skibet bilver som en pilespid. Skibet kan ikke sætte fightere ud, skyde eller bruge sine tractor beams mens at den er i skjold mode, tilgængelig har den større manøvreduktighed og hyperdrive motivator hvilket gør skibet til et utroligt effektivt strategisk våben. The Retribution, og skibe som det, har ikke flere våben på trods af dens større størrelse i stedet har den en lagt større troppe, land køretøj/walker og fighter kapacitet. Normalt har skibe som The Retribution 10 sqd. AT-AT, 20 sqd. AT-ST, 10 Tie fighter sqd.<sup>9</sup>, alle pakket til drop angreb -komplet med dropskibe. The Retribution har ikke så mange tropper på, langt de fleste er blevet på Redmoon, dog har The Retribution 2500 ImpSec vagter, jf. 8.5, som har ansvaret for fangerne.

Selve skibet The Retribution styres af Kaptejn David Aldrich, hans næstkommanderende NK Isaac Reton. Kaptejn Aldrich og NK Reton er de eneste om-

bord der kender lokationen af Redmoon. The Retribution rejser altid 'lukket ned'. Det betyder at ingen ombord kan se hvilke hyperjumps der bliver foretaget og alt nav. bliver foretaget fra Kaptajnens kahyt.

### 3.5 Scener

Det er som altid op til GM at beslutte om cut scenes skal bruges eller ej. Man kan vælge at læse dem op som de er eller bare tage essensen af dem og gengive dem.

#### 3.5.1 Indledning

**[KLIP]** De gulebogstaver forsvinder ud i stjernevrmlen. Billedet drejer rundt og afslører en enorm dal. Tre store slugter mødes her og har dannet en dal flere kilometer fra væg til væg. Det er kun de kilometer høje klippevæge der afslører, at man ikke er på overfladen af planeten. Bagerst i dalen rager et langt tårn op. Tårnet rager op som en hvid himmelstræbende finger, intet vindue eller anden form for ornamet pryder den. De sidste hundredere meter af tårnet består af høje røde vinduer som pulserer som om de havde en puls.

**[KLIP: Katedralen]** Rummet er over halvtreds meter i diameter. Der hvor det krumme gulv ender starter de hundredemeter høje røgfævede røde vinduer. Gulvvet er natsort og krummer en smule op i mod center. Der oppe, mid på gulvet, er en meter høj forhøjning og over forhøjningen, i lange kæder som kommer ned fra det rødligemørke, hænger en tom bære. De lange læder-

<sup>8</sup>For stats jf. 6.2

<sup>9</sup>En Imperial Star Destroyer har (7/10/6) jf. Imperial sourcebook side 61

remme hænger ned langs siden. Katedralen er tom for liv.

**[KLIP: Trion Alliancens Diplomatiske Hovedkvarter]** Øverst på holovid skærmen står der TADH med lysende grønne bogstaver. På bænken langs væggen i det rudne breafingrum sidder der mage. Rundt om projectoren i midten står tre personer. To bothans og et menneske.

**[Mennesket]** *“Jeg siger jer”* Hans stemme er næsten opgivende *“Vi bliver nødt til, at stå sammen. NU... Vi kan ikke vente. Ikke efter det der skete med Borleias, Jeron, Tiram-legi. Vi kan ikke blive ved med, at lade system efter system glide ud af vores hænder. Vejen, som den er nu, er lang nok.. Allerede nu er det næsten umuligt, at generobe Coruscant og det selv hvis vi fra i morgen samlede alle vores styrker.”*

**[Den høje Bothan]** *“Ynkelige menneske!”* Han nærmest spytter ordne ud *“Bare fordi, at I ikke er i stand til... at passe på jeres planeter, så vil i have, at vi skal dø i kamp.”* han kigger ud på publikummet og strækker sine muskuløse arme ud til siderne *“Skal Bothans dø fordi at menneskene ikke kan finde ud af at slå og lader deres planeter falde til tilfældige warlords?”*

**[KLIP: Katedralen]** Et menneskeansigt ses helt tæt på. Hans blå øjne dominere billedet. I refleksionen ses en mørk skiggelse komme. Skiggelsen har en sort kutte på. Fra hættens mørke kan konturene af et firkantet næsten formløst ansigt skimtes. Da den kuttek-lædte er kommet helt tæt på begynder skæl ligende benstykker at bryde blø-dene ud igennem huden. Manden hvis

øjne billedet reflekteres i begynder at ryste og skribe af angst.

**[KLIP: Trion Alliancens Diplomatiske Hovedkvarter]** Mennesket kigger rasende op på de forsamlede politikere. Han rækker en dirrende finger ud og peger på den høje bothan

**[Mennesket]** *“I... I... vil komme til at fortryde det her... Når de føderede... imperiske styrker er fertige med os så kommer de efter jer og på det tidspunkt vil ingen kunne stoppe dem... hell... helle ik... ikke engang jeres vidunderlige skjolde! Kan i ikke fatte det? hvad?... ”* Han råber nu

**[Mennesket]** *“Hvor meget skal der til før end at det trænger ned under ulden i jeres pæls? De tager os en efter en!”* Han vender rasende om på sin hæl og marcherer ud af lokalet. Den høje bothan kigger efter de Konfedererede frihandlendes repræsentant.

**[Den høje Bothan]** *“Ha ha haaaaah”* griner han

**[Den høje Bothan]** *“Jammen til den tid vil vi da være parrate. Vi ligger ikke på den lade side min gode mand”* Han bukker let efter mennesket.

**[KLIP: Katedralen]** Hallen er ikke tom længere. Ved forhøjningen står der to personer. Den ene er over to meter høj og iklædt en sort kutte. Den anden er svøbt i en rød kappe en høj rød hjelm der slutter i en drabilg spids. Det er Guvenør Marwind, Nesmirs Broder.

**[Rotokar]** *“JEG ER KLAR, MIN HERRE BISKOP”* lyder hans rungende

basstemme mednes at han knæler.

**[KLIP: Katedralen]** Biskoppen kigger op i det røde mørke. En klirrende klikken høres i hallen og båren, med en panisk mand spændt fast, sænkers langsomt ned i mod det sorte hul inden for soklen. Manden på båren kigger ned... I det samme begynder et lys at komme op af brønden. Manden skriger. Båren sænkes langsomt ned i en bølgende tåge som flyder ud fra brønden. Mandens skrig bliver skignert og enorm smerte blander sig nu med angsten og overtager tilsidst. Skrigene bliver ved i flere minutter. I mednes står biskoppen med bøget hoved, som i dyb konsentration. Da skrigenes ekko har lagt sig i den store hal og en messende klagesang kan høres, som en sagde ulmen under den nu larmænde stilhed. Biskoppen kigger op. I den smalle sprække i hjælmen ses to øgenlåg. Pludselig åbnes de, et kraftigt rødmørke strømmer ud som to ildsprydende vulkanfontainer. Den kutteklædte skiggelse kommer ind i billedet og knæler ved Biskoppens side. Biskoppen lægger en hånd på kæmpens hoved. I det samme falmer og slukkes de to fontæner. Biskoppen lukker øjnene.

**[KLIP]** Ind fra oven kommer biskoppens ærme og midt i billedet er kæmpens skællede ansigt. I hans øjne ses den røde ild. Den blander sig med det sorte som ellers er den eneste farve kæmpens øjne har og brænder kraftigt rundt langs kanten af øjnene. Kæmpen hvisker

**[Rotokar]** "Jeg adlyder MESTER. Dit ord er liv"

### 3.5.2 Mødet med Mr Loathsóme

**[KLIP]** Kroen Iron Fist Loathsóme sidder på venstre siden af bordet helt oppe af vægen med Nesmir ved siden af sig og de andre på højre side.

**[Loathsóme]** "Det var for en måned siden. Jeg var på vej ned til havnen for at købe ind da jeg så et kompani TimaSec soldater eskortere en flok på 20 til 30 personer i kæder. De kom tydeligvis fra fængslet og var på vej ned til havnen."

**[KLIP]** Støvet, solbeskinnet gade. Alle personer står langs husene og ser på en procesion af ti gråklædte TimaSec vagter og en flok på 20 - 30 fanger. Loathsóme står nede til venstre i billedet. Processionen fortsætter ned af vejen og Loathsóme følger efter.

**[KLIP]** Tom vej. En høj grå mur kun afbrudt af et portparti dominerer venstre side af billedet. Processionen kommer ned af vejen i højre. De foreste vagter løber hen og åbner de to store porte så fangerne kan komme ind. Da alle er kommet ind og de store porte er ved at lukke kommer Loathsóme ind i billedet. Kameraet svinger i en glidende bevægelse over så man forrest i billedet ser ryggen af Loathsóme og i baggrunden den ti meter høje mur og de lukkede porte. I den stadig mindre sprække mellem de lukkede porte kan man se ryggen af processionen som står i silhuet til en Lambda Class shuttle.

**[KLIP: Kroen]**

**[Loathsóme]** "I kan jo godt se at det fik mig til at spidse øre. Hvad lavede en

*imp shuttle her? Guvenør Helio havde jo erklæret planeten for selvstændig. Jeg havde genkendt en af fangerne, en mand ved navn Conrad Willbow en små kriminel mand der var blevet fanget sidste år for hussleri og ulovlig destilering af Lom. Altså ikke noget man får livstid eller bliver deporteret for. Det var meget mærkeligt at en forhenværende general, admiral eller... nå ja, i ved, man snyder ikke Imperiet for en planet for derefter at lave forhandlinger om at låne lidt fængsels plads. Jeg ved godt hvad det koster at have fanger, det er ikke billigt. Jeg spurgte en af mine bekendte.”*

**[KLIP: Kroen]** Gennem de små vinduer kan man se middagssolen. Dens stråler tegner skarpe stråler i den støvede luft og ned på krogulvet. Der sidder et par andre i baren og en lille familie sidder og spiser frokost i en af båsene. Kameraet glider langsomt hen over gulvet i mod en bås der er lidt skjult bag baren. To personer sider helt op af vægen i båsen og spiser forskellige slags salat. Til venstre med hovedet mod indgangsdøren sidder Loathsóme og overfor ham sidder en mand i grå TimaSec uniform. Den store hjælm ligger på bordet mellem dem.

**[Loathsóme]** “Nå.. Hvad laver imperiske styrker her på planeten?” Det giver et set i den uniformeret mand:

**[Gerry: TimaSec]** “åh.. Tja ... Jeg ved ikke hvad du snakker om. Vi er jo uafhængige. Gider du lige og række mig tzolaen og noget dressing?”

**[Loathsóme]** “Hold nu op min ven” han læner sig frem og skubber skålen over mod manden, men stopper lige før han kan nå den: “Jeg så nogen af dine kol-

*legaer eskorterer nogen fanger ned til landing pad 33-1 i går formiddags og alle i byen snakker om det imperiske slagskib der er i kredsløb”*

**[Gerry: TimaSec]** “Når.. *The Retribution.. Det..*” Han bøjer sig helt ind over bordet og tager skålen fra sin ven: “*Det er Guvenør Helio, må han have et godt helbred, der har lavet en aftale om at give det nye forsyninger for tilgængæld at skaffe os af med nogen af de farligste fanger vi har.*” han tager dressingen fra Loathsóme “*Jeg mener at det er godt at der er åbnet en dialog mellem fremmede styrre og os. Så kan det være at vi bliver ladet i fred. Hvordan går det forresten med butikken?*”

**[KLIP: Kroen]** Loathsóme kigger rundt på spillerne.

**[Loathsóme]** “*I kan jo nok forstå at jeg ikke købte den. Det var sikkert den officielle historie Gerry stak mig. Jeg fik en af mine andre kontakter, en slicer, til at tappe noget af den kommunikation der foregik mellem The Retribution og TimaSec. Det var enkrypteret med programmer vi ikke kende, men min ven knæggede nogle få af dem. Han fik bla noget af en fange enorm fange liste, med i hværtfald over 20.000 fanger.*”

**[KLIP: Mørkt kammer]** Det eneste lys udover sollyset der forsøger at krybe igennem de sammentrugne gardiner og ind i det lille kammer er det blålige lys fra en terminal. En lille skallet mand med runde guldfattede briller sidder og taster og Loathsóme står bag ham og kigger over hans skulre. I Brillerne kan man se genskæret af den tekst der løber over skærmen. De begge gisper og trækker sig lidt væk.

[KLIP: Computerskærmen] (se 10.3)

A2341	Human-M	Calatim, Ulrix	MidSec
A1243	Human-M	Harran, Setoi	MidSec
G1321	Qurren-M	Tira, Geniz-loba	Deceased
T2314	Human-M	Reknoor, Abnis	HISEC-Isolation
A2342	Human-F	?, Lira	Pleasure land
A2343	Human-M	Torason, Ysmiliaz	MidSec

[Ukændt] “Bank, bank bank”

[KLIP: Hoveddøren]

[Ukændt] “Bank, bank bank”

[KLIP: Det mørke kammer]

[Den gamle mand] “Ja ja kommer nu” råber den gamle mand. Loathsóme skyn-der sig igennem en dør i den anden ende af rummet. Billedet følger den gamle mand mens at han tøffer igennem rummet og ud i gangen og over mod hoveddøren.

[KLIP: Døren] Pludselig sprænges døren ind og stormtropper vælter ind. Hurtigt griber de den gamle mand og resten af gruppen vælter ind i det mørke kammer.

[KLIP: Kroen] Loathsóme læner sig tilbage i sædet.

[Loathsóme] “Det lykkeds mig at flygte ud igennem et vindue i køkkenet og over tagene før end at de så mig.”

Loathsóme fortæller i brede vendinger hvordan han har hørt om et fængselskompleks der hedder Redmoon, hvor det kun er The Retribution der fly-

ver til. Ingen, så vidt han ved kender til lokationen af Redmoon, måake lige bortset fra kaptajnen af The Retribution.

[Loathsóme] “Men før end at jeg fortæller jer hvor The Retribution er så vil jeg...” Loathsóme ser pludselig nervøs ud “vil jeg gerne diskutere min betaling. Jeg forlanger 2000 crds og rejse plus asyl til Nefryn.” jf 9

[SPILLERNE] Forhandlingerne styrres af spillerne. Når de er færdige:

[KLIP: Kroen]

[Loathsóme] “Godt så” Loathsóme ser på dem og læner sig ind over bordet, “Lige før end at The Retribution forlod kredsløb bestilte jeg en middag på restauranten Shelltar, det er en restaurant der er i kredsløb. Jeg havde min lommepad med og da The Retribution gik i hyperrum tog jeg dens afgangsvektor, sammenlignede den med kortne og gæt hvad jeg fandt ud af... Den korridor som den valgte var direkte kurs mod planeten Borlaias. Det giver god mening at The retribution skal der hæn. Planeten faldt jo til Imperiet for lige over seks måneder siden så de må jo have en masse fanger ikk! Nå men noget af den data jeg fik fra kommunikationen var en liste over de forsyninger The Retribution skulle have,

og basseret på de kalkulationer skulle den ankomme om tre dage.”

**[KLIP]** På den anden siden af baren. Billedet domineres af en stor Velrock. Hans tykke læderagtige plantegrønne hud skinner let af sved der hvor den stikker ud under hans kraftige lædervest. I baggrunden over den runde bar ses båsen hvor Loathsóme og spillerne sidder og snakker. Velrocken kigger igen på en datapad. Et stort roterende billede af en person der ligner Nesmir meget ses på den lille skærm. Under billedet står der Død = 5000, levende = 0. Og linnien under Imperial Security and COMPNOR.

**[KLIP]** Tilbage ved bordert.

**[Loathsóme]** “Men siden at i kom så hurtigt så har i faktisk en chance for at indhænde noget af den tabte tid. I kan, hvis i er heldige, ... ”

**[KLIP: Baren]** Valrocken rejser sig langsomt fra barstolen og går rundt om baren over imod båsen hvor spillerne sidder, mednes høres Loathsómes stemme

**[Loathsóme]** “kan i stadig nå at ankomme samtidig med det store skib, de havde nemlig problemer med deres hyperdrive.” Billedet er fulgt bag efter Valrocken. Da han står tre meter fra bordert trækker han en blasterpistol som han har haft stukket ned i beltet bag på ryggen og skyder....

**[SPILLERNE]** Udspil kampen. Loathsóme bliver dødeligt såret.

### 3.5.3 parade tale

**[KLIP]** Paradepladen set fra spidsen af imperial tower. På pladsen er der samlet femhundredes gray troops. Foran massen er der stillet et lille podie op. De store porte til tårngården går langsomt op. En mand går med sikre skridt hen til podiet - stiller sig op det.

**[Guvemor Marhwind]** “Imperiets stolte tropper!” hans stemme runger ud over pladsen: “Soldater! Nu er jeres periode som vagter slut. Det er nu at i skal vise, at Imperiet ikke har vist jer tillid forgæves. I skal vise at i er det bedste!”

**[Tropperne]** “Javel hr. Guvemor”

**[Guvemor Marhwind]** “Tropper gør jer klar til afrejse... Træd af.” Nesmirs broder ser tilfeds ud over tropperne. - Jo det havde været godt, og både "Star holovid-net" og "Imperial network 3" havde filmet det - Han vender sig rundt så den røde kapper flagre omkring hans krop, i det han træder ned fra podiet.

**[Rapporterende fra IN3]** “Undskyld hr Guvemor: Hvad er ved, at ske?” Han kigger på cameracrewet som er sluppet igennem... forbi podiet.

**[Guvemor Marhwind]** “Det kan jeg ikke fortælle dem, lille frøken, men når jeg kan, skal jeg love dem at de og deres seere er de første der får det at vide. Jeg kan kun afsløre at dette, ja... vi kunne kalde det begyndelsen på enden for rebellerne, så” Han stopper sin gang mod tårnet og vender front til holovidcammet: “Så. Hvis der er nogen rebeller der ser dette, tag jer i agt. Nu kommer vi og driver jer ud, så retfærdighed endelig kan ske

fyldt.” Guvenøren vender rundt igen og forlader pladsen.

**[Rapporterende fra IN3]** “Og med de ord og tak til Guvenør Marhwind, forlader vi Borleais, en planet der for just, for seks måneder siden blev befriet. Caranie Lorrenz IN3.”

### 3.5.4 Fængselsoprøret

**[KLIP]** Et dunkelt kammer med plaststeel skabe langs alle vægene kun afbrudt af en dør. Fire mænd står mid i rummet. Billedet ses som et sikkerhedskamera, gemt i kroen oppe til højre for døren. Billedet zoomer ind så de tre mænd i blå kedeldragter fylder det hele. En sagde hvisken kan høres. Manden med det sorte skæg:

**[Kvele le Tor]** “ok... så er det nu.” De andre kigger på ham og nikker, han fortsætter: “Vi går stille og roligt ned til hangar syv og der finder vi et sted og gæmme os. Husk hvis det går galt... Jeg vil hellere” Hans stemme hæver sig “DØ i kamp end, at ende mine dage i et imperisk fængsel. Så hvis vi bliver opdaget så kæmper jeg altså. Siden at vi har nøglen til forarbejdningsværk et så kan vi lige så godt åbne op der hvis der bliver problemer. Og husk ikke et ord til nogen om vores...”

**[KLIP]** Billedet bliver sort-hvidt og lyden skrattende og uforståelig. Kameraet zoomer ud så man kan se en række skærme der alle har sort-hvid billeder af forskellige rum og gange. Fem gråklædte ImpSec folk står og kigger på skærmen.

**[Sq. T241]** “Samel gammateam og få nogle andre til at blokere gang 31.2.2

her” ImpSec serganten peger på et oversigtskort som han har kaldt frem på en skærm “Gammateam skal afvente min ankomst ved kryds 31.15.2.”

### 3.5.5 Vi har et skib

**[KLIP]** Et groft udhugget, næsten rundloftet, kammer. Man får fornæmelsen af at man er under jorden. På vægene er der sat noget glinsende metalfolie op, det glimter i duraplas lamperne som står på to meter høje pinde i en cirkel rundt langs vægene og kaster et gyldent lys ud i lokalet. Kun oppe hvor vægene mødes er der mørkt. Kameraet må være skjult i en side gang, hvor fra det i hovedhøjde filmer ind i rummet. Midt i rummet står der et stor kegleagtigt rumskib. På et stillas som er omkring rumskibet står fire mænd og arbejder. For foden står to mænd og snakker, de er bægge klædt i laset tøj, deres stemmer bliver overdøvet af arbejdslydene. Kameraet glider ud fra sit skjul og hen til de to mænd.

**[Kraftig mand]** “... Jeg siger dig” siger den lille kraftige mand som står med ryggen til kameraet “Vi slipper ikke godt fra det her. Der har allerede været strømudsvingninger” Hans stemme er skinger og en snært af panik kan tydeligt høres. Den anden mand er høj og under det lange grå fuldskæg skjuler sig et kantet ansigt som udstråler stolthed og en hvis autoritet.

**[Den høje mand]** “Rolig... Hvis Impscan havde noget på os ville de have været her nu.” Man er nået helt hen til de talende mænd og ser hen over skuldren af den lille halvfede mand.

[**Kraftig mand**] "*Ja'mmen*" grynter den lille mand. Bliver afbrudt af den anden

[**Den høje mand**] "*Ikke noget.. Vi går videre med planen, hvis du ikke vil med så gå nu! Det er rigtigt at du er en dygtig pilot og vi har brug for dine evner, men vi kan heller ikke bruge en KUJON!!!*" Den høje mand vender om på hælen og begynder at kravle op på stillaset.

[**Kraftig mand**] "*Jeg er med*" mumler den lille mand.

### 3.5.6 Du bliver her

[**KLIP**] I den højloftede kardedral, langs den ene væg, der hvor den sorte tre meter høje portal, der er dørkarmen for turbo-liftene, og de 100m høje røde vinduer begynder, står to mænd. Den ene næsten i fuldstændig skygge i hjørnet mellem portalen og vinduerne. Det eneste man kan se er hans to meter høje silouet imod den endnu mørkere baggrund. Den anden mand står med siden til kameraet, han er klædt i en lang rød uniform. Det røgrøde lys får hans uniform til at virke levende. Hans kappe slæber hen af gulvet og hans høje pande er rank. Han kigger ind i skyggerne:

[**Guvanør Marhwind**] "*Du bliver her, det er en ordre. Beskyt dette sted. De må under ingen omstændigheder komme i nærheden af altret.*"

[**Rotokar**] "*Ja mester*" Guvanør Marhwind kigger grundtigt på manden i skyggen:

[**Guvanør Marhwind**] "*Jeg skal nok se til, at de ikke slipper og kun hvis det er*

*muligt, at få dem levende, kan du få din hævn.*"

[**Rotokar**] "*Ja mester.*" Skyggen bøjer sig let. Guvanør Marhwind går hurtigt hen til Turboliften og træder ind i det elektriske lys i liften kan man se, at han tænker over et eller andet da han vender sig om.

[**Guvanør Marhwind**] "*Hangar 1*" siger han mednes at han skuler efter den store mand. Dørene lukker.

### 3.5.7 Afslutning

[**SPILLERNE**] Katedralen. Rotokar falder på knæ med de to wolwerine lyssværd hissende ud til siderne fra bægge ærmer på hans sorte kutte. Med et stød støder [De personer som nu dræber Rotokar] han sit/deres lyssværd ind i maven på Kæmpen. Rotokar falder bagud på gulvet og hans lyssværd slukkes med et "Hiss". Spillerne slikker nu sår og undersøger vel også sjælebrønden. Hvis nogen af Jediene prøver at nærme sig brønden så skal de slå et willpower - De har ikke lyst til at komme nær et mørke som det. Men Nesmir føler sig draget der hen. Skal slå willpower for, at blive væk fra brønden. Hvad spillerne ikke ser er Rotkar som langsomt kryber hen til sjælebrønden (evt. med hjælp af sin draccloak). Når spillerne har spillet lidt tid.

[**KLIP: Katedralen**] Pludselig kommer Rotokar tilsyne henne ved brønden, han har slæbt sig på maven hele vejen. Han har den ene arm over kanten på brønden og den anden har han stukket ind i et hemmeligt rum bag ved et af ornamenterne.

**[Rotokar]** *“Ha ha »HOST«”* Blod løber ud af mundvigene, han kigger op på Nesmir *“Du »HOST« D... du forråder alt hvad der helligt ved brode »HOST«”* Han ligger stille lidt *“Men i min hævn vil jeg sørge for at rette en fejl som skulle være rettet for mange år siden.”* Rotokar trykker på noget inde i hulrummet.

**[KLIP: Turbinekælder]** Et blå glimt lyster rummet op i et kort sekund. Mørke kun turbinen kan høres. Pludselig vælter eksplotions flammer frem i mørket.

**[KLIP: Indgangshallen]** Eksplotionsflammer vælter frem og river alt og alle med.

**[KLIP: Katedralen]** Rotokar lukker øjene og I falder alle om på jorden da hele tårnet rystes voldsomt af en eksplosion nede fra dybet. Rotokar begynder at grine højt, kun afbrudt af blodfyldte host. De høje vinduer splintres i millioner af stykker og regner ned over jer. Fra Turboliftene kan man høre eksplosioner. Gulvet rystes gentagene gange af multiple eksplosioner.

**[SPILLERNE]** Nu får spillerne lov til at løbe lidt rundt kun for, at opdage at situationen er håbløs. Husk at der er glas over alt og at det i over femhundrede meters højde blæser ret meget. Der ud over begynder det at brænde ud fra turboliftskagterne.

**[KLIP: Katedralen]** Over den høje larm høres et højt viin og en lambda class shuttle lander midt i den forhenværende katedral.

**[SPILLERNE]** Spillerne og Abnis Recknor skal nu op i flyet inden at tårnet

kolapser. Der ser de at Mr. Flyguy - for en gangs skyld - opført sig som en rigtig helt. Han har nemlig stjålet shuttlen mednes at spillerne kæmpede med Rotokar - Han troede at de ville få tæsk, så han så ingen grundt til at blive, men han ville da han var på vej væk opdagede han, at de var i live. Spillerne flygter redmoon og tager tilbage til Kulice.

**[KLIP: Tronsalen på Kulice]** [Slut musikken fra episode IV starter] Alle soldater står ret. Langs den højre væg går i, Mr Flyguy og Mr Abnis Recknor - støttet af to hjælpere. Gruppen bevæger sig op til podiet hvor Mester Targa, Nesmirs far, ligger. Her modtager i alle medaljer fra jedirådets øverste, som alle tre står der. Tar, Enar og Neo bukker alle i deres padawanrober. Musikken stopper - Abnis Recknoor stiller sig op med front til de forsamlede.

**[Abnis Recknoor]** *“Jeg holder her i min hånd de oversatte beskeder... Det er beskeder som alle - uden undtagelse - bekendgører, at de vil sende repræsentanter her til Kulice.”* Han kigger ud over forsamlingen og så på spillerne: *“I har været med til, at give håb til mange - Det glæder mig helt til det inderste”* Abnis rækker en hånd ud og de tre Jedimestre træder frem. De har hvær en jedirobe i hånden - De overrækker dem til Tar, Enar og Neo.

**[KLIP: Guvenør Marhwinds residens]** Nesmirs broder - Guvenør Marhwind - står i højryde rober foran holovid transmitteren. Han snakker med en anden mand i en ligende robe, dog kan farven ikke bestemmes over den blågrå holovidtransmitter.

**[Guvenør Marhwind]** *“Ahr, Biskop*

Oric, hvad skylder jeg æren?”

**[Biskop Oric]**“*[Statisk støj] Jeg har hørt det... De, guva... Biskop, har fejlet ordenen. Jeg har set billederne fra Redmoon. Vi er blevet afsløret fortidligt!*” Hans stemme hæver sig til et hysterisk niveau, “*Nu ved de hvor kloningsfaciliteterne er - Vi kan ikke tåle at miste dem... Jeg holder dem, personligt ands*”

**[Guvanør Marwind]**“*Hrm...*” Han afbryder biskop Oric: “*Nej, de ved ikke*

*hvor kloningsfaciliteterne er! De kan sagtens tage Redmoon, den har ingen betydning mere, dens rolle er udspillet og... med hensyn til de unslupene fanger... så... ja så kan jeg kun sige, at det var meningen! Ha ha ha ha ha*” Mens Nesmirs border giner fader billedet over i en mørkstjernehimmel og blå bogstaver toner frem:

## The End Ses i Episode III

The Restoration of Righteousness

### 3.6 Opsummering

- Spillerne bliver brefet om situationen. En gammel spion har nyheder om hvor Abnis Recknor befinder sig. De bliver sendt til Timara for at høre hvad han har at byde på.
- På Timara får de informationer om et fangeskib der lige har forladt Timara mod Boleias. Det var på en fangeliste som spionen opsnappede at Abnis Recknors navn stod. Spillerne flyver mod Boleias.
- På Boleias støder de ind i problemer da de skal have landingstilladelse. Det hele ender med kaos. Da de er helt tabt støder de ind i en lille rest af modstandsbevægelsen. Den hjælper dem med at komme ned til en gammel gang der fører, efter mange hundrede kilometer, ind under den imperiske base.
- På den imperiske base overværer spillerne Guvanør Marwind holde en peptalk for sine soldater. De sniger sig ombord på The Retribution som er den eneste måde de kan komme til den top hemlige fangeplanet Redmoon.
- Ombord på Retribution. Sker der kun småting. Spillerne møder igen Vuffi-Rah. Som de selvfølgelig kan tage med sig hvis de vil.
- Da de ankommer til Redmoon bryder spillerne ind i en kontorbygning og finder ud af at der er mange millioner fanger på den anden side af planeten og at de alle skal bombes. Det Kan spillerne ikke have på sig og de stjæler et par prototype fly og skyder Tiebomberne ned. I fængselssektoren får de kontakt til modstandsbevægelsen, som er ledt af ingen andre end Hr. Sir Flyguy. og et par andre naturligvis.
- Flyguy et al. hjælper spillerne med at komme tilbage til den imperiske installation. De sniger sig under skjåldet via affaldsslugten på den fjerne side af installationen. De kommer helt ind på basen via et gammelt laboratorium. Her føler

Enar, Tar og Neo den mørke side for alvor. De opdager at det er kloningsfaciliteter.

- Da spillerne befrier Abnis Recknor bryder der kamp ud. Flyguy og de andre modstandsfolk har kun kunne afbryde kommunikationen et kort øjeblik. Spillerne og Abnis prøver at flygte ved at tage en turbolift til hangaren, hvor spillerne tidligere har set at der holder en lambda klasse shuttle.
- Men Rotokar, som vil have hævn for drabet af sin klonbroder Shiraz (jv. Hidden Foe), omdiagrerer turboliften til katedralen øverst i tårnet. Der udspiller der sig en længere kamp. Spillerne får til sidst buk med Rotokar. Lige før end at Rotokar dør lykkes det ham at få slukket for kraftskjåldet der binder alt energien i sjælebrønden. Da generatorene setter ud eksploderer de og hele tårnet begynder at styrte sammen. Spillerne bliver redet af Flyguy.
- De kommer alle sammen til Kulice hvor Neo, Enar og Tar bliver kåret som jediriddere.

## Kapitel 4

# The Restoration of Righteousness Episode III

"Gaaab!" kom det fra den gamle vandringsmand. "Nu er det vist også tid til at finde min vej til et sted hvor jeg kan finde ly for nattens kolde favntag." Sagde han mens han strak sine lange arme ud til siden.

De tre unge mænd var målløse; de var, nok en gang, blevet revet så meget med af vandringsmandens mageløse fortælling at de havde glemt alt om tid og sted. De tørstede efter mere - som Tatoonies tørre ørkner tørster efter vand. De måtte høre mere.

"Men, gode herre, de kan jo tilbringe natten i vores suite; der er masser af plads." Fremstammede den yngste. "Ja, og så kan de jo koncentrere dem mere om at fortælle mere af deres vældig fascinerende historie, ikke sandt?" Sagde den fineste af de tre.

"Jo, ja. Men mine kære maver er begyndt at røre på sig, så småt."

Der blev straks bestilt rigeligt af forskellige retter som han hurtigt og grådigt satte til livs...

"Nå, mine unge venner. Vi var jo nået til at de fire helte havde befriet den store Ny Republiks Leder; Abnis Recnor. Men alt var nu langt fra vundet, for kraftens mørke side havde stadigt sine lange skygge-tentakler boret sig lange ind i resterne af den nye republik..."

Læs intro cut-scenen op, [4.2.1](#).

### 4.1 Historien

I følgende sektion bliver hver scene gennemgået i detalier.

#### 4.1.1 Indledning (10 min)

I introen ser spillerne hvordan **Abnis Reknore** snigmyrder den hjælpeløse **Pen-**

**Targa.** Nesmir ser det ske. Umiddelbart efter sker, går Nesmir amok. Ud over at han mister besindelsen skifter han også udseende, jf. indledningen [4.2.1](#). Spillerne får kontrol over deres personer midt i kampen og det er så deres job at stanse Nesmir, som også har fået kontrollen tilbage. Nesmir har fået en spillerseddel [10.4](#) og han skal have målet

at dræbe Abnis, mere end han er i forvejen. Når kampen er slut fortsætter indledningen, [4.2.2](#).

#### 4.1.2 Mødet med fraktionerne (10 min)

Det er morgenen efter ”angrebet”, alle er tratte og har ikke lukket et øje siden. Alle går rundt i tåger af sorg og forbereder mødet med deplomatene fra de forskellige systemer og fraktioner. Da midt-dagsklokken runger færdig gennem isgangene starter mødet i den store rådssal (Helt ny og lavet til formålet). Spillerne indfinder sig på deres sæder i flokken af jedier, minus Nesmir som er sperret inde i fengslet. Mødet, jf. [4.2.3](#).

Resten af rådsmødet foregår i mindre uro. Men inden eftermiddagsklokken ringer har **Derion-Rea** alliancen, **Mechtech** Alliancen og **United Federation of Peacefull planets (UFPP)** forladt forsamlingen. De tilbageværende forsamlede er en samling af mindre systemer. Da UFPP forlader forhandlingerne, med argumentet: ”Vi har her en underskrevet aftale om fred i hvor tid”, opdager Neo sin far blandt de deligerede. Han lister hen til ham og snakker lidt med ham. Han har dårligt nyt, Neos mor er død. Hun blev drabt i et pirat raid på det krydstogtskib som de var på ferie på. Neo opdager, at hans far er blevet en meget bitter mand. Faren prøver at overtale ham til at komme med ham: ”Der er god brug for én som dig, min søn.”, ”Jeg har nu kun dig tilbage.” De bliver hurtigt afbrudt, for faren skal med de andre deligerede.

Slutningen af mødet forgår som en debat, også hvor spillerne kan deltage. Nesmirs skæbne bliver også debateret og

hvis spillerne vil påtage sig ansvaret for Nesmir så vil de gerne slippe ham fri.

De fire store fraktioner der går er:

- Derion-Rea alliancen (skibe, mad, ship yards og personel)
- Mechtech Alliancen (Robotics, handel, ship yards, planetary shields)
- United Federation of Peacefull planets (UFPP) (Manpower, Handel, Skibe, Bacta, Penge)
- Trion Alliancen (Soldater, Skibe, manpower, Verfter, våben, planetary/ship shields, penge, handel)

Der bliver taget beslutning om, at prøve at få overtalt de neutrale planeter i Derion systemet til, at deltage i Alliancen, så ville Mechtech alliancen ikke kunne nyde deres beskyttelse længere og derfor blive nødt til at tænke i nye baner. Andre ligende vigtige missioner bliver uddeligeret til jedimestre. Det må gerne frestå som en mission som spillerne skal på.

På grund af Enars kendskab til **Toridus Mining Fac.** besluttes det, at Enah, Tar, Neo og Nesmir skal sendes der ud for at tale på det årlige bestyrelsesmøde. Det er deres første diplomatiske mission alene, så de bliver ikke sendt til en af de fire store fraktioner, det klare nogen af de andre jedier. Men deres mission kan have betydning nok, skulle den lykkes. Toridus Mining Fac. står for over 30% af **Derion-Rea** alliancens råstoffer. Det kunne være at Derion-Rea alliancens råd vil ændre mening hvis Toridus Mining Fac. beslutter at tage parti i konflikten.

### 4.1.3 Som Diplomater på Keilon (40 min)

Spillernes første mission fører dem til asteroidebæltet **Keilon** (hvor Enah er fra, jvn. Hidd) her skal de i korte træk overbevise Toridus Mining Corp. om at støtte op om den nye alliance. Toridus Mining Corp. er en stor magt-faktor inden for **MechTech** alliancen, hvor de sørge for hele alliancens råstof udvinding. Uden Toridus Mining Corp. minedrift vil MechTech være på herrens mark, det er derfor uhyre vigtigt at spillerne overbeviser Toridus Mining Corp. bestyrelse, som har deres årlige konference på mine-asteroide **Keilon 5**. På mødet har spillerne 10 minutter til at overtale bestyrelsen til at slutte op om Alliancen.. de kan sige alt men det er alt forgæves; bestyrelsen er bange for at jedirådet ikke har kræfter nok til at kunne beskytte dem.

Efter debatten med spillerne, takker bestyrelsen nej til deres forslag og spillerne bliver sendt ud. Netop som spillerne har lukket døren bag sig og så småt er begyndt at bevæge sig væk ad den brede korridor; så mærker alle tre jedier an intervens i kraften om den får et hurtigt glimt af bestyrelses lokalet hvor 4 imperielle snigmordere (forklædt som tjenere) trækker deres våben og gør klar til at myrde hele bestyrelsen. Spillerne (vil selvfølgelig, fordi de er jedier) kan så storme ind, kaste med lyssværd, hugge/stikke de onde ned og redde den taknemmelige bestyrelse. (her er mulighed for at spillerne kan gøre alt muligt filmisk så som: springer over borde, kaste sig ind foran blaster skud eller sparke stole efter fjender?bare gør den fed.) Situationen har nu bevist over for bestyrelsen at jedierne er særdeles kompetente til at beskytte dem. Så Toridus Mining Corp. Lover spillerne at de vil

støtte op om de nye Alliance og råde resten af MechTechs medlemmer til at følge trop.

Spillerne kan nu tilfredse forlade den gigantiske asteroide i deres skib.

Når spillerne er landet vil de blive modtaget af **Xans Gnuiff** som vil byde dem koldt velkommen. Han er en af de lavere rangerende ledere i firmaet. Han vil ungår al snak med spillerne og i det hele taget behandle dem ret skidt. (bruges til at give spillerne en følelse af at de ikke er så velkomne som de måske tror.) Xans vil føre dem hen til bestyrelses-lokalet hvor han vil uhøfligt lade dem vendte i et pragmatisk venteværelse i al for lang tid. Efter hvad som må føles som en evighed, vil de få lov til at få foretræde for bestyrelsen.

Bestyrelsen består af 13 personer af forskellige racer. De vigtigste personer er:

- Yanis Dynatir, (menneske) Bestyrelsesformand.
- Dular Blangore (Rodian).
- Detrice Minx (kvindelig Twi'lek),
- Gurfin Detun (menneske.).

Seperson beskrivelser i persongalleriet.

Spillerne kommer stormene ind netop det sekund hvor snigmorderne, jf [8.0.3](#) er lige ved at begynde at skyde løs. Så snart spillerne er ankommet så vil agenterne koncentrere sig mest om dem ( hvis spillerne er for heldige så er du velkomne til at modificere agenterne lidt så der kan komme en fed kamp ud af det.).

Ingen af bestyrelsesmedlemmerne vil komme slemt til skade og de vil med det samme takke spillerne og straks love dem troskab. Det er tid for spillerne af forlade Keilon 5 og sætte næsen hjem efter Kulice.

#### 4.1.4 Som Diplomater på Cienwyn (40 min)

På vej tilbage til Kulice bliver de kontak- tet af diplomaten der skulle til **Cienwyn**. Han har ikke haft held med at overtale lederne af sektoren (Neos far og resten af UFFP) til at skulle deltage i krigen mod imperiet. Han fortæller at der er s- tor uenighed i rådet, men at hvis Neos far bliver overtal- til at stemme for så vil andre følge efter og der vil der ved opstå flertal for at erklære imperiet krig.

Cienwyn ligner ikke Neos gamle barndoms hjem længere. Det er blevet tungt befæstet med turbolaserbatterier og mange forskellige kanontårne. Der er og en hel del panser plader sat uden på stationen som 'lapper' efter utallige angreb. Det er nemt for spillerne at få adgang til stationen ( Neo kender stadig de gamle koder). De vil blive mødt af Neos fader som er blevet en bitter og vred mand. Han er selvfølgelig glad for at være med sin søn igen og han er faktisk en smule lydhør overfor sønnens ideer og tilbud ang. Alliancen. Efter en kort gensyns- glæde og lidt diplomati, lyder en høj og skrigene alarm; imperiet angriber stationen! Spillerne kan følge med Neos far, **Eno Petaraz** til det centrale commandorum hvor han skal aktivere forsvaret. Spillerne kan se på en stor skærm hvordan en star-destroyer og en sværm af små tie-interceptors gør klar til at angribe stationen.

"De satans imperielle tølper ved ikke at jeg har et es oppe i ærmet. De ved ikke at jeg har mit, nyerhvervet blast- skjold." Siger Eno mens han hive ned i et stort håndtag... Det eneste der kommer ud af det er en høj men meget skuffende lyd som om at det ikke virker. "fordømt! overstrøm-relæet er slået fra! I må skynde jeg ned til dæk 4 og slå det til igen så skjoldet kan aktiveres, skynd jer...og må kraften være med jer."Råber Eno mens han stormer rundt i kommando-centeret for at gøre stationen klar til fjendernes angreb.

Efterhånden kan spillerne begynde and høre svage kampe udenfor og rundt om på stationen. ( her kan man hvis tid er, improvisere en lille cutscene, hvor imperielle tropper bliver landsat på stationen.) Hvis der er tid det så kan spillerne også møde et par grupper stormtropper som de kan morer sig med mens de skynder sig gennem Cienwyns lange korridorer og trappeopgange. På dæk 4 kan Neo nemt fører dem til den primære strømforsyning hvor overstrøm- relæet er. GM'en skal her sørge for at Nesmir halter en smule bagefter. Når de tre jedier når til relæet og aktivere det, så aktivere de også et kraftfelt som skiller Nesmir fra dem (Kraftfeltet er gennem- sigtigt ligesom i Phantom). De ser at fire mørk-kåbede skikkelser går hen mod Nesmir (iskoldt ligesom i slowmotion). De er alle magtfulde mørkejedier og efter en kort kamp mellem dem og Nesmir vil han selvfølgelig blive besejret og de vil tage ham med sig væk og til deres rum- skib. Jedierne kan ikke gøre andet end at se på og føle sig hjælpeløse.

Stormtropper er nu ved at få overtaget på stationen, men Edo har endnu et es oppe i ærmet. Edo Petaraz har for få år siden hemmeligt fået fat i 2.500 funktionelle Tradefederation droider (jf. Phantom Menance). Han har ikke ville

bruge dem endnu med nu ser ha ingen anden udvej.

Cutscene Droids,. jf 4.2.4.

Spillerne (kun jedierne) befinder sig nu midt i kampen mellem stormtropperne og de gamle droider som er i stort flertal. spillerne skal ikke have lang tid til at handle ( Nesmir er jo ude af spillet så der skal ikke gå lang tid med at de 3 jedier leder efter ham og kampe mellem dem og stormtropper.) GM'en skal helst tage historien og beskrive at stormtropper bliver slået tilbage og flygter tilbage til deres transportskibe og væk fra stationen. Spillerne kan så kort møde op med Eno som nu vil støtte den ny Alliance nu hvor han kan se at imperiet er fjenden.

#### 4.1.5 Fem år går (10 min)

Der er nu en kort pause hvor spillerne får udleveret deres nye sheets til gennemlæsning. Nesmir spilleren vil måske have nogle spørgsmål som GM'en kan svare på udenfor.

##### Baggrundsviden

På trods af at flere og flere systemer slutter op bag Alliancen går det ikke godt. Hver gang de prøver på at genindtage et system virker det som om at Imperiet har forudset deres træk og har et modtræk

i ærmet. Der går ikke lang tid før end at rygтет, om at en hær at mørkejedier under Imperiets kontrol, er bekræftet. Med den hær i hånden vælter Imperiet ind over alle grænser. De få jedier der er tilbage fra rådet kan ikke både være på diplomatiske missioner og være med i kampen mod Imperiets mørkejedier. Det virker som om at Imperiet har uendelige forsyninger af dem, deres klonings program har virkelig fået luft under vingerne. Dette skyldes at de har Nesmir som er den klon der var perfekt. Kun så længe at de har ham kan de klone flere.

Under en flytning af Nesmir bliver den Imperiske konvoj angrebet af pirater, (Calisto Cutlas) som arbejder for Nubada de Hutt. De tager alle forsyningerne, inklusiv Nesmirs "kar" (Mudret grøn slimet masse jf. The Hidden Foe afslutning.). Det hele bliver overført til Krakmar, Nubadas palads. Imperiet begynder nu en lang eftersøgningsprocess. Den er så omfattende, at rygтет også når Alliancen. Da et skibsnummer kommer frem i efterforskningen ved Alliancen straks, at det tilhører Calisto Cutlas. Alliancen kender til Calisto Cutlases arbejdsgiver. Det tager ikke lang tid for Alliancen, at få bekræftet Nubada de Hutt har Nesmir.

##### Spillet går igang igen

Når i er klar så kan spillet starte igen.

[KLIP] Mørket sænker sig i salen. I har fået gode pladser. Fra hvor i sidder kan i se fire drenge på en ca. 14 år der er klædt ud som Gray Troopers og ovre til venstre ses to kåde tilskuere der er i gang med at gennemleve Hunia 5 kampscenen med deres medbragte BR lommelygtelyssværd. Lyden af slikposers knitren overtager salen og de to kæmpende finder deres pladser. Foran jer glider de store tunge gardiner fra og afslører et lerred.

[KLIP] 20th centry fox store guld logo med tilhørende trommehvirvl og fanfare høres

[KLIP] Mørke

[KLIP] Store blå bogstaver

A long time ago, in a galaxy far,  
far away...

[KLIP] Mørket bliver til stjernehimmel. Star Wars åbningsmusikken høres og nede fra scroller store gule bogstaver ind på lærredet.

## Episode III: The Restoration of Righteousness

På trods af at flere og flere systemer slutter op bag Alliancen går det ikke godt. Hver gang de prøver på at genindtage et system virker det som om at Imperiet har forudset deres træk og har et modtræk i ærmet. Der går ikke lang tid før end at rygter, om at en hær af mørkejedier under Imperiets kontrol, er bekræftet. Med den hær i hånden vælter Imperiet ind over alle grænser. De få jedier der er tilbage fra rådet kan ikke både være på diplomatiske missioner og være med i kampen mod Imperiets mørkejedier. Det virker som om at Imperiet har uendelige forsyninger af dem, deres klonings program har virkelig fået luft under vingerne. Under en

flytning af Nesmir bliver den Imperiske konvoj angrebet af piraten Calisto Cutlas som arbejder for Nubada de Hutt. De tager alle forsyningerne, inklusiv det kar som holder Nesmir i dvale. Det hele bliver overført til planeten Krakmar hvor gangsterbossen, Nubada the Hut regerer. Imperiet begynder nu en lang eftersøgningsproces. Den er så omfattende, at rygter også når Alliancens efterretningstjeneste. Da et skibsnummer kommer frem i efterforskningen ved Alliancen straks, at det tilhører Calisto Cutlas. Alliancen kender til Calisto Cutlases arbejdsgiver. Det tager ikke lang tid for Alliancen, at få bekræftet Nubada de Hutt har Nesmir i dvale på Karkmar. Tar Jel-Nor, Enah og Neo Petaraz, som nu er blevet fuldbyrdet jedi-riddere, tager til Karakmar for at befri deres gamle ven.

#### 4.1.6 Hos Nubada de Hut (30 min)

Spillerne starter direkte på pladsen foran Nubadas palads. De ved at der er audiens hos Hutten nu. De kan vælge at en af dem allerede er inde hos Hutten, enten som tilskuer eller som lavt ansat i Huttens hieraki. På en eller anden måde får spillerne fornemmelse af at Hutten prøver at trække tiden ud. Det skyldes at **Calisto Cutlases** folk er i gang med at læsse Nesmir ombord på sit skib og flygte fra **Krakmar**. **Nubada** ved godt at jedier er farlige, men på den anden side vil hun ikke miste Nesmir (han er mange penge værd). Spillerne jager Calisto igennem byen og befrier Nesmir lige før end at de flyver. De bliver så alle jagtet af Nubadas styrker. De når til deres jagere og flyver afsted, men ude i kredsløb er **Krakmars** samlede flåde af mindre jagerfly. Det bliver en hård kamp, men i sidste øjeblik bliver spillerne redet af **Sqd. Kaptajn Flyguy** og hans flåde af jagerfly (Pink sqd. 8 x-wings 1 a-wing). Husk at spille Flyguy slesk. Intariøret på hans a-wing er lysserødt, plysterninger der hele tiden rammer ham i hovedet, lavendel og chokolade aroma i klimaanlægget, en guldcredit i en kæde om halsen og pebermynte breath spray. Han er lige så kæk over radioen som han er i person.

#### 4.1.7 Rådsmødet (10 min)

En gruppe af jedier og delegerede mødes i tronsalen på Kulice. Neo, Tar, E-nah og Nesmir er med. Nesmir starter mødet med at fortælle hvad han ved. Det besluttet hurtigt at sjælebrønden skal ødelægges. I diskussionen om hvordan det kan lade sig gøre skal man lige huske på at sjælebrønden er placeret midt i storbyen **Narrin** så orbital bombing er udelukket. Men der er selvfølgelig en

admiral eller to der foreslår det. Hvis spillerne ikke selv foreslår det skal en general komme med planerne for et snigangreb på den Imperiske base med nogle få spioner. Han vil under alle omstændigheder foreslå at man sætter mere end en gruppe ned på planeten så hvis den første fejler så vil der være flere. Grupperne må ikke vide hvem der ellers er på planeten. Derfor bør dem man sender afsted kun være kendt af meget få personer. Grupperne bliver udpeget for lukkede døre, spillerne deltager ikke.

Der bliver desuden planlagt et storstilet angreb på Curescant. Hvis de generobre den planet kan det være at de sidste tre fraktioner vil slutte op om en ny republik. En række airspeeder-bombere bliver skjult i nogle transportere og når de er kommet igennem skjældet så sørger de for, at nedkæmpe skjældende omkring "Imperium senate" Hvilket åbner op for et storstilet bomber angreb på kommunikationscentret. Når det er sat ud af spillet så kan rumflåden rygge forbi "Golan Space Defence platform"sne og landsætte soldater. Spillerne har intet at gøre med angrebet på Curescant. Der bliver også planlagt en række raids på Imperiske flådestationer for at trække ressourcer væk fra sjælebrønden.

#### 4.1.8 Heulas (60 min)

Scenen starter som beskrevet i cutscene, jf. 4.2.5. De bliver dumpet i en kro, i deres udklædning, som især at Tar og Nesmir er utilfeds med. Toiletterne på denne kro er ikke eksisterende. Beværtningen har en baggyde hvor alle uanset alder, køn eller race, benytter sig af. Det skal med andre ord være svært for spillerne, at få privatliv nok til, at skifte om.

Det er meningen, at **Mr. Arcardo** skal føre dem til en kontakt, som han

har aftalt et møde med. Manden som de skal mødes med er **Ralf Fletcher**, tidligere electronic engineer for **Rofious Construction**. Rofious Construction stod for, at udvide den imperiske installation for en 8 år siden. Han kan fortælle dem følgende ting hvis spillerne er parate til at betale.

1. En løs kortskitse over området tegnet på en serviet.
2. At der er et Melcom AutodeFence omkring området. Så de sidste ti meter hen til hegnet er spærret af. Alt hvad der bevæger sig bliver skudt. Derfor burde Pegin Tower blive omnavngivet. Spillerne kan få den idet, at bruge Pigeon Tower som spring base for at glide ind over hegnet. Hvis de tager ud for at se på basen skal de se, at det næsten er umuligt, at komme ind v.h.a. stiger eller anden form for metode til at kravle over hegnet. Kamerae og Laserkanoner.
3. Vigtigst af alt skal han fortælle om den elektrical crawlway som fører fra nødstrømsgenerator bygningen, en bygning lidt for sig selv, direkte ind til midten af den imperiske base. Mr. Fletcher mener, at det er den hurtigste vej og sikreste vej ind.
4. Du kan også lade Mr. Fletcher fortælle, at en vej ind i nødstrømsgeneratorbygningen, uden at blive opdaget af alarmerne er fra husets tag hvor en udluftningsskagt fører direkte ind i generatorkælderen. Det giver lidt mere motivation for at glide og det giver nogle sjove landinger når en spiller

forsøger, at glide direkte ind i rutjebanerøret/udluftningsrøret. taget på bygningen kan evt være skråt så man ikke kan lande på det.

Når spillerne har de vigtigste oplysninger bliver Mr. Fletcher skudt. To af de fire spioner når ud af døren. De andre kan spillerne nå at fange hvis de reagerer hurtigt nok. De har selvfølgelig en kort advarsel fra kraften.

De to skal kun nå at flygte hvis der er tid til det. For det skal selvfølgelig resultere i en speeder jagt igennem byens fyldte gader. Vourder selv om der er tid.

Den mest oplagte måde, at komme ind på er over hegnet. Det kan evt gøres med glidere hvis man hopper ud fra Pigen Tower. Pigen Tower er en tom bygning 30 m fra hegnet. Det er 80m højt og har engang været en del af et større transportfirmas lager kompleks. Hvis spillerne vælger at 'hoppe' skal de gøre det så hverken AutodeFence'et eller vagterne opdager dem. Hvis det sker lyder alarmen og så har de tropper over alt.

Der efter, hvis de følger Mr. Fletchers råd, sniger de sig hen til nødstrømsbygningen. Der finder de, efter nogen søgen og vagtundgåen, en lysbro der fører over en batterisyre sø. Da de kommer hen til broen lyder alarmen og lysbroen slukker. Vagter kommer hurtigt efter. Først tror vagterne at det er en falsk alarm, men hvis de ser spillerne, kommer det hurtigt ud. Vejen tilbage og ud af bygningen er spærret af tropper så den eneste vej er frem, over syren. Der skal være længere over til den anden side end de er i stand til at hoppe, så det skal være noget med, at svinge sig mednes at de kæmper mod storm tropper.

De finder hurtigt den lille gang og den fører dem hurtigt hen til hovedkomplekset. Eventuelt med et lille gitter i midten for at forhindre folk uden lyssværd i, at kravle lige ind i basen. Gangen ender i et generatorrum med flere gange ud af.

Fra en af gangene hører de et kvindeskrig. Hvis de undersøger det kommer de til en celle hvor Vuffi-Rah står og øver sig på, at lyde som en rigtig kvinde og to 'stakkels' vagter prøver forgæves at få fangen til, at tie stille. Når Vuffi-rah ser spillerne genkender han dem straks og følger efter dem.

Spillerne skal hurtigt finde en turbo-lift som kan føre dem op i katedralen. Katedralen er udformet lige som den på Redmoon. En stort rund hal med et svagt opadbuget gulv. I midten er den sidste sjælebrønd. Der er dog ingen vinduer her. Det eneste lys er en svagt pulserende lyskegle der strømmer ned fra et sted oppe i mørket og rammer sjælebrønden fra oven.

Hallen virker tom. Men når spillerne træder på gulvet der hvor lyskeglens aftegning begynder hører de nogle metalliske brag, som om noget falder ned fra oven. Derefter hører de metalliske krible lyde. Ud af mørket kommer fire spiderbots, jf 8.6. En kamp begynder mellem vagterne og spillerne.

Når den er færdig har spillerne tid til, at undersøge sjælebrønden. Jediene har svært ved at nærme sig brønden. Hvis en af jediene har fået lidt hang til den mørke side, vil han blive draget hen i mod sjælebrønden i stedet. Nesmir bliver draget men han frygter den også. Det var her han blev tvunget til, at modtage livsenergien fra hundrede af væsner. Når spillerne undersøger brønden opdager de, at den vil eksplodere i en

force storm der vil tage hele milionbyen med sig, hvis de forsøger at ødelægge den fysisk. Hvis de forsøger at ødelægge den vil der komme lysende forcerester op af brønden som langsomt vil bygge op og rive tårnet i stykker (lave huller kaste med ting.) Jediene opdager, at de virker som lokale magneter for forceresterne (kun lige omkring dem). Dette er vigtigt for at give spillerne et hint om hvordan de kan ødelægge brønden.

Hvis de går igang med at skære strømkabler over (sabotage) opdager de, at der er et kraft felt der holder brønden sammen. Samme resultat, force storm.

I det øjeblik ankommer **Guvanør Marwind** og hans eskorte af otte (eller flere) mørkjedier. Han forsøger at tale dem over på sin side. Han vil henvene sig til hver jedi efter tur og tilsidst vil han henvende sig til Nesmir. Han vil afsløre, at han stod bag drabet på deres far. Dette gør han for at få Nesmir til at gå amok og skifte form. I den form er han nemlig nærmere den mørkeside. Uundgåeligt begynder en kamp. Det skal være en hård kamp. Guvanør Marwind prøver konstant, at overtale dem til at komme i kontakt med den mørke side af kraften. Marwind vil forsøge, at komme imellem spillerne og sjælebrønden, når han så gør det stopper kampen kort og han fortæller spillerne, at de aldrig ville kunne ødelægge sjælebrønden. Den ophobede energi vil få hele byen omkring den imperiske garnison i stykker. Brønden kan kun ødelægges hvis en ren kraftbruger bliver kastet i den. Dette fortælles i sjælebrøndsscenen, jf 4.2.6.

Husk hvis der er andre angreb igang, at lave cutsscenes der viser dem.

Kampen slutter på et tidspunkt. Når

den slutter læses slut cutscenen op, jf. 4.2.7 Den kan enten slutte med, at spillerne taber og så må du selv finde på en slutning. Den kan slutte med at spillerne dræber Guvanør Marwind eller ved at en af dem kaster sig i sjælebrønden. Hvis Guvanør Marwind stadig lever når en spiller kaster sig i sjælebrønden vil han gøre alt for at stoppe ham. Når brønden dør ud og slukkes vil han blive taget af et vildt raseri og arngribe alt og alle. Hans livvagter vil blive svage og sløve og næmme at dræbe.

Når, hvis, en spiller kaster sig i brønden vil et kraftigt lys opluge ham og kort efter vil spilleren blive opløst i lyset og brønden vil blive slukket. Jediene vil s-tadig kunne mærke ondskaben ved stedet bare ikke så kraftigt.

Når Guvanør Marhvind dør læses slutscenen op. Hvis de ikke har ødelagt brønden før hans død får de lige en chance for, at kaste sig ned i den efter hans død ellers læses scenen op. Hvis de ikke ødelægger den får de en slut historie hvor sjælebrønden bliver skyld i nye krige. Den må du selv finde på. Man kan evt. motivere spillerne ved at lade 1000 stormtropper og en masse rasende mørkejedier ankomme.

## 4.2 Cut scenes

Det er som altid op til GM at beslutte om cut scenes skal bruges eller ej. Man kan vælge at læse dem op som de er eller bare tage essensen af dem og gengive dem.

### 4.2.1 Indledningen

**[KLIP]** Guvernøren ligger henslængt i en bunke store røde puder. Fire let påklædte kvinder ligger og snor sig op ad ham. På hver side af sengen, op langs vægen, står der gråklædte vagter i ret. Guvernøren rejser sig op med et stort smil:

**[Guvernør Marwind]** *“NÅ! mine små nymfer”* siger han og kigger på kvinderne *“Vi kan vel ikke vente mere”* Han rækker ud og en af vagterne rækker ham en lille sort remote kontrol frem *“Lad os se hvad han kan gøre af skade..HA HA HA HA HA HA”* .

**[Vagt]** *“JA, herre og mester”* siger vagten mens han træder tilbage.

**[KLIP]** En celle med vægene hugget groft ud af sten. Abnis Recknoor ligger og sover... Billedet bevæger sig langsomt hen over gulvet imod sengen. Pludselig slår Abnis øjerne op.

**[KLIP]** Helt oppe under loftet i en enorm hal. På gulvet er der samlet i titusind vis af gråklædte tropper. Alle står de i ret. Billedet glider hurtigt hen over soldaterne hen imod enden af hallen. Der på en balkon hævet 50 meter over gulvet står Guvernør Marwind:

**[Guvernør Marwind]** *“Tiden er kommet”* ekkoer hans stemme over de stille tropper, *“Nu skal vi en gang for alle knuse oprøret og fuldføre hans nådes planer.”* Han hæver en arm og peger ud af billedet som nu er nået næsten helt hen til balkonen. *“Det er nu borgere - soldater i det mægtige imperium, at se jren er vores. vi skal nu indlede hvad*

*historien vil huske som det endelige slag og de retfærdiges sejer over terroristerne som kalder sig selv en republik!”*

**[KLIP]** Ekkoet fra peptalken genlyder i den lille celle, hvor Abnis Recknoor før lå og sov. Billedet søger hurtigt langs gulvet ud af døren - hen langs korridoren - forbi flere gange - gennem en lagerhal og videre ud i det store tron-rum. Billedet finder ro lige bag Abnis som med lette mekaniske skridt går op i mod altret hvor Pen Targas lammede krop ligger for skue. Da han når helt op til alteret kigger han kort på "den evige vagt" som straks genkender Abnis nikker hurtigt og forlader salen med et gab.

**[KLIP]** Guvernøren står nu med begge hænder hævet over hovedet, han råber:

**[Guvernør Marwind]** *“I vil kunne sige at i var her... Nu... Denne dag vil aldrig blive glemmt.”* Mens at guvernør Marwinds stemme runger færdigt fader han og baggrunden over i tronsals billedet, med Abnis i stående over Pen Targa. Abnis har trukket en lang kniv. Foran Abnis ses Mesters Targas udstrakte krop på alteret. Abnis stikker kniven langsomt ned i brystet på Mester Targa. Guvernørens latter høres som hult ekko og blodet pibler frem mellem hænderne på Abnis.

**[Nesmie]** *“... nnnNNNNEEEEEej...”* Nesmirs stemme runger mørkt, dyrisk gennem de tomme gange og haller.

**[KLIP: Nesmirs celle]** Klip til Nesmirs celle. Han får døren af, så en sky af is flyver ham om ørene. Han styrter direkte ned imod tronsalen:

**[Nesmir]** *“ROOOOOOAAAAHHHH”* raseribrølet runger ud mellem Nesmirs nu blødende gummer. Det ser ud som om at der er store skæl der presser på for at komme ud under hans nu læderagtige brun-grå-hud.

**[KLIP: Parradehallen]** Guvanøren vakler lidt, ryster på hovedet og kigger op og ud af billedet:

**[“hmmnnn..”]** *“D”* e grå vagter som står i langs vægen på balkonen kigger på Guvernør Marwind, han rækker en hånd ud i mod dem, kigger vild rundt: *“HA HA HA HA HA HA...”* mens han vakler ud af ud af balkonen.

**[KLIP: Tronsalen]** Abnis kigger lamslået ned på sine blodindsmurte hænder.

**[KLIP]** Overblik over tronsalen. Nesmir ankommer til salen. Under hunden i hans hoved er der begyndt at komme små pigligende skæl frem og der hvor et menneske normalt har øjenbryn er to horn brudt blødende ud.

Han går med faste hurtige skridt op til Abnis der kun lige når at vende sig førend at Nesmir med et slag i maven sender Abnis flere meter op i luften. På undersiden af Nesmirs arm er mange rækker af sylespidse barberbladsskarpe takker brudt ud igennem huden. Med ét slag slår Nesmir, Abnis i to stykker, så blod og indvolde vælter ned over Nesmir. Med lysende blodrøde øjne kigger han på Tar, Enah og Neo som i samme øjeblik træder ind i salen og stirrer vantro på det skællede og hornede monster der står for enden af salen.

**[SPILLERNE]** Nu begynder spillet. Giv Nesmir håndud [10.4](#). Nesmirs mål er er dræbe/maltraktere Abnises lig endnu

mere og spillerne de kan gøre hvad de vil. Men scenen fortsætter til Nesmir klarer sit "will power"-slag og dermed går ud af sin trance. Du kan hjælpe lidt og evt. lade Enar få en fornæmmelse af at det er Nesmir der er monstret.

#### 4.2.2 Resten af indledningen

**[KLIP: Tronsalen]** Nesmir [I hvilken position han nu er i] forbliver stille. Langsomt trækker hornene sig smertefuldt tilbage. De barberbladsskarpe skælpigge på armen trækker sig ind i huden, som får sin normale blødhed, da skælle under forsvinder. Nesmir ligger og stønner forpustet. Sårene efter horn og pigge forsvinder også.

**[KLIP]** Guvernør Marwinds værelse. Han er alene med undtagelse af de fire nøgne badepiger.

**[Guvernør Marwind]** "Ha!.. Farvel gamle far. Du var ikke så stor som du troede" med et diabolisk smil på læberne lægger Guvernør Marwind sig i de røde puder. De fire piger snor sig langsomt ind over ham. "[fnys], du sagde at jeg aldrig kunne blive en mægtig Jediridder! Men der tog du fejl - min gode far. Jeg blev mægtigere."

Billedet bevæger sig baglæns så man kan se hele rummet med puderne i midten. En gennemsigtig blå skygge står i hjørnet af rummet og ser på de fem personer i puderne, der nu kun har hinanden for øje. Den ryster på hovedet

**[Pen Targa]** "Min stakkels søn" . Lyden kommer ikke så meget fra spectraet som fra selve rummet. Guvernør Marwinds hoved dukker op mellem de nøgne piger, han ser rundt men når ikke at få ø-

je på den blå skikkelse, der i det samme forsvinder... hovedrystende.

#### 4.2.3 Rådsmødet

**[KLIP: Det store is-amfiteater]** De delegerede er ved at indfinde sig på skindene der ligger oven på issæderne. Et podium er rejst som center i det runde lokale. Rundt langs soklen af podiet er der placeret stole, med ryggen til podiet. I dem sidder de sidste jedimestre. Lokalet er ved at være fyldt og en summen af forventning strømmer ned fra tribunerne, mod podiet. En gammel mand, med langt gråt hår og en brun kåbe på, træder op på podiet, hæver armene og venter til stilheden sænker sig over forsamlingen. Han ser længe rundt på de forsamlede. Stilheden er total.

**[Mester Ortion]** "Velkommen" siger han. Hans stemme er dæmpet men tydelig og akustikken i lokalet sørger for at selv dem på bagerste række også kan høre. "Velkommen mine herrer, tat'kitter og damer. Det er en stor glæde at se så mange fra den forgangne republik samlet." Han kigger endnu engang rundt. Han ser træt ud. "[sukker]. Først en meget vigtig information. Sørgeligt nyt. [pause]. Abnis Recknoor er død, myrdet her i nat." Larm bryder ud fra tribunerne. Han hæver armene igen for at få ro.

En høj bothan i smaragdgrøn heldragt rejser sig og råber med mørk og dyb stemme:

**[Lord Goruq]** "STILHED... Hvad skal det betyde? Har i beviser på at i overhovedet har haft Abnis her? Hvordan døde han? Mine teknikere har også sagt

til mig hele tiden at der var pillet ved transmissionen... for” spyttet står ud af bothanens mund mens han råber “for at lokke os her til! Dette er spild af tid”

**[Mester Ortion]**“Abnis dræbte Mester Pen Targa lige før han selv blev dræbt af Mester Pen Targas søn Hr. Nesmir Marwind.” . Stilheden er total. Den høje bothan står et øjeblik stille.

**[Lord Goruq]**“Det er selvfølgelig trist nyt - men det bringer stadig ikke bevis for Abnis Recknoors tilstedeværelse. Vi er ikke parat til at gå i krig uden grund. Vi troede alligevel ikke på, at Abnis Recknoor ven af Boreilos og alle bothans, havde nogen nyheder der kunne få os til at skifte mening. Vi vil være parate til, at møde Imperiet skulle det vælge at angribe vores systemer.” . En høj mand i marineblå flyvedragt og en firkantet hat på hovedet rejser sig og siger:

**[Hr. Reveain]**“Men hvis det er sandt, det du siger, med at Abnis Recknoor døde i nat, dræbt af Hr. Nesmir Marwind, så vil vi gerne se synderen straffet. Lad ham bringe frem og lad ham blive dømt og dommen eksekveret her foran os. Så alle kan se at i ikke lyver!!!”

**[Generel stemning]**“HØRT” kommer det fra flere rundt om i salen.

**[Mester Ortion]**“Ro” manden på podiet prøver at få ørenlyd, “Ro, forsamlede delegerede. Vi har ikke løjet om Abnis Recknoors tilstedeværelse. Alt hvad vi har sagt er sandt. Vi har ingen intentioner om, at straffe Hr. Nesmir Marwind. Det er vores tro, ud fra afhøringer og overvågningsbånd, som i kan få adgang til hvis i ønsker det, at Abnis Recknoor var en Imperisk spion.” Larmen bryder

ud igen. Ingen i salen vil tro på hvad jedimesteren påstår.

Efter lang tids larm lykkes det for den gamle mester at få nogenlunde ro:

**[Mester Ortion]**“Det er en sørgelig tid, og vi har mistet mange og fortsætter med at miste mange gode folk. vi...” , han bliver afbrudt af en høj tynd mand der siger:

**[Las Perin s'lonc]**“De har ret Mester. Vi mener at det er vigtigt at stå sammen i denne tid. Vi må danne en front mod det onde Imperium og deres styrker.” Den gamle mand på podiet ser lettet ud. Taleren fortsætter: “Kun sammen...” ,

**[Lord Goruq]**“Hvor kommer du fra menneske?” råber bothannen som stadig står op.

**[Las Perin s'lonc]**“Vi er fra Refion IV My Lord” svarer han. Bothanen snakker lidt med sin sekundant og råber så:

**[Lord Grouq]**“Refion IV er også kun en planet... en lille planet - Vi mener det selvfølgelig ikke som en fornærmelse hr. Jeg kan godt forstå, at i gerne vil have en alliance at støtte jer til. Jamen i skal da være velkommen i Trion Alliancen, men hvis i hellere vil være med i denne ynkelige forsamling så skal i være velkomne. Vi har i hvert fald ikke tænkt os at deltage længere i dette møde. De hr. mester” Råber bothannen mod podiet “De, kan tage deres beviser og pakke dem væk. Før end at vi ser synderen for Abnis Recknoors påståede død straffet. I skulle muligvis ikke spørge jer selv om det ikke var dette hittebarn til Nesmir Marwind, der dræbte Pen Targa og ikke

en eller anden Abnis Recknoor. Vi går nu. Og... og til alle jer,” Han peger rundt på resten af de forsamlede, “i skal være velkommen i Trion Alliancen, under det vise Ældre Råd.” Med de ord rejser de fire bothans sig og forlader larmende hallen.

Et par af de mindre delegationer følger efter. Med sorg i blikket følger Mesteren på podiet dem med øjerne.

#### 4.2.4 Droids

[KLIP] Der er røg og larm i kommandorummet på Cienwyn. Man ser tydeligt rod og kaos. Varme svejsestriber og væsende gnister ses rundt langs kanten af de store blast-døre ind til kommandocenteret. Nogen gør alt for at komme ind og de forstærkede døre vil ikke hold mange minutter endnu.

[Edo Petaraz] “I dækning, de skal ikke få mig” Edo Petaraz går stolt gennem røgen og hen til en gammel computerkonsol. Han trykker blidt på siden af konsollen og en hemmeligt lem går op og afslører en computer. Han trykker hurtigt men bestemt sin kode.

[KLIP] Til et mørkt, gigantisk lagerrum. Pludselig begynder en stor konsol over i det fjernest hjørne at lyse op mens en skinger høj lyd skærer sig igennem mørket. Med et begynder store lyskilder overalt i rummet at tændes. Badet i lys afsløres en masse store, brune repulserliftkøretøjer. De gigantiske køretøjer begynder at ryste og for enden af hver åbnes store porte. Store drager kører ud og på dragerne hænger utallige droider. Mekanismen begynder at køre rundt så droiderne bliver sat på gulvet, i takt som

en mekanisk fællesdans. Computerkonsollen udsender endnu en høj lyd og alle droiderne vækkes til live og rejser sig op. De står helt stille indtil at det ser ud som at droidgruppernes leder får kommandoer de drejer hoved lidt på skrå og deres mekaniske stemmer lyder:

[Droids] “Roger, Roger”

[KLIP] Tilbage til Eno Petaraz, close-up på hans hærdet ansigt.

[Edo Petaraz] “Det er begyndelsen til enden - må kraften være med os alle. Jer der kom. Vi kan ikke blive her lænere.” I det samme lyder der et brag fra blast døren - da den falder ind i kommandorummet i en sky af rødglødende vragrester.

#### 4.2.5 Infiltrering af Heulas

[KLIP] Passagerlinerens **The Gormans** sjette klasses passagerdæk. Rummet er aflangt uden vinduer. Langs væggene er endeløse rækker af ubehagelige plaststole sat op. I midten er en bred gang holdt fri for stole. Næsten alle stole har en person sidde i den. I mellemgangen leger børn af alle racer. Larmen fra de store motorer sammen med børnenes råben ser ud til at stresser de fleste vokserne. På tredje række til venstre for midtergangen sidder en gammel mand klædt i en gammel imperisk uniform af en slags. Han har den brune uniformshat trukket godt ned over øjnene. Han sidder med korslagte ben og smugkigger ud af de halvt lukkede øjne. Da et par imperiske vagter passere igennem gangen følger han dem med øjerne. Efter de har passeret rejser han sig hurtigt, møver sig ud mellem sæderækkerne og ud på

gangen. I det han ser sig over skulderen efter vagterne, støder han ind i et barn der kommer løbende den anden vej. Han mumler et hurtigt undskyld og skynder sig videre mens at han retter på kasketten.

**[KLIP]** Toilet. Trappe 23f adskillelsen mellem sjette og femte klasse. Døren går op og den gamle mand i uniform skyn-der sig ind på det tomme toilet. Han går frem og tilbage. Kigger flygtigt i spejlet. Stopper retter lidt på rynkerne, forsigtigt. Han bliver hurtigt optaget af, at kigger på sig selv i spejlet. Kort tid efter vender manden sig om og åbner døren. En mand i lang grå jakke som i samme øjeblik passere toiletdøren uden for drejer hurtigt, går ind på toilettet og lukker døren bag sig. De to mænd står og ser lidt på hinanden, så bryder de sammen af grin. Den gamle mand i uniform fjerner kasketten:

**[Tar]** *“Du kan sagtens. Du er ikke lige så gammel som jeg.”* Den nyankommende griner af og ser ned på den noget mindre mand foran sig:

**[Enar]** *“Nå, skal vi få det overstået. Vi er snart fremme.”* ,

**[Tar]** *“hvorfør skal jeg være pigen”* spørger den gamle mand irriteret,

**[Enar]** *“fordi, at jeg er størst og kun en rigtig mand kan klare jobbet.”* han griner igen.

**[KLIP]** En stor hal fyldt med tusinde af personer, som alle står i kø. I den anden ende af hallen er en række døre. Personerne bliver efter tur kaldt hen til en af dørene af bevæbnede vagter.

**[KLIP: ør 124]**

**[Vagt: 231-HJ]** *“NÆSTE”* lyder den forvrængede stemme fra vagtens visir. Han har en brun kampuniform, en sort aflang hjelm med visir og en blaster i et hoftehylster. Et midaldrende menneske ægtepar træder frem. Deres bagage bliver båret af en tredje mand. Konen holder med begge hænder om ægtemandens arm. De går alle tre igennem døren.

Før døren lukker hører man en anden forvrænget stemme sige

**[Gov. Official: R. Teainten]** *“PAPIRE. NU”* . På døren står der Heulas immigrations myndigheder.

**[KLIP]** Ankomsthallen. Heulas Space port. I et mylder af mennesker ser man ægteparret og deres tjener bane sig vej hen mod dørene. De går nu med raske skridt. Efter at de har passeret de store svingdøre stopper de. Kort efter stopper en YX320 Landtransportspeeder foran dem og to personer stiger ud. Den ene omfavner kort de tre ankomne og den anden rækker hånden ud til ægtemanden:

**[Jay Arcardo]** *“Mig en glæde at træffe dem Mr. Enah”* ,

**[Tar]** *“Det er typisk”* brummer konen med en meget dyb basstemme, *“typisk. Det her er altså ikke noget som jeg plejer at gøre”* fortsætter hun med en meget Tar-agtig stemme. Hun ser meget forurettet ud under det tygge lag makeup og de falske kinder.

**[Jay Arcardo]** *“Jeg er Mr. Arcardo, jeres kontakt. Jeg vil føre jer til mødestedet. Kom vi har travlt.”* Han vender sig for at sige ind i speederen igen men konen

med Tarstemme griber fat i hans ærme:

**[Tar]** “*Næh, nej du. Den går ikke. Vi skal [hvisker] først [truende] et sted hen og vaske os ikke. Før det er sket fører du os ikke til mødestedet... forstået?*” .

**[SPILLERNE]** Men det kan ikke lade sig gøre:

- Enar har tøj på som en ældre herre. Lyseblå trenchcoat og beige jakkesæt.
- Tar ældre dame. Rød, lyserød og klar orange blomster kjole. Meget makeup og en latex maske med falkse kinder. Du har også store falske bryster, hofter og røv.
- Neo har diskret tjener tøj, med højkrone rundt hat.
- Nesmir har en tyk latex meneskemaske på. Brunt arbejdstøj på som lugter af de tiffinedetrøjsild, som fragtskibet tilfældigt havde i tonsvis af. Nesmir spiser herefter aldrig tiffinedetrøjsild mere, aldrig.

#### 4.2.6 Sjælebrønden

**[KLIP: Katedralen]** Guvanør Marwind står overfor jer.

**[Guvanør Marwind]** “*[Griner dybt]... I har ikke en chance. Hver gang vi har ofret en sjæl i denne brønd har vi overført det meste af hans livskraft til en af vores kampbrødre - ikke også kære [hånlige] broder! Men lidt er der blevet tilbage, en rest om man så må sige. Selv om i skulle komme forbi mig og mine tro vagter ville i aldrig have en chance.*

*[Griner igen]... I vil vel ikke lukke alt den kraft ud her midt i denne by af uskyldige... vel?”*

#### 4.2.7 The End

Scenen kan starte med mange forskellige situationer. Så det er op til GM, at sørge for sammenkædningen. Efterfølgende kommer der en liste af de mest sandsynlige situationer.

- En af spillerne har ofret sig og kastet sig i brønden mens livvagter og Guvanør Marwind stadig er i live. Fortsæt kampen, men lad nogen af livvagterne blive meget svedige og byde sammen, mens at andre går totalt amok og skifter form (jf. Nesmer) og begynder at angribe alt og alle (evt. storm tropper der kommer ind i samme øjeblik.). Når kampen er slut og Guvanør Marwind er slået ihjel læses slutscenen op.

Hele pointen er, at han helt modigt ofre sig og derfor er det ok for GM at slå ham ihjel. Han skal selvfølgelig blive til en ånd i kraftverdenen.

- Kampen er vundet af spillerne (alle slået ihjel) og to (eller flere) af spillerne har ofret sig. Hvis de gør det skal de overleve det. Du skal finde på en scene hvor de står i brønden og absorbere energien, er lige ved at bukke under men i sidste øjeblik klarer det. Du kan evt. lade dem klare will power slag og den slags for at øge spændingen. Når brønden er afladt falder alle Jediene besvimet om og Nesmir samler dem op og begynder den

lange vej væk, slut scenen kan læses op.

- Kampen er vundet og en spillerne ved ikke hvad de skal gøre med brønden. De står der og ingen foretager sig noget. Lad dem høre eller se, at imperiet er ved at flyve enorme mængder af storm tropper og resterne af mørkjedierne op til toppen af tårnet, giv spillerne lidt tidspres. Du kan også lade brønden gå i stykker, langsomt. Så spillerne bliver nødt til at gøre noget for at rede byen. Hvis spillerne er virkelig dumme så lad spillet sluttet med en eller anden historie om alliancens umiddelbare succes, men efter nogle år bliver hemligheden bag ved sjælebrønden fundet og den tredje klon krig begynder.

Hvis en jedi ofre sig skal han overleve, det er kun fedt at slå en ihjel hvis han ofre sig heldemodigt. Slut scenen læses op.

Det antages at brønden er ødelagt og spillerne har slået Guvenør Marwind ihjel.

**[KLIP: Katedralen]** Guvenør Marwinds død ses i slow motion. [Så husk den]. Den ses indtil han dør. Ved hans sidste åndedrag:

**[KLIP]** Sektor 1, Curescant, Senate Street. Indkøbsgade. Hundredevis af Storm Tropper kæmper sig frem, metodisk og professionelt. Mellem dem ses også enkelte mørkjedier. I den fjerne ende ses en mindre gruppe brunklæte alliancesoldater. De har barikaderet sig bag væltede repulsorfartøjer, borde og andre ting fra butikkerne. De gør alt hvad de kan for

at stoppe storm troppernes fremmarch. Pludselig vakler alle storm tropperne, et kort øjeblik. Et kort øjeblik, forsvinder larmen fra kanonerne, laserlydene og klageskrig. Et stille sekund i kaos, henligger gaden i total stilhed. Så begynder et dybt [Wrooor]. Mørkjedierne har tabt hvad de har i hænderne og brøler op imod himlen i raseri. De omkringstående storm tropper bevæger sig væk fra de brølende væsner. Mørkjedierne falder sammen på jorden og en dæmpet hvæsen høres fra dem. På himlen i baggrunden ses en formation tieIn der flyver direkte ind i et tårn. Pludselig springer mørkjedierne op. Pansrede skæld er brudt ud under deres hud som også har antaget en dyb orangeød farve. Halv meter lange horn er brudt ud fra deres pande og svinger drabligt bagud. Storm tropperne løber nu for deres liv. Mørkjedierne ænser ikke noget andet end at dræbe, fjender som venner.

Alliancesoldaterne vågner op til dåd. De undnytter forvirringen til modangreb. Med kampbrøl og laserskud bevæger de sig ud fra deres dækninger og frem... frem mod senatesbygningen.

**[KLIP: Stjernehimme]** Heulas fylder højre side af billedet. Otte X-wings anført af illuminari II kommer ud af hyperspace.

**[RADIO: Flyguy]** *"This is pink leader to group. Lock s-foils in attack position"* . Samtlige X-wings har allerede deres vinger i angrebs position. En sverm af tie fighters flyver gruppen i møde.

**[RADIO: Flyguy]** *"Vi har sådanne nogen fjender lige forude, dem tager du gul leder"* . Blå gruppe (fire X-Wings) rykker ind foran Illuminari og går til angreb på de mange imperielle tie fighters.

Hurtigt bliver alle X-Wings hevet ind i kampen. Der er ti tie fighters pr. X-Wings. Over radioen høres

**[RADIO: Flyguy]** “*ja, blå 2. Vidre til høje og hjælp gul 3.*” og “*Kom nu Blå gruppe, i skal eskortere mig ned, som vi aftalte, lad nu være med, at lege med dem der. Arrgghh, PAS PÅ Blå 1*” , Blå 1 eksplodere i en sky af ekspanderende atmosfære, ild og vargrester, da han støder frontalt sammen med tre tie fighters. Stillehed over radioen. . .

**[RADIO: Flyguy]** “*Jeg sagde at han skulle passe på, skifter. Øh, I kan klare jer selv jeg flyver lige ned og henter de andre. Skifter og ud. . . dér*”

Illuminari flyver hurtigt forbi de sidste fightere, som er mere koncentreret om X-Wingsne.

**[KLIP: Katedralen]** Kun fjern lam kan høres i det store lokale. Vinden tud-er igennem de mange huller som kraftstormen har lavet i siden af tårnet. I står omkring den ødelagte sjælebrønd. Et troppe skib har lagt til ved siden af tårnet og begynder, at skære sig igennem siden af tårnet. En høj hvinen begynder, forstærket af hallens arkustik. Gnister og røg som afsluttes med et brag fra metalstykket da det ramler ned på gulvet. Røg vælter ind så hullet ikke kan ses.

**[SPILLERNE]** Her kan der ankomme en mængde mørkejedier. De vil alle komme igennem turboliftene.

**[KLIP]** Ud af røgen kommer en skiggelse. . .

**[Flyguy]** “*Kom så måbe hoveder*” Råber den, “*Ja, jeg ved godt at det er ved at*

*blive en vane. . . meeen ingen kan vel klare sig uden MIG.*” Ken Flyguy træder helt ud af røgen fra åbningen: “*Jeg ved sgu hvordan man laver entry. . . HA*” Han kører hånden igennem det tynde fedtede hår og tørrer dem af i de lyssemarineblå silkebukser. “*Ja, så kan i lære det, men kom nu vi har travlt de er på vej og MINE mænd kan ikke klare sig uden mig.*” Han vinker spillerne hen til sig mens han løber over mod spillerne.

**[SPILLERNE]** I må gøre noget. Ken kommer hen vedsiden af dem eller omvendt

**[KLIP]** Flyguy løber over til en af de døde livvagter og samler et lyssværd op. vender rundt og løber tilbage mod Illuminari sammen med jer.

**[Flyguy]** “*Kom nu, hvis i gør som jeg siger så sker der jer intet, for jeg er jo Flyguy. . . Ken Flyguy.*” Han ankommer ved hullet sammen med jer. Da i er på vej igennem hullet og op på rampen stopper han op:

**[Flyguy]** “*Ah ja, jeg glæmmer jo helt.*” . Han fisker et kamera op fra en lomme i hans høj lillae velourvest vender sig om og bliver askegrå i ansigtet. Han kaster sig imellem [to af spillerene], som bliver skubbet tilside ved denne maneure. [Lyssværd lyd høres].

**[Flyguy]** “*[Støn] PAs p. . .*” I vender jer om. Henne ved brønden står der seks mørkejedier. Den forreste har kastet sit røde lyssværd. De er alle ved at skifte from og hvæsende og hudknasende lyde kommer der ovre fra.

[Flyguy] “Jeg... [støn]” Ken ser ned af sig selv idet, at det røde lyssværd slukkes og falder til jorden. “Jeg...” Ken falder sammen - død.

[SPILLERNE] Spillerne må gøre noget. Indtil de er i flyet.

[KLIP: Senatshallen] Curescant. Tusindnere af senatore sidder ideres deligerede båse. En Gammel langhåret mand står på taleplatformen med hævede arme: ’

[Senatsleder Way ka Tor] “... som jeg tidligere nævnte bør vi vise vores respekt og takke fem meget betydlige og specielle personer for alt hvad vi har nået.” En bås glider mejestætisk væk fra de andre, op imod trebunen i midten. På den står I [melodien fra New hope afslutningen høres]. “I... Enar, Neo, Tar, Nesmir og General Flyguy har gjort hvad kun få kunne. I har satset, ofret, lidt, kæmpet, tabt og tilsidst har i vundet. Der er ikke ord der kan beskrive hvad i har gjort så jeg vil ikke prøve.” Han går et skrid frem mod [den spiller der står yderst til højre] giver [spilleren] hånden og hænger en medalje om halsen på [spilleren, dette gentages og han skiger det sammen hver gang]

[Senatsleder Way ka Tor] “Republikken takker dig.” Da han er færdig træder han tilbage og siger: “I er en af de sande

helte. Modtag den højeste orden som en borger af republikken kan modtage. Vend jer nu om og modtag verdens hyllets.” I vende jer om og i mellemtiden har hele senatet rejst sig op, store skærme er i hundrede vis blevet rullet ud, en ved hver senatspod. Den viser billeder fra de respektive hjemplaneter hvor individer i hundredevis står og klapper. Senatet begynder at klappe.

[KLIP: Krostuen] I hjørnet sidder den gamle mand sammen med de tre studerende som sidder som tryllebundet. Ekkoet fra de tusindvis af senatsdeligerede forsvinder langsomt i den røgfylde kro.

Den gamle mand læner sig tilbage og ser på tilhørerne, ikke bare de tre studerende men hele krostuen.

[Den gamle mand] “Ja, det var det.. snip snap snude, nu er den historie ude.” Han får pludseligt et fjert blik i øjene, rejser sig hurtigt op - hurtigere en man sådan lige tror at han kan være i stand til - bevæger sig mellem tilhørerne, op af de to trin og ud på gaden. Der omfavner han en person som i det samme træder ud af et køretøj. Sammen går de ned af gaden - forsvinder.

Tilbage i kroen sidder de studerende og ser på den nu tomme stol. Over ryglænet hænger en stjerneformet medalje med teksten

# Helt af Republikken”

## The End

### 4.3 Plotgennemgang

Dette er en lyngennemgang af eventyret. Der vil følge en detaljeret beskrivelse af hver scene.

- **Indledning (10 min)(4.1.1):** Abnis snigmyrder Pen Targa. Nesmir går amok og dræber Abnis. Der opstår kamp, Nesmir bliver pacificeret.
- **Mødet med fraktionerne (10 min)(4.1.2):** De mange diplomater der skulle møde Abnis er ankommet. De fire største delegationer går i vrede over at være blevet snydt. Det besluttet blandt de andre at sende diplomater ud til de fraktioner og systemer der ikke er dukket op.
- **Som Diplomater på Keilon (40 min)(4.1.3):** De skal til årsmødet for Toridus Mining Fac. De får 10 min før frokost til at overbevise dem om, at de skal vælge side i krigen. Reder alle bosserne fra en imperisk lejemorder.
- **Som Diplomater på Cienwyn (40 min)(4.1.4):** De bliver tilkaldt til Cienwyn for at overtale Neos far, til at tilslutte sig alliancen. Cienwyn bliver angrebet af Imperiet og under kampen bliver Nesmir taget til fange.
- **Fem år går (10 min)(4.1.5):** Neo, Enah og Tar bliver alle til fuldbyrdede jedier i løbet af de fem hårde år. Nesmir bliver tortureret og pumpet fuld af mange dødsdømtes livsenergi.
- **Hos Nubada de Hut (30 min)(4.1.6):** Spillerne ved hvor Nesmir befinder sig, hos Nubada på Krakmar. De befrier ham.
- **Rådsmødet (10 min)(4.1.7):** Nesmir har oplysninger om den sidste sjælebrønd. Med hans oplysninger og nye rapporter, bliver der lavet en storstilet plan. Indtagelse af Curescant og ødelæggelsen den sidste sjælebrønd der befinder sig på Heulas.
- **Heulas (60 min)(4.1.8):** Spillerne danner sig et overblik over basen og laver en plan for hvordan de skal bryde ind. Det ender med at de bryder ind og har den sidste kamp med Guvernør Marhvind. De ødelægger sjælebrønden, men hvem ofre sig?

# Kapitel 5

## Nye regler

### 5.1 Klonkraft

Klonforce reglerne er meget simple. En d. koster 1 point. Hvis klonen ønsker mere end 5d i noget skal han til og betale 2d for hver d. han vil have mere end 5d. Se neden stående tabel for hvad det koster. Forcekraften virker lige som "normale" forcekrafter når den først er aktiveret.

1d - 5d	1 power point pr terning
6d - 8d	2 power point pr terning
9d - 10d	3 power point pr terning
11d+	4 power point pr terning

Det vil sige at du vælger at lave en force kraft hvor du vil have 6d i sense og 3d i control så skal du betale 7 pt for dit sense og 3 pt for dit control i alt 10 pt. Hvis du så vælger at have kraften kørende, så skal du betale 2 pt. pr tur her efter.

Her er en udregnet tabel:

1d - 5d	1 - 5 power points
6d	7 power points
7d	9 power points
8d	11 power points
9d	14 power points
10d	17 power points
11d	21 power points
12d	25 power points

## Kapitel 6

# Ny Teknologi

### 6.1 Advanced Tie Interceptor

Craft	Iknoor Systems Advanced TIE Interceptor II	
Type	Space superiority starfighter	
Scale	Starfighter	
Length	10.2 meters	
Skill	Starfighter piloting	
Crew	2 human	
Crew skill	Starfighter piloting 5D+1, starship gunnery 5D, Starship shields 4D, Starship sensors 3D	
Cargo capacity	300 kg	
Consumables	6 Weeks	
Cost	-Not for sale-	
Hyperdrive Multiplier	x1	
Maneuverability	4D	
Space	11	
Atmpsphere	390; 1100kmh	
Hull	3D+2	
Shields	1D	
Sensors	Passive: 25/1D Scan: 40/2D Search: 60/3D Focus: 4/3d+2	
Weapons	6 Laser Cannons (fire-linked) Fire arc Front Skill Starship gunnery Fire control 3D Space Range 1-3/12/25 Atmosphere Range 100-300/1.2/2.5 km Damage 6D 2 Proton Torpedo Launchers Fire arc Turret top, 390 Skill Starship gunnery Fire control 3D Space Range 1/3/7 Atmosphere Range 30-100/300/700 meters Damage 9D	

Dette er en vidre udvikling af Tie Interceptoren. Dens udseende minder meget om TieInt, men har lige som bomberen dobbelt cockpit, men de er i stedet sat bag ved hinanden. På toppen af det bagerste er et torpedo tårn blevet monteret hvilket giver Adv TieInt II en

stor fordel. Der ud over har den fået hyperdrive og skjolde. Dette skib er meget dyrt og producere og der er derfor kun blevet lavet en wing af flyene og de enkelte biskoppers livvagt har også en, i alt ca.100 eksemplare over hele galaksen.

## 6.2 Imperial class IV Star Destroyer

Class	Imperial class IV Star Destroyer
Craft	Iknor shipyards
Length	1900 meters
Skill	Capital ship piloting: Star Destroyer class III, IV
Crew	36,755 gunneres, 420 command, 2500 security
Crew Skill	Astrogation 4d, Capital ship gunnery 4d+2, Capital ship piloting 5d+1, Capital ship shields 4d+1, sensors 4d+2.
Passengers	max 20.000 troops: 1000 graytroops, 3500 grayguards 11.503 fanger
Cargo capacity	40.000 metric tons
Consumables	6 years (not using the cargo)
Cost	Easier to steal
Hyperdrive multiplier	x3/4 (only when in shield mode)
Hyperdrive backup I	x1
Hyperdrive backup II	x10
Nav computer	Yes
Maneuverability	1D
Space	6, 8 (only when in shield mode)
Hull	8d, 11d (only when in shield mode)
Shields	2d+2, 4d (only when in shield mode)
Sensors	Passive: 75/1d+2 Scan: 150/3d+2 Search: 300/5d Focus: 8/6d+2
Wapons	<p>60 Heavy turbolaser batteries</p> <p>Fire Arc: 20 front, 20 left 20 right Crew: 1 (20), 2(30) Skill: Capital ship gunnery Fire control: 1d Space Range: 3-15/35/75 Atmosphere Range: 6-30/70/150 km Damage: 10d</p> <p>50 Heavy turbolaser cannons</p> <p>Fire Arc: 20 front, 10 left 10 right 10 back Crew: 3 Skill: Capital ship gunnery Fire control: 1d Space Range: 3-15/35/75 Atmosphere Range: 6-30/70/150 km Damage: 7d</p> <p>20 Ion cannons</p> <p>Fire Arc: 10 front, 5 left 5 right Crew: 1(10) 2(10) Skill: Capital ship gunnery Fire control: 4d Space Range: 1-10/25/50 Atmosphere Range: 2-20/50/100 km Damage: 4d</p> <p>10 Tractor beam projectors</p> <p>Fire Arc: 6 front, 2 left 2 right Crew: 1(2), 4(2), 10(6) Skill: Capital ship gunnery Fire control: 4d Space Range: 1-5/15/30 Atmosphere Range: 1-10/30/60 km Damage: 6d</p>

## **Kapitel 7**

# **Persongalleri**

I dette afsnit vil alle npcere være beskrevet. Der vil hvis det er relevant være underafsnit under hver person der beskriver specifikke ting og karaktertræk for hver episode.



## 7.1 Batira Marwind - Guvanør

Navn: Batira Marwind	Køn: Mand	Race: Menneske
Højde: 191cm	Vægt: 85kg	Alder: 49 år
Kraft følsom: Ja		
Force Pt: 10	Dark pt: 24	Char pt.: 32
Control: 6D	Sense: 5D	Alter: 6D+2
<b>Dex 4D</b>	<b>Know 3D+2</b>	<b>Mech 3D</b>
Blaster: 5D	Alien Species: 9D	Astrogation: 5D
Brawling Parry: 6D	Intimidation: 7D+1	Capital S. Piloting: 5D
Dodge: 7D	Languages: 8D	Capital S. Shields: 3D
Lightsaber: 9D	Willpower: 9D+2	Repulsorlift Ops.: 8D
Melee Combat: 7D		Beast Riding: 8D
Melee Parry: 9D		Power Suit Ops.: 5D
Vehicle Blasters: 7D		
<b>Perc 3D+1</b>	<b>Str 3D</b>	<b>Tech 4D</b>
Bargain: 4D	Brawling: 8D	Armor Repair: 6D+1
Command: 7D	Climbing/Jumping: 6D	Lightsaber Rep.: 7D+2
Con: 6D	Stamina: 5D	Computer P/R: 7D
Hide: 3D	Swimming: 3D	Demolition: 5D
Investigation: 6D	Lifting: 8D	Droid Prog.: 6D
Persuasion: 10D		Droid Prog.: 6D
Search: 5D		Medical Droid: 9D
Sneak: 5D		Droid Repair: 7D
		First Aid: 8D
		Medicine: 9D
		Medicine: 13D
<b>CONTROL</b>	<b>SENSE</b>	<b>ALTER</b>
Absorb/dissi. energy	Combat sense	Injure/Kill
Accelerate healing	Danger sense	Telekinesis
Control pain	Life detection	
Detoxify Poison	Life sense	
Enhance attribute	Magnify senses	
Reduce injury	Receptive telepathy	
Remain conscious	Sense force	
Resist stun		
Hibernation trance		
Rage, Concentrate		
<b>CONTROL &amp; SENSE</b>	<b>CONTROL &amp; ALTER</b>	<b>CONTROL, SENSE &amp; ALTER</b>
Farseeing	Feed on dark side	Affect mind
Lightsaber combat	Inflict pain	Control mind
Projective telepathy	Acc. other's healing	Telekinetic kill
	Control other's pain	Doppelganger
	Force lightning	Drain life essence
	Transfer force	Enhanced coordination
		Warp body*
		Create force storms
<b>SENSE &amp; ALTER</b>		
Dim other's senses		

Udstyr: Lyssværd (5D), Body Armor +1D fysisk +2 energi.

Batira er søn af jedimesteren Pen Targa Marwind og guvernør af Ura-sektoren. I sin ungdom var han lærling hos sin fader men mislykkede sin træning p.g.a for meget indre vrede. Derefter blev han uvenner med sin fader og rejste væk fra sit barndomshjem Kuice og rejste ud for at udforske galaksen. Han fik et job hos en stort mine selskab Oxsum mining-corp. som administrator og steg med lynets hast i graderne.

I en alder af 25 blev han udnævnt som direktør og blev kort tid derefter kontaktet af ordnen, som havde fulgt hans karriere p.g.a hans force-sensitivity. Fordi Marwind havde brugt sin jeditræning til at stige i graderne var det ikke svært at få ham lokket over til den mørke side, som nu tog sig af hans træning. Det tog ikke mere end 12 år at færdiguddanne ham til mørkemester og i firmaet belv han samtidig udnævnt som Direktør. Efter det begyndte han sin politiske karriere for den nye republik. Han blev hurtigt senator og derefter sektor guvernør;

*"Det er godt at have en succesfuld handelsmand med en stor handelsorganisation i ryggen som guvernør - så man kan få styr de små smuglerstater som huserer Ura-sektoren."* Mente Senatet. Under Guvernør Marhwinds lederskab blomstrede Ura-sektoren ud af til, og den blev hurtig en god pengemaskine for den nye republik, hvilket resulterede i at den velrespekteret Marwind fik mere og mere magt.

For en 4 år siden blev Batira og hans fader forsonet. Faderen havde endnu ikke gennemskuet sin søn. Marwind er utrolig disciplineret i kraftens brug og

er fuld ud trænet til kunne afskærne sin mørkekraftfølsomhed for andre; især jedi rådet og hans fader.

### **7.1.1 Episode I**

Batira ved godt at han skal være forsigtig. Det ville være uheldigt hvis jedirådet fik nys om at der var dukket en mørkjedi op - især hvis det var ham de havde mistanke til. Så han vil gøre alt for at undgå at blive afsløret. Han har ingen følelser over for hverken Pen Targa eller Nesmir. De skal bare bruges. Men han er god til skue- og rænkespil så han kan godt lade som om hvis det er nødvendigt.

### **7.1.2 Episode III**

Magten er steget ham til hovedet. Den hurtige succes som han har haft med at erobre den kendte galaxe har blindet ham for de små trusler. Han er arrogant og hovmodig. Da han endelig får fat i Nesmir, den originale klon, får han strømnetet processen - at skabe flere kloner. Det er et stort tab for ham at Nesmir bliver tabt. Men han har allerede en hær af klonjedier som lyder kun ham. De andre i ordnen er alle hans undersotter - Så alt går godt og intet kan vælte ham - tror han.

### **7.1.3 Warp Body**

Warp body makes it possible for the force user to "warp" his body to somewhere else in the relative vicinity. The force user can warp to anywhere within a 100 meters. Warp body has a moderate difficulty for control, sense and alter. The difficulty is raised one level per use per hour.

## 7.2 Edo Petaraz

Navn: Edo Petaraz	Køn: Mand	Race: Menneske
Højde: 178cm	Vægt: 82kg	Alder: 59 år
Kraft følsom: Nej		
<b>Udstyr:</b> I episode 1 går Edo rundt rigt klædt og har mange smykker. I episode III er hans tøj noget falmet og han har skiftet smykkerne ud med en militær comlink og en blaster pistol (4D).		

## 7.3 Flyguy

Navn: Ken Flyguy	Køn: Mand	Race: Menneske
Højde: 168cm	Vægt: 91kg	Alder: 51 år
Kraft følsom: Nej	Char pt.: 10	
<b>Dex 3D</b>	<b>Know 3D+2</b>	<b>Mech 2D+2</b>
Blaster pistol: 4D	Planetary systems	
Brawling parry: 4D	Value	
Dodge: 4D	Willpower: 1D+*	
Holdup Blaster: 5D		
Pick pocket		
Running		
<b>Str 2D+2</b>	<b>Perc 5D</b>	<b>Tech 2D+1</b>
Brawling: 3D	Bargain	Comp. Programming
Stamina: 4D**	Con	Comp. Repair
	Persuasion	Droid Programming
	Search	Droid Repair
	Sneak: 3D	First Aid
	Hide: 2D	
<p>* Flyguys willpower er lig 1D + Episode nummer. Det er meningen at han i denne skill har mindre end sin grundstat.</p> <p>** Hvis Flyguy bliver ramt på noget tidspunkt (selv om han ikke bliver såret, ie. klarer sit staminatjeck) skal han foretage et willpower slag (GM betemmer). Hvis han ikke klarer det bliver han endnu mere ynkelig og patetisk at høre på.</p> <p>Hans udstyr er meget varierende, men hvis det står til ham selv er hans tøj i pastel- eller mintskaalen og det samme med hans parfume - tænk wunderbaum, pink velour med plyskanter, behåret bryst med guldkæde og et lækkert lille overskæg som pryder hans noget fedladne krop.</p> <p>Se de enkelte episoder for hints om hans påklædning og udstyr.</p>		

### 7.3.1 Episode I

Superattendent på Arka 5 Flyguy var for mange år siden den smarte smulger på vej mod toppen. Men så ramte uheldet ham; hans elskede rumskib, Flyguy's Love, blev stjålet mens han befandt sig på Arka 5. (Hvis du har spillet vores scenaire, Times Web?, så ved du vad der skete med det). Han var nu uden rumskib og begyndte at arbejde som refuller på stationen. Efter en del år fik han arbejdet sig op til leder af stationen. Flyguy er stadig altid iklædt spraglet skjorte og et bredt charmør-smil. Men årene har taget sin tårn på den kære Flyguy. Knappe på skjorten er på bristepunktet og kinderne er storer som baller. (Hvis du ved hvem Ron Jeremy er, så var det ham vi havde i tankerne). Flyguy hader for resten også droider og vil ikke være ked af det når spillerne tager Vuffi-Rah med sig.

### 7.3.2 Episode II

Ken er blevet intaneret for sarbotage af hans egen rumstation. Kommandør Welch har taget alle hans likvide midler og overført ham til Redmoon. Her har Ken været med af modstandsbevægelsen siden at han kom for over et år siden. Han kan godt huske spillerne de var de u-lykkesfugle der besøgte ham den dag alting gik galt. Han er meget overtroisk. Ken går rundt i sin faldede, lasede og beskidte laksefarvede skjorte, de rubinrøde bukser har store lapper og farven minder mere om brun end om ædelstene. Han er blevet markant tyndere og han har nu en så stor måne at selv ikke overdrævent hæntehår ikke kan skjule det. Han har dog stadig sit skæg. Hvis Ken bliver ramt under kamp så husk at han er ynkelig..."ÅÅHHHH ARRGGGHH-HHH JEG DØR" til et lille blå mærke.

## 7.4 Gorath Loathsóme - Episode II

Navn: Gorath Loathsóme	Køn: Mand	Race: Menneske
Højde: 179cm	Vægt: 74kg	Alder: 56 år
Kraft følsom: Nej		

Mr Loathsóme er en ældre respekteret mand der i sine yngre år rejste rundt i galaksen og tjænte penge på at sælge information og indfange forbrydere. Indtil flere gange var han med til at sælge infor-

mationer til rebellerne. Han har boet på Timara i de sidste ti år, men er nu blevet bange for at krigen mellem de forskellige fraktioner bringer krigen til Timara og han vil derfor gerne rejse væk.

## 7.5 Kommandosoldaterne - Episode II

Navn: *	Køn: Mænd	Race: Menneske
Højde: ca. 185cm	Vægt: ca. 85kg	Alder: ca. 30 år
Kraft følsom: Nej	CP: 1-7	Move: 10
<b>Dex 3D+1</b>	<b>Know 2D</b>	<b>Mech 2D</b>
Blaster: 4D+1	Planetary systems	
Dodge: 4D+1	Willpower	
Grenade: 3D+2		
Running		
<b>Str 3D+2</b>	<b>Perc 3D</b>	<b>Tech 2D</b>
Brawling	Sneak: 4D+2	Demolitions 4D
Climbing/jumping: 5D+1	Hide: 4D+2	First Aid
Stamina: 4D+2		
Swimming: 5D		
* Deres navne og rang er:		
Navn	Sergent: Millstone, Frank	
Navn	Menig: Weber, David R.	
Navn	Menig: Durgin, Laust P.	
Navn	Menig: Herbert, Paludan-Mecoy Tranis Al	

Kommandosoldaterne opfører sig meget passivt. De er godt trænet, dvs at de gør hvad de for besked på. Ingen af dem har nogen kommando erfaring, måske bortset lige fra SG. Millstone, men han er kun sergent fordi at gruppens

rigtige sergent døde under kampene. Når spillerne møder dem mangler de udstyr, de har kun et par våben, og hvad de nu har gemt af deres originale udstyr men det er ikke meget. Se deres stats, jf. ??.

## 7.6 Mad Pellinore - Episode I

Navn: Mad Pellinore	Køn: Mand	Race: Rchici
Højde: 102cm	Vægt: 32kg	Alder: 100 - 300 år
Kraft følsom: Ja		
Han kan sagtens dræbe alle spillerne hvis han skulle få lyst til det så der er ingen grund til at skrive hans stats op.		

The Garbage Jedi Master. Pallinoore var før imperiets jedi-jagt en af de største kræfter indenfor jedirådet. Men han blev fanget af the dark lord of the Sith, Darth Vader, og instøbt i karbonit i over 15 år. For nogle år siden blev han endeligt befriet af den nye republik, men han var ikke den samme længere; Han var nu blevet lettere skitzofren. Han bosatte sig, i junglen, på sin hjemplanet Brig-an. Efter Nurbada the Hutts overtagelse af naboplaneten Karkmar, blev Brig-an udelukkende brugt til skralde-planet. Mad Pallinoore virker ikke som om at have lagt mærke til det endnu, selvom hele planeten flyder med ildelugtene af-

fand. Pallinoore bliver af skraldesamlerne på planeten betragtet som værende skringerne gal men de har stadig en del respekt for ham og lader ham være i fred.

Husk at Pellinoore er meget skitzofren, han har to hovedpersonligheder han skifter i mellem: Den første, er en gal gammel mand der taler med sig selv og skælder ud på ting der står i vejen. Det er en meget egocentreret personlighed. Den anden, er en gavmild ældre mand, der gør alt for at vise hans gæster på plads. Han skifter lidt i mellem de to personligheder. Det er kun den glade og gavmilde personlighed der kan huske Nesmir.

## 7.7 Nubada the Hutt

Navn: Nubada Tec'hgar	Køn: Kvinde	Race: Hutt
Højde: 243cm	Vægt: 843kg	Alder: 173 år
Kraft følsom: Nej		
Har imunitet over for jedi tankemanipulation (eng. Jedi mindtrick.)		

Nubarda the Hutt er den hensynsløse leder og ejer af planeten Karkmar. Nu er Krakmar blevet et center for alskens kriminalitet. Der er altid en mængde af

smuglere, dusørjægere og andet rakkerpak og de ligger alle en god del credits til Nubarda. Men tross alt det fungerer Krakmar stadig, jf. [9](#)

## 7.8 Pen Targa Marhwind

7. The Jedi Master. Pen-Targa Marhwind Pen-Targa er en meget gammel Jedi mester som lever isoleret på den gølge isplanet Kuice. Han undslap

imperiets kløer under den store Jedi udrensning under kejser Palpatine og Lord Vader, og lever nu som en velrespekteret jedimester selvom han er paralyseret..

## 7.9 Rotokar - Episode II

Navn: Rotokar	Køn: Mand	Race: Klon af menneske
Højde: 210 cm	Vægt: 140 kg	Alder: 2
Kraft følsom: Ja*		
<b>Dex: 3D</b>	<b>Strength 3D+2</b>	<b>Force</b>
Blaster: 4D	Brawling: 4D	Control: 1d*
Brawling Parry: 4D	Climb/jump: 4D	Sense: 1d*
Dodge: 4D + 2	Lift: 4D + 2	Alter: 1d*
Lightsaber 4D (With lightsaber combat: 7D + 2D+2 i dam.)	Stamina: 5D - og en hel masse andre skills som spilmesteren selv kan bestemme	Points: 40
Running 3D		
<b>Con:</b>	<b>Sense:</b>	<b>Alt:</b>
Accelerate healing.	Combat sense	Telekinesis.
Concentration.	Life detection.	Force jump
Control Pain.	Sense Force.	Con/Sense.
Ressist Stun		Lightsaber combat.
* Se specialregler for klonkraft jf. 5.1. Rotokar har 100 points.		
<b>Udstyr:</b> Dark cloak: <i>En kappe der giver bæreren mulighed for at camouflerer sig i luften, ligesom en Predator eller Jem'haddar. Den virker kun kortvarit.</i>		
Lyssværd, Blaster pistol, Penge nok		

Rotokar er en klon af Shiras fra Hidden foe. Det er også meningen at spillerne skal tro at han er Shiraz. Når han kommer frem i katedralen, lige før at spillerne flygter fra Redmoon, skal hans fremtoning være som Shirazes. Siden at Shiraz og Rotokar er kloner betyder det,

at de har et specielt bånd imellem sig og da Shiraz døde kunne Rotokar mærke det - han vil have hævn. Han vil have hævn, og det selv om Biskop Marwind (Guvénøren) har beordret, at Abnis skal have lov til at flygte.

## 7.10 Shiraz - Episode I

Navn: Shiraz	Køn: Mand	Race: Kløn af menneske
Højde: 210 cm	Vægt: 140 kg	Alder: 2
Kraft følsom: Ja*		
<b>Dex: 3D</b>	<b>Strength 3D+2</b>	<b>Force</b>
Blaster: 4D	Brawling: 4D	Control: 1d*
Brawling Parry: 4D	Climb/jump: 4D	Sense: 1d*
Dodge: 4D + 2	Lift: 4D + 2	Alter: 1d*
Lightsaber 4D (With lightsaber combat: 7D + 2D+2 i dam.)	Stamina: 5D	Points: 40
Running 3D	-og en hel masse andre skills som spilmesteren selv kan bestemme	
<b>Con:</b>	<b>Sense:</b>	<b>Alt:</b>
Accelerate healing.	Combat sense	Telekinesis.
Concentration.	Life detection.	Force jump
Control Pain.	Sense Force.	Con/Sense.
Ressist Stun		Lightsaber combat.
* Se specialregler for klonkraft jf. 5.1. Shiraz har 40 points.		
<b>Udstyr:</b> Dark cloak: <i>En kappe der giver bæreren mulighed for at camouflerer sig i luften, ligesom en Predator eller Jem'haddar. Den virker kun kortvarit.</i>		
Lyssværd, Blaster pistol, Penge nok		

Shiraz er en kæmpe fyr, en ordenlig kleppert. Han er en genetinsk fremgroet hybrid mellem et menneske og en anden type humanoid som ikke er kendt. Det er den samme race som Nesmir.

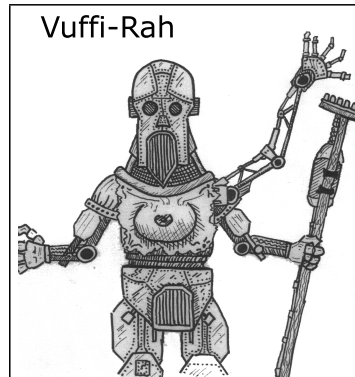
Han er Guvanør Marwinds første lærling. Han ejer ikke frygt og skyer ingen midler for at fulfører sin mission - I Episode I er det at bortfører Jeditesteren og vildlede spillerne til at tro det er Nubada the Hutt som har bestilt kidnapningen.

Shiraz er en mand af få ord. Hans yndlingsbeskæftigelse er at kommandere med undersotter. Han er frygtet af sit mandskab der bla. af den grund er meget loyale.

Men han og Guvernør Marwind undervuderer spillerene og det ender med en lysværdskamp mellem ham og spillerne på den røde måneplanet, Hu-Naia 5. Han vil på ingen måde afslører sin mester som medlem af ordnen og han vil hellere dø end at blive taget tilfange og afhørt.

## 7.11 Vuffi-Rah

Højde: 180 cm
Vægt: 189 kg ved 1g
Styrke: fra 1D - 5D (afhængigt af om styrke er til nytte)



### 7.11.1 Episode I

Trearmet nanny-droid. Vuffi er en ca. 1,8m høj nanny droid, der med sine tre arme og ene bryst, af synthskin, ser meget gamel ud. Det er han også, han er faktisk over 200 år gammel. Vuffi var oprindeligt designet til, at være en barnepige for en eller anden rigmands børn. Siden har den både været i tjeneste hos gangstere, pirater, diplomater, rebellene og en guvenør af den ny republik. I øjeblikket er Vuffi ansat på Arka 5. Ansat og ansat - men i hvert fald, Blevet "glemt" på Arka 5 af en eller anden der var uheldig nok til at have ansat Vuffi på hans skib.

Det bringer os hen på en helt anden side af Vuffi. Næmlig hans personlighed. Han er meget livlig og snakker hele tiden (hvis han får lov). Han er meget højry-

tet (hvis du troede at Jar Jar kunne være irreterende, så tro om) og Vuffi kommer hele tiden galt af sted. På mange droids kan man jo bare slukke på kontakten, men ikke på Vuffi. Vuffi har ikke længere nogen kontakt, og der findes ingen måder hvorpå at spillerne kan få den information, som Vuffi har, ud af Vuffi elektronisk, han er simpelt hen for gammel.

En sidste detalje som man kan vælge at bruge er: Vuffis ene bryst kom der jo engang mælk ud af (hvis man ellers kunne kalde det det), men produktionen er forlængst gået i stykker så nu drypper der bare olie eller battersyre ud.

### 7.11.2 Episode II

Som der nok er nogen der husker så er blev Vuffi (muligvis) slagtet i sidste episode, men han blev samlet op igen af nogen imperiske agenter der undersøgte Hu-nia 5. De samlede ham igen for at få informationer fra ham, men stødte på det samme problem som altid med Vuffi, nemlig at han er en så gammel model at man ikke kan "tappe" hans hjerne for informationer, så man bliver nødt til at interviewe ham... en umulig opgave. Han er nu blevet overflyttet til The Retribution som rengørings droid - noget han overhovedet ikke magter.

# Kapitel 8

# Profiler

I dette kapitel beskrives udvalgte troppe enheder.

## 8.0.3 Imperial Assain

Alliace: Imperisk	Køn: Mænd	Race: Menneske
Højde: 180cm	Vægt: 80kg	Alder: 20 år
Kraft følsom: Nej	Ch Points: 1-5	Move: 14
<b>Dex 4D</b>	<b>Know 2D</b>	<b>Mech 3D</b>
Blaster: 4D+2		
Brawling/Parry		
Dodge		
<b>Str 3D+2</b>	<b>Pers 4D</b>	<b>Tech 2D</b>
Brawling: 5D	Search	Demolision: 3D
Stamina: 4D+2	Sneak 5D	First Aid: 4D
	Hide	

## 8.1 Imperial elite gray troops

Alliace: Imperisk	Køn: Mand	Race: Menneske
Højde: 180cm	Vægt: 80kg	Alder: 20 år
Kraft følsom: Nej	Ch Points: 1-5	Move: 11
<b>Dex 3D</b>	<b>Know 2D</b>	<b>Mech 2D</b>
Blaster: 4D		
Blaster Rifle: 4D		
Brawling/Parry: 4D		
Dodge: 4D		
Throw		
Grenade: 3D+1		
<b>Str 2D+2</b>	<b>Pers 2D</b>	<b>Tech 2D</b>
Brawling: 3D	Search	Demolision: 3D
Stamina: 3D	Sneak	First Aid: 4D
	Hide	
<b>Udstyr:</b> Gray armor(+2D fysisk, + 1D energi, -1D Dex), Blaster rifle (5D+2), Blaster Pistol (4D), Hjælmbaseret militær comlink, datapad, utilitybelte - komplet med reb og overlevelses udstyr 2 stun grenades og 2 fragmentationsgranater.		

**[Codec]** *“To die for the Empire is the highest honor they seek, and they do so without hesitation”*

Graytroopers er en ny eliteenhed der er blevet formet ud af Guvenøres gamle garde. Alle mændene i enheden er blevet klonet på Redmoon. De er blevet opfostret af Imperiet til at gøre Imperiets bud.

De tjener som soldater på fængselsplaneten Redmoon. Du skal som GM ikke være bange for at bruge Character points når spillerne slås imod graytroops, det er elite tropper.

## 8.2 Imperial army trooper / Grayguards

Alliace: Imperisk	Køn: Mand	Race: Menneske
Højde: ca. 175cm	Vægt: 75kg	Alder: 20 - 30 år
Kraft følsom: Nej	Ch Points: 0-2	Move: 10
<b>Dex 3D</b>	<b>Know 1D+2</b>	<b>Mech 1D+2</b>
Blaster Rifle: 4D		
Dodge: 4D		
Grenade: 3D+1		
Vehicle blaster: 3D+2		
<b>Str 2D</b>	<b>Pers 2D</b>	<b>Tech 3D</b>
Brawling: 3D		First Aid: 3D+2
<b>Udstyr:</b> Blaster rifle (5D), field armor og hjælm (+1 fysisk, +2 energi), granater (5d), hjælmcomlink, overlevelsesudstyr, utilitybelte.		

Army troopers udgører hovedparten af Imperiets planet tropper. De er trænet i kamp og overlevelse i alle s-

lags terrain og klima. Deres grå uniform er lige så kendt som stormtroppernes. Se flere stats i Imperial sourcebook p. 45.

## 8.3 Mørke Jedier - Episode III

Alliace: Imperisk	Køn: Mand	Race: Klon af menneske
Højde: ca. 210cm	Vægt: 140kg	Alder: 1-6 år
Kraft følsom: Ja*	Ch Points: 0-10	Move: 11
<b>Dex 4D</b>	<b>Perc 4D</b>	<b>Str 3D</b>
Blaster: 7D	Command: 5D	Brawling: 6D
Brawling Parry: 6D	Hide: 7D	Climbing/Jumping: 5D+2
Dodge: 5D+1	Search: 5D	Stamina: 5D
Lightsaber: 4D+2	Sneak: 7D+2	
Melee: 6D	Con: 5D+1	
Melee Parry: 5D+1		
Bows: 5D+1		
Thrown Weapons: 6D		
Missile Weapons: 4D+2		
<b>Tech 2D</b>	Will power: 4D	
Security: 6D+1		
* Se specialregler for klonkraft jf. 5.1. Krigerne har ca. 50 pt. Med hensyn til hvile krafter de enkelte krigere har så er det lidt forskelligt. Se på Shiraz, jf 7.10 og Rotokar, jf 7.9.		
<b>Udstyr:</b> Lyssværd (5D), Wolverine overarmslyssværd (3D). Dark cloak: <i>En kappe der giver bæreren mulighed for at camouflerer sig i luften, ligesom en Predator eller Jem'haddar. Den virker kun kortvarit.</i>		

Disse krigere er blevet perfektioneret over de sidste 15 år. Det har taget tusindvis af forskere i top hemlige laboratorier så som det på Redmoon. Disse krigere kender ikke til smærte eller frygt. De er grusomme i deres stræben efter at følge deres herres vilje. De får deres krafter fra sjælebrønden hvor uskyldige væsner bliver ofret. De er afhængige af denne kilde til kraft og vil gøre alt for at beskytte den - kraften er som en slags narkotikum for dem. Når de nærmer sig nul i kraftpoints bliver de mere dyriske. Hvis de når nul skal de klare et will power tjek hver gang de bliver hidsige. Hvis de ikke

klare det transformere de sig til blodhugrende monstre.

### 8.3.1 Som monster

De går totalt amok. Dobbel deres styrke og stamina mens at de er i dette stadie. De er ikke i stand til at lave meget komplicerede tekniske ting, så som at skyde med en blaster. De kan kun forlade dette stadie hvis du klarer et "will power" sværhedsgrad 21 og de har kun lov til at slå hvis de ikke er i kamp, fx. hvis de bliver holdt nede af en overmagt eller er sperret inde.

## 8.4 Nubadas flåde af jump-fighters

Nubada de Hutt har en stor flåde af tilfældige fighters. Ombyggede Tie og TieIn, flere Z-95 Headhunteres, et par gamle X-Wings og en masse ombyggede freighters. De er meget forskellige i stats men ligger inde med 2 - 4 laserkanoner (3 - 6d i dam), nogle har skjolde (1 - 3d), hull ligger i intervallet (1 - 5d) og deres speed 5 - 9.

## 8.5 Prison Security (Redmoon / Retribution)

Alliace: Imperisk	Køn: Mand	Race: Menneske
Højde: 180cm	Vægt: 80kg	Alder: 20 år
Kraft følsom: Nej	Ch Points: 0-1	Move: 10
<b>Dex 3D</b>	<b>Know 1D</b>	<b>Mech 1D</b>
Blaster: 4D		
Dodge: 4D		
Stun rod: 5D		
<b>Str 3D+2</b>	<b>Pers 2D</b>	<b>Tech 2D</b>
Brawling: 4D+2	Search	Security: 2D+2
<b>Udstyr:</b> Blaster (4d), Security blast veset (1d fysisk, +2 energy), Stun rod, hjælmcomlink, 5 håndjern, Strike gloves (+1d).		

[Codec] "Escape? HA! Nobody escapes ImpSec... nobody!"

Impsec er en afdeling under Imperial army. Disse tropper er ikke uddannede i overlevelse men er tilgængelig oplært i forskellige former for indendørs kamp

og nærkamp. Impsecs folk er ekstremt hårde, de behandler fanger som om de var afføring eller værre, viser ingen medfølelse.

## 8.6 Guardbots, Spiderbots

Alliance: Imperisk	Køn: N/A	Race: Robot
Højde: 120cm/390cm	Vægt: 4.2t	Pris: N/A
Move: 19/6	Formskift: 1 runde	Antal Handlinger: 3
<b>Evner</b>		
2 x Blaster Cannon: 5D (Dam: 8D)		
Electrical Repulsor field: 4D (Dam: 2D + Push back)		
Front Shield: 4D		
Body: 2D		
Perception: 5D		

Spiderbots er i virkeligheden to robotter. En hvor den er foldet sammen og lange ben er skudt ud fra rykken. Armene, laserkanonerne, er foldet sammen på maven og kanonløbne stikker ud frem mellem forreste set ben og kan ikke skyde. De seks multibøjelige ben sammen med de store bagben giver spiderbotten stor mobilitet og mulighed for, at kravle på vægge og lofte. Når robotten så vil skyde bruger den bagbene, der ligner ST-STens ben, som ben og de andre forsvinder ind i ryggen på robotten. Armene foldes ud. I udfoldet tilstand ligner de normale menneskearme bortset fra, at de er lavet af metal og at underarmen og henderne er to store laserkanon-

er. Dens hals bliver også længere så dens lille hoved med de store 'øjne' (sensore) får fuld frihed til bevægelse. I opretstående tilstand bevæger spiderbotten sig ikke særlig hurtigt, men tilgængelig har schieldemitteren, som sidder på spiderbottens mave, mulighed for at tænde et kraftigt frontskjold.

Hvis en fjende kommer for tæt på kan spiderbotten bruge sit Electrical Repulsor field (ERF) som er en bølge af elektricitet. Den gier ikke så meget skade, men væsner under 200kg bliver skubbet tilbage og væk fra robotten. ERF virker kun sålænge at spiderbottens skjold er aktivt.

## 8.7 Storm Tropper

Storm Troopers er som de er beskrevet i alle grundbøger. De har ca. 3d i blaster, 2-3d i armor og har et par granader. De er meget gode til, at

koordinere deres handlinger sålænge Guvanør Marwind lever. Hvis du har brug for stats så slå op i en tilfældig source book.

## Kapitel 9

# Planeter

Her bliver alle planeter som er i eventyrne beskrevet. De er listet i alfabetisk rækkefølge.

Navn:	<b>Borleias</b>
System:	Urillies
Type:	M-klasse, 0.95g
Befolkning:	2.8 mill. mennesker
Styre:	Imperisk: General Witkin
By(r):	Alle civile bor i byen Cornwell
Styrker:	4 sqd Tie-f, 200 Tp, 10 sqd (80) St. 1 sqd (3) ST-ST

Borleias ligger et jump fra Curescant og har derved signifikant strategisk betydning. Imperiet har for seks måneder siden vristet planeten fra Tikan alliancen -dog uden større kamp. General Witkin har arbejdet hårdt på at få den gamle imperiske installation på planetens sydlige halvkugle op på benene igen. Modsat denne base er de gamle botaniske anlæg. Dette er et gammelt "Alderaan Biotics hydroponic" anlæg som general Derricote for ca. hundrede år siden resturede og udvidde til at blive en serdeles god buisniss af sortmarkeds vare, til de mange hjemløse Alderaanesere. Nu

er de hydroponiske haver udvidet til en mega industri af sjældende og planter og medicinske urter og en kæmpe million by, Cornwell, ligger midt i de grønne haver. General Witkin har ladet byen være dog har han placeret en imperisk bogmester, nemlig sin bror, på posten. Der findes kun en vej fra Cornwell til den imperiske base, hvis man ikke flyver, og det er hovedvej 1 der følger Han-slugten hele vejen. Det imperiske anlæg er omgivet af tre store mure med Waylan defence towers og massere af trooper patruljer, der afsøger området med bioscannere og Urgtidiske kamp hunde.

Navn:	Feeron
System:	Krakmar
Type:	Gasplanet
Beskrivelse:	22 lysminutter fra Krakmar. Død sten let mineaktivitet. Jf. 10.1.3

Navn:	<b>Hu-nia</b>
System:	00-nia
Type:	M-klasse, 0.923g
Befolkning:	Reptiler: Kold blods dyr
Styrre:	N/A
By(r):	Forsøgsstationen: Beilling res. 25 mennesker
Styrker:	Short range scanner. Nordlige halvkugle

Hu-nia er en planet der ligger tæt på sin sol. Den daglige temperatur ligger på ca. 40 grader på solsiden. Den har nemlig altid den samme side mod sin sol Bi-nia. Langs solkanten er rindhavet et cirkulært hav der ligger som et belte langs temperaturkanten. Den kolde side er -20 til - 100 grader. Bi-nia bevæger sig fra den ene kant til den anden hvilket giver lidt

sol og varme på natsiden. Den varme side er et stort virvar af kløfter og høje tynde pilestaler af rød sten. Der er ca. 20 - 30 meter til den skyggefulde og fugtige underflade. Afgrunden mellem den sprukne overflade er fra nogle få centimeter til et par meter. Det er muligt at lande på nogen af de større pitestaler og bevæge sig rundt.

Navn:	<b>Krakmar</b>
System:	Krakmar
Type:	M-klasse, 1.01g
Befolkning:	1 milliard mixed
Styrre:	Diktatur / Nubada the Hutt
By(r):	Krakmar (50 mill)
Styrker:	Strategiske landbaserede skjolde. ca. 500 jump fighters og en enkelt krydser (gammel). Calisto Cutlas - rumpirat - kan også komme til hjælp inden for kort tid.

Karkmar er center for Nubadas regime. Hun har ikke brug for at udvide så hun ejer ingen angrebsflåde. Hun har dog temligt mange ladbaserede styrker.

Det er rimeligt næmt at komme ned på planeten. Skulle man komme i kambo-lage med de lokale myndigheder er det næmt at bestikke dem. Jf. 10.1.3.

Navn:	<b>Nefryn</b>
System:	Eilik sys34
Type:	M-klasse, 1.0g
Befolkning:	900 mill. - blandede racer mest mennesker
Styrre:	Neutral
By(r):	Freehaven: 12 mill.
Styrker:	N/A

Nefryn er en planet et dejligt klima og smukke strande, jungler, slætter, heder og kvinder. Planeten lever af at gamle rige personer betaler sig til et statsborgerskab. Befolkningen på planeten skal kun tage sig af dem og naturpleje, hvilket gør at stemningen på planeten er dejligt afslappet. Man må ikke have våben på denne planet da den er total neutral. Der lever således både et par gamle Im-

priske admiraler og nogle rebeller - side om side på denne planet. Det siges at en rigtig kvinde skal komme fra Parasus (det største kontinent omkring ækvator). Dette ordspog har nået langt omkring i gallaksen. Det sammen med Nefryns rygter gør at flere og flere kvinder fra planeten bliver bortført af offworldere. Nefryn et paradis.

Navn:	<b>Redmoon - Hanore</b>
System:	Solaria-Neprana xsectus
Type:	M-klasse, 1.2 (0.995g subsurface)
Befolkning:	3.2 mill fanger, 500.000 adm Personale (mennesker)
Styrre:	Imperisk: General Lord Ectin
By(r):	Specielt, se beskrivelse
Styrker:	8 sqd Tie-f, 400 Tp, 60 sqd (480) St. 10 sqd (30) ST-ST sqd. (9) AT-AT, 2 sqd Adv Tie Interceptor, jf. 6.1

Planetten er en rød, der af øgenavnet, planet. Den ligger midt i en gas og partikkel tåge og optræder derfor ikke på nogen kort. Imperiet brugte allerede denne planet, tilbage i kejserens tid, som fængsels planet. Overfladen af planeten er en øde gold slætte hvor støv storme og gas brænde hærger. Hele planeten er som et Grand Canyon. I de dybe kløfter, som normalt er helt op til 1 kilometer dybe, er der en helt anden atmosfære. Der vokser der planter, er ilt og det er der at "befolkningen" lever. Planeten er, af Imperiet, inddelt i tre sektore.

**Sektor I:** Den første, og langt den største er et kløftsystem som på planetens sydlige halvkugle er helt afskåret for de andre kløftsystemer. Det betyder at det er umuligt, at man til fods, uden ilt og uden beskyttelsesdragt kan komme ud i de andre systemer der strækker sig rundt om hele planeten. I denne sektor er et stort samfundsfængsel. Der er ingen vagter eller anden form for fængsels personale som styrer det. Det er kun de ca. tre millioner personer der lever og dør der, der bestyrer stedet. Der er dog sensore der konstant overvåger området, hvis de opfanger nongen form for

elektrisitetens udslag eller anden form for teknologi over niveau 3 så bliver en crackunit udsendt med det samme. Sektoren er stort set selvforsynende, de får vand fra undergrund og de dyrker selv deres mad.

**Sektor II:** I sektor to er den imperiske installation, højsikkerheds fængsel og mere hemmeligt, genlaboratorierne. Den imperiske installation er placeret i et trekryds i en dal hvor tre store kløfter mødes. Dens høje spir rager op i over fem hundrede meters højde. Selve dalen er beskyttet af et 5D planet skjold, flere kilometer strømførende Trikolon-Knife-Wire, over hundrede 100 Gorolen Class IX defence towers og der til de udstationerede soldater. I den sydvendte kløft strækker et langt etagers kompleks sig ud over gulvet. Det er laboratorierne, det er samtidig tårnets bagdør. Der er to døre, den officielle bagdør - mange sence plus et checkpoint- og laboratoriernes lille affaldsdør. Den er kun bevogtet af en tracking sensor og den kan, hvis spillerne er dygtige, sættes ud af spil, så de kan komme ind i laboratoriet og siden hen tårnet den vej. Kløften ender blindt tre kilometer nede og tjener derfor også som installationens losseplads, kirkegård. Imperiet regner det for umuligt at nogen kan transportere en hær ned af de 1,3 km høje klippesider og der er af den grund ikke så tæt et forsvar af kløften. Det gør det nærmere for dem at komme af med deres affald - ikke at skulle ud igennem otte tjek points. Forsvaret udgøres af en patrulje Stormtroopers, nogle sence som og et skjold der gør det umuligt at flyve der ned - hele taget er blokeret af skjoldet som har forbindelse med tårnets skjold.

Ud over laboratoriet og fængslet indeholder tårnet en ting mere, nemlig den stor Stigmarta katedral. Det er den ælste af slagsen og har sin oprindelse helt tilbage til Kejsersens død. Den er lokaliseret i spidsen af tårnet. Selve katedralen er et rundt meget højloftet lokale på ca. 100m i diameter. Gulvet er som toppen en kuppe og buer op i mod midten. Alle væggen, undtagen den hvor turbo-liftene kommer op er lavet af rødt røgf farvet glas, som giver rummets mørke bold agtige udseende. Midt i lokalet er sjælebrønden. Det er en forhøjning hvor "offeret" kan blive sænket ned i hullet i midten. Forhøjningen midter om en gammelbrøn med mange udskæringer. I en kæde ned fra det over 100m høje loft hænger der et sort metal kryds, hvor offeret kan blive spændt fast på. Offeret bliver sænket ned i brønden og drænet for alt livsenergi, jf åbningsscenen 3.5.1. Denne sjælebrøn er bygget med inspiration fra Ssi-ruuk teknologi (jf. Truce at Barkurra). Det den gør er at overføre livsenergien til den præst som udfører ofringen. Præsten skal være podet for at det skal virke, men det er dark Jedi klonerne også. Alle Dark templars of Stigmarta skal med mellemrum udføre en ofring ved altret for at få force powers.

**Sektor III:** Den tredje sektor resten af planeten. Den er som beskrevet ovenfor, altså ikke noget særligt andet en kilometer efter kilometer kløft, slugt og dal. Der er ikke stor bevogtning i de ubrugte slugter, dog er der patruljer, der består af: 2 sqd. troopers (20) 1 sqd Stormtroopers (8), 1 AT-ST. Der er dog langt i mellem disse patruljer, som af Imperiet bliver brugt som træning og mental adsprædelse af sine soldater.

Navn:	<b>Timara</b>
System:	Timror
Type:	M-klasse, 1.001g
Befolkning:	1.5 milliard - blandede racer mest mennesker
Styrre:	Neutral: Thomas Helio
By(r):	Heliopolis: 35 mill.
Styrker:	Scanners. 3 Kelnor Frigats, 6 Kelnor III crusers, 10 planetary fighter wings. 1.9 mill landbased troops.

Timara er en lille frodig planet i udkanten af the core worlds. Den har de sidste år været regeret af en exoficer fra den imperiske flåde, Admiral Thomas Helio. Han har bygget planeten op både militært og økonomisk. For et år siden erklærede han at planeten

forholde sig neutralt i forhold til nogen af alliancerne, Imperiet, New Republic og alle de mange warlords. Hovedstaden hedder Heliopolis og har både en rigtig havn og en til både, dog hovedsagligt fiskerbåde.

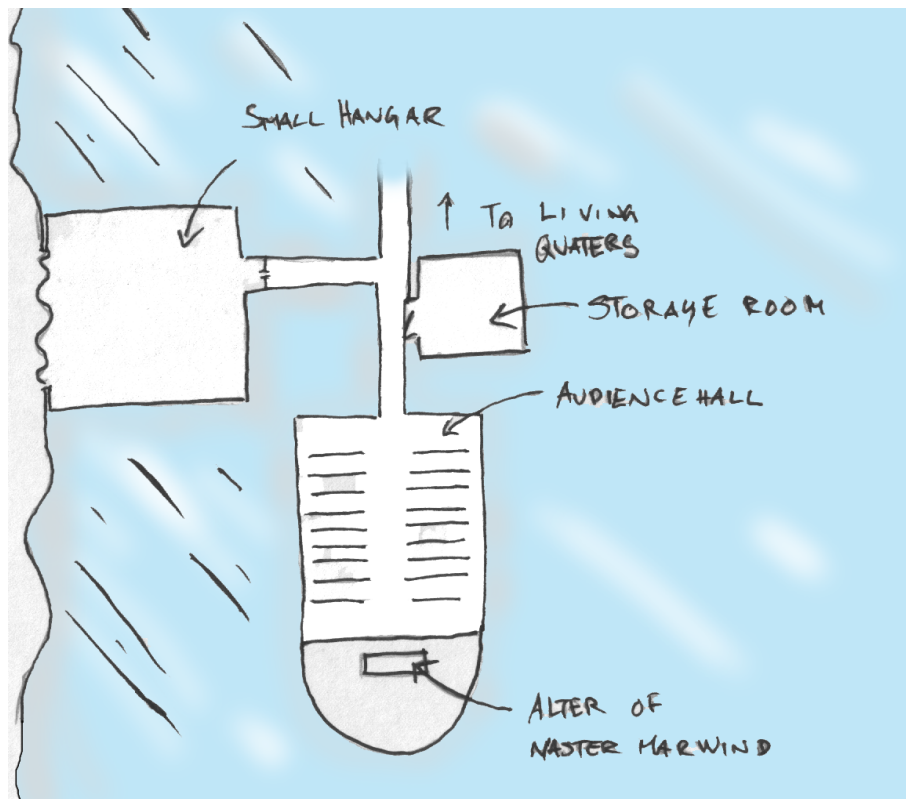
Navn:	Qwina'ektoor:
System:	Krakmar
Type:	Gasgigant
Beskrivelse:	15 lysminutter fra Krakmar. Gasgigant med seks måner. Jf. 10.1.3.

# Kapitel 10

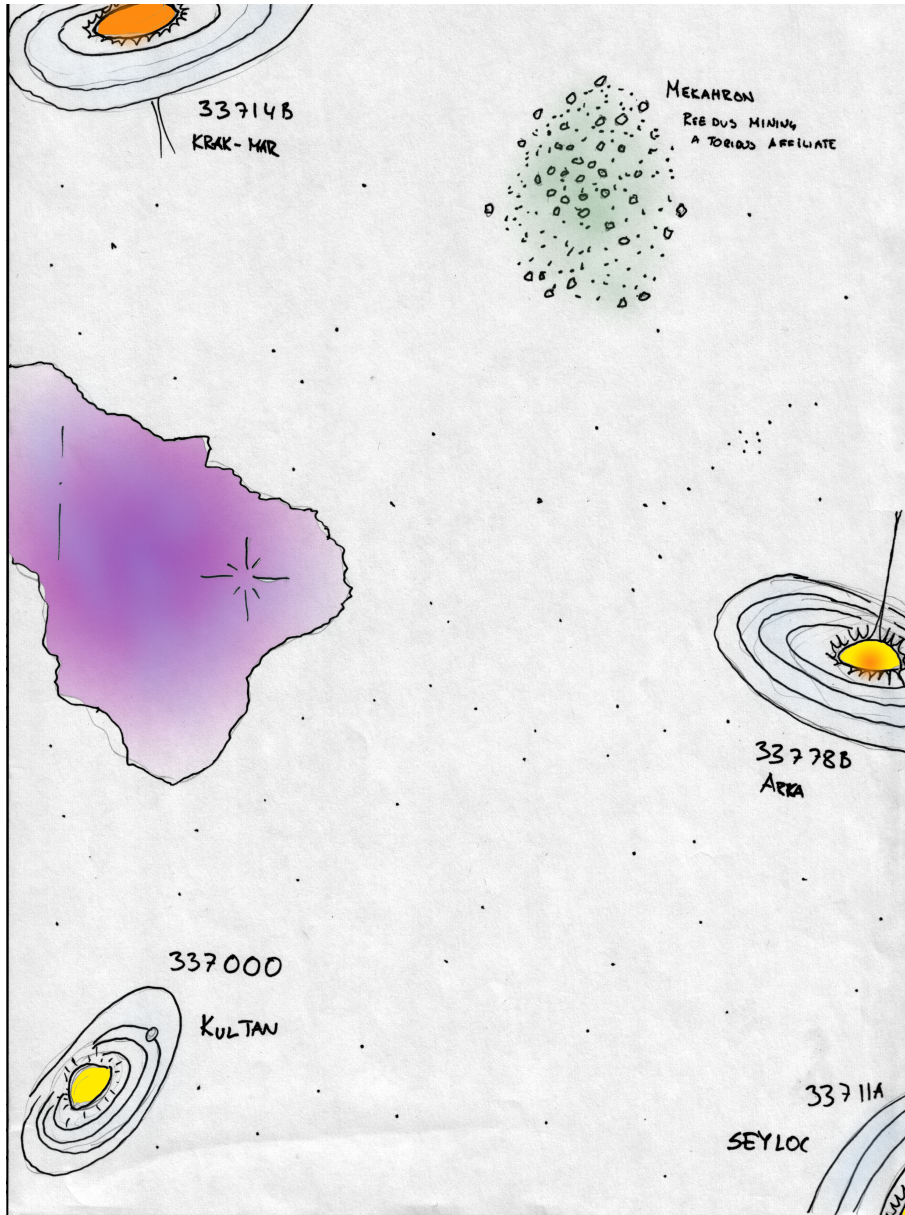
## hånduder og kort

### 10.1 Kort

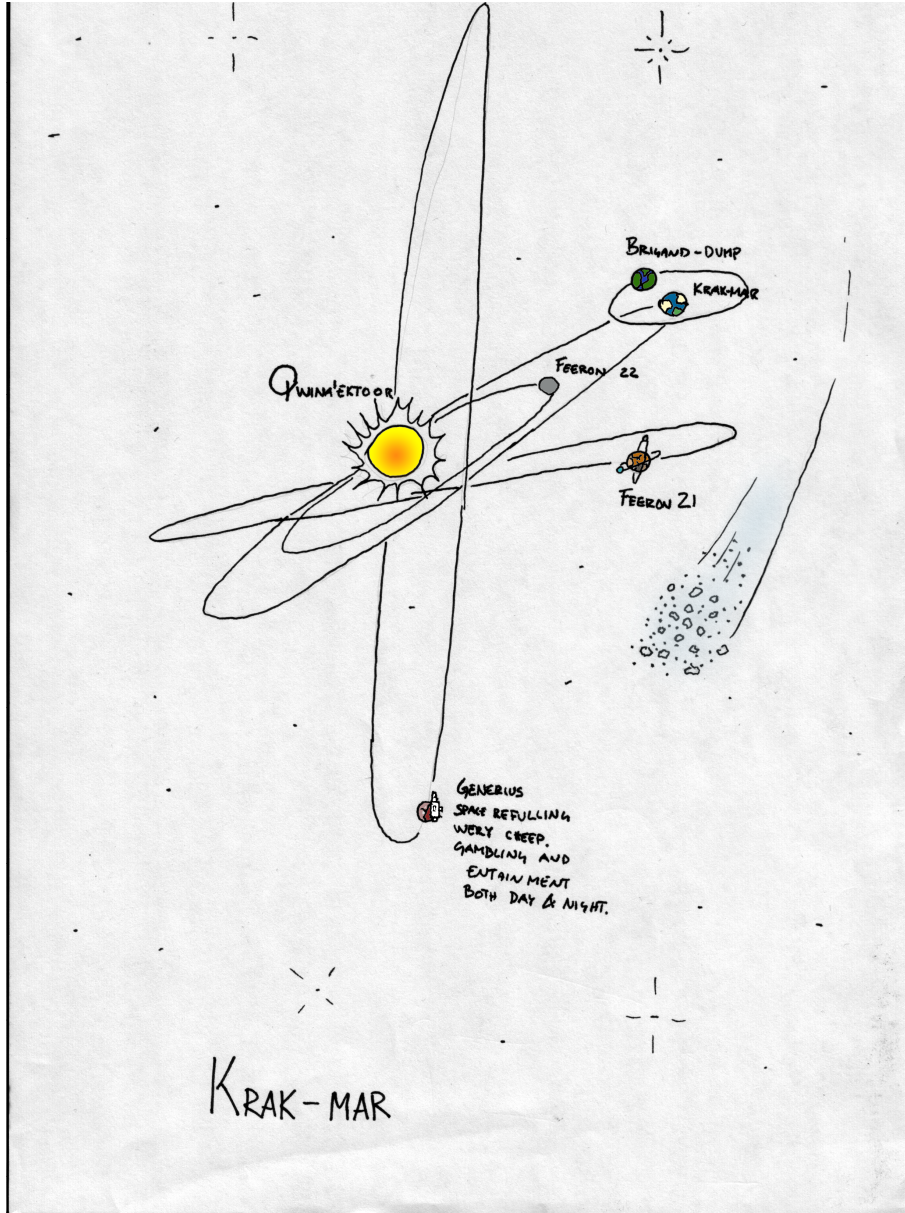
#### 10.1.1 Ispaladset på Kulice



### 10.1.2 Arka systemet



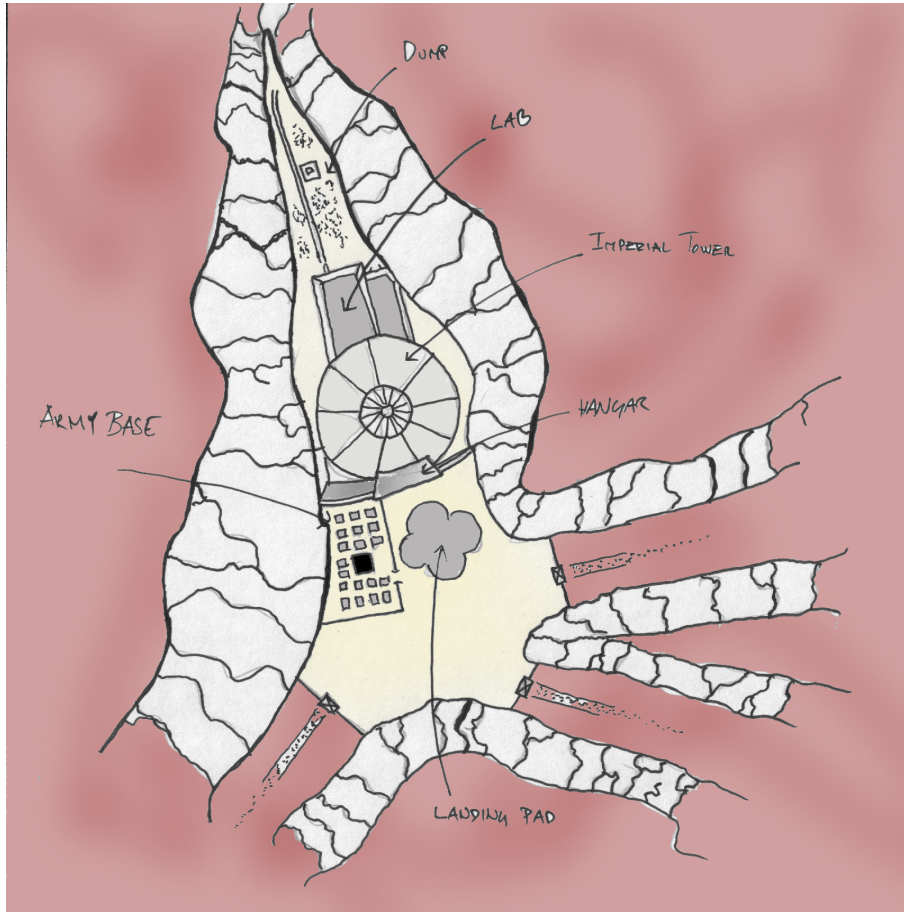
### 10.1.3 Krakmar systemet



### 10.1.4 Krakmar by



### 10.1.5 Redmoon



## 10.2 Enahs jediprøve

De første to hånduder skal gives når Enar og Nesmir er trådt ind i grotten.

---

### Nesmir:

Dette er Enahs jediprøve. Han drømmer dette. Du skal bare spille med. Gør som Nesmir altid ville gøre. Hvis der sker dig noget bliver det genskabt når prøven er slut.

---

### Enar 01:

Dine sanser er... lige som... forstørret - udviddet - her inde i grotten. Du kan fornemme hele hulen uden at se den. Du kan fornemme Nesmir, hans person, hans sind.

## Enar 02:

Dine sanser fokuseres på Nesmir. Det er første gang at du bliver opmærksom på ham gennem kraften.

[Nesmir] “Jeg...” Stemmen hvisler rund langs grottens væg som et vindpust fra en fjern verden. Du fornæmmer ordne - fornæmmer Nesmirs tanker som en spøgelsesvind i grotten.

[Nesmir] “...m få ham... bare lidt længere ind i grotten. Så skal jeg nok få ham. Så skal den mørke nok få sin ofring - så er det kun de andre der står i vejen. Men de skal nok være næmme når jeg bare får fjernet ham.” Stemmen - tankerne - dør ud. Nesmir ser ikke ud til at have bemærket noget. Han samler mos i den fjerne ende af grotten. Dine sanser hvirvler rundt, men kan ikke samle sig igen.

### 10.3 Del af fangeliste

A2341	Human-M	Calatim, Ulix	MidSec
A1243	Human-M	Harran, Setoi	MidSec
G1321	Qurren-M	Tira, Geniz-loba	Deceased
T2314	Human-M	Reknoor, Abnis	HISEC-Isolation
A2342	Human-F	?, Lira	Pleasure land
A2343	Human-M	Torason, Ysmiliaz	MidSec

### 10.4 Nesmir amok

#### Nesmir: Amok.

Du er gået totalt amok. Du for doblert din styrke og stamina mens at du er i dette stadie. Du er ikke i stand til at lave meget komplicerede tekniske ting, så som at skyde en blaster. Du kan kun forlade dette stadie hvis du klarer et "will power" difficulty 21 og du har kun lov til at slå hvis du ikke er i kamp (fx. hvis du bliver holdt nede af en overmagt eller er sperret inde.) Når (hvis) du forlader denne tilstand så kan du kun svagt huske hvad der er sket og aldrig at du har drabt nogen. Du er let irreteret i op til en time efter pga. hovedpine.

Det kan være at GM giver dig et mål. Hvis det er tilfældet så vil du gøre alt hvad der står i din magt for at fuldføre det, også selv om det er imod jeres mission eller imod dine venner. Du har kun øje for det mål og vil blive nødt til at tilside sætte din egen sikkerhed for at opnå målet.

# Kapitel 11

## Kraften

Her er nogen af de forcepowers som vi benytter os af. De er sat op i alfabetisk orden. De er taget fra hjemmesider og andre kilder. De fleste beskrivelser er der for på engelsk. De enkelte kilder er ikke angivet. Mange af krafterne kan slås op i regelbogen.

### 11.1 Control

#### 11.1.1 Accelerate Healing

Control Difficulty  
Easy for wounded characters  
Moderate for incapacitated characters  
Difficult for mortally wounded characters  
Time to Use: One minute

**Effect:** If a Jedi uses this power successfully, he may make two natural healing rolls for the current day regardless of his injury. He gets a +2 modifier to his roll for both rolls.

#### 11.1.2 Contort Escape

Control Difficulty  
Very easy for loose bonds  
Easy for hand binders  
Moderate for serious restraints  
Difficult to Heroic for maximum security (varies at gamemaster's discretion, depending on security measures)

**Effect:** The character escapes bonds by contorting in painful and difficult (but physically possible) ways. By dislocating joints and the like, a Jedi can escape almost any physical restraining device. While this is indeed a painful procedure, Jedi are trained to block out the pain and focus on the task at hand.

#### 11.1.3 Control Pain

Control Difficulty:  
Stunned / Wounded 4  
Incapacitated 8  
Mortally Wounded 13  
Under stress or emotional pressure + 2

**Effect:** If a successful difficulty check is made, the Jedi behaves as if he hadn't been injured, and suffers no penalties for that level of injury starting the next round after a successful check. The character **IS STILL INJURED**, and is prone to get worse as would a normal character with

that injury. This power remains up to ignore pain for long periods of time. If a Jedi Controlling Pain is injured again, a new difficulty check must be made at the new level of injury.

This power may be kept up.

### 11.1.4 Enhance Attribute

Control Difficulty: Moderate

**Effect:** A Jedi uses this power to increase a single attribute for a limited amount of time. An increased attribute can help a Jedi jump higher, dodge quicker, see better, and run faster. All skills controlled by the enhanced attribute are increased by the appropriate amount for as long as the power is in effect. An attribute increased by this power remains enhanced for the duration listed below. Duration and attribute increase are determined by how much a character's control skill roll beats the difficulty number. Duration can be extended with Character Points-for every Character Point a Jedi spends after invoking this power, the duration is extended by one combat round. The points can be spent at any time before the power fades. A Jedi can only increase one attribute at a time. If a character invokes the power to enhance a second attribute while the first attribute is still enhanced, then the first enhancement fades and the second attribute receives the benefit. Skill Roll Beats Attribute

Difficulty	By	Increase	Duration
0-13	+1D	3 Rounds	
14-25	+2D	2 Rounds	
26+	+3D	1 Rounds	

### 11.1.5 Hibernation Trance

Control Difficulty: Difficult  
This power may be kept "up"

**Effect:** This power allows a Jedi to place himself into a deep trance, remarkably slowing all body functions. The Jedi's heartbeat slows, his breathing drops to barely perceivable levels, and he falls unconscious.

When a Jedi enters a hibernation trance, the character must declare under what circumstances the character will awaken: after a specific amount of time or what stimuli needs to be present (noise, someone touching them). A Jedi can heal while in a hibernation trance, but the character may not use skills or Jedi powers while in a trance.

Hibernation trance serves two purposes. It allows a Jedi to "play dead." It can be used to survive when food or air supplies are low. A character in hibernation uses only about a tenth as much air as someone who is sleeping - he can hibernate for a week in a dry climate or for up to a month in a wet climate before dying from lack of water.

Anyone who comes across a Jedi in hibernation trance assumes that the Jedi is dead unless he makes a point of testing him. Another Jedi with the sense skill or the life detection power will be able to detect the Force within the hibernating character and realize that he is alive.

### 11.1.6 Mild Concentration

Control Difficulty:

Jedi Relaxed/at Peace	5
Jedi Filled with Fear Aggression or -/+ Emotions	10
Jedi Acting on Emotions	15

**Effect:** This power is used to clear all negative(for Jedi) or positive (for Dark Jedi) emotions from the user, to allow the

force to flow through him freely. The Jedi concentrates on one specific task. If the difficulty is made, the Jedi may add +2D to that specific action ONLY. Only the Concentration power and the specific action may be done in one round.

### 11.1.7 Instinctive Astrogation Control

Control Difficulty: Very Difficult  
 Modified by astrogation difficulty  
 Time to use: One minute

**Effect:** Instinctive astrogation control is far more difficult than the standard sense-based instinctive astrogation power because instead of trying to "feel" the correct solutions to the hyperspace equations, the Jedi calculates them in his head. This is quite possible, and is often done as a training exercise, but the figures generated are rarely used because it is so easy even for a Jedi to make a mistake. The difficulty is modified by how hard the task is with a nav computer: Task is: Modifier (add to difficulty):

Very Easy	0
Easy	+5
Moderate	+10
Difficult	+15
Very Difficult	+20
Heroic	+30

If the control total is successful, a Very Easy astrogation roll is necessary to enter the correct routes into the nav computer. If the Jedi fails the attempt, he overlooks an obstacle, and sends the ship down an inherently dangerous path and thus instead of requiring a Very Easy astrogation total, the difficulty is automatically Very Difficult. If the control roll is missed by five or more points, increase the difficulty to Heroic.

This is a largely unknown application of the control power that allows Je-

di to plot astrogation paths, instead of using the more well known sense-based instinctive astrogation power. Instinctive astrogation control is little more than a curiosity, studied only by a few theoretical Jedi, the most prominent of which in recent memory was Hart Daele. In fact, Daele wrote a doctoral thesis on the subject, proving that the high-order equations could be solved or, under certain special case situations, approximated, using standard Jedi meditation techniques.

### 11.1.8 Remain Conscious

Control Difficulty  
 Easy for stunned characters  
 Moderate for incapacitated characters  
 Difficult for mortally wounded characters.

**Effect:** Remain conscious allows a Jedi to remain conscious even when he has suffered injuries which would knock him unconscious. In game terms, when a character with this power suffers this kind of injury, they lose all of their actions for the rest of the round, but they are still conscious (normal characters automatically pass out). On the next round, the character may attempt to activate the power - this must be the first action of that round; the Jedi cannot even dodge or parry.

If the roll is unsuccessful, the character passes out immediately. If the roll is successful, the Jedi can do any one other action that he has declared for that round - often the character will attempt to control pain so that he will be able to remain conscious. After that other action has been completed, the Jedi will lapse into unconsciousness, unless he has activated control pain or done something else that will keep the character conscious.

### 11.1.9 Resist Stun

Control Difficulty: Moderate  
 Time to Use: One minute  
 This power may be kept "up"

**Effect:** Resist stun allows the Jedi to prepare his body to resist the effects of stun damage. The power must be activated before the character has suffered any damage.

A successful result allows the Jedi to resist all stun results except for unconscious and normal injuries. An unconscious result forces the Jedi to drop the power, and he is considered stunned. Normal injuries (wounded, incapacitated, mortally wounded and killed) are treated normally

## 11.2 Sense

### 11.2.1 Danger Sense

Sense Difficulty: Moderate or attacker's control or Perception roll.

**Effect:** Danger sense allows the Jedi to extend his senses around himself like protective sensors, creating an early warning system for as long as the power is in effect.

When this power is used, the Jedi detects any attacks the round before they are made. This gives the Jedi a round to decide how to react to the danger. In game terms, if any character is going to attack a Jedi on the next round, they must declare their action the round before it happens. Characters who are going to attack the Jedi may roll their control or Perception skill to increase the difficulty of using the power.

### 11.2.2 Life Detection

Sense Difficulty: Very Easy if the subject has Force skills or is Force-sensitive; Moderate if not. Modified by relationship. This power may be kept "up."

**Effect:** This power allows the Jedi to detect live sentient beings who might otherwise remain hidden from their normal senses. When the power is activated, the Jedi knows the location of all sentience within 10 meters-if the power is kept up, the Jedi may know whenever a sentient approaches within 10 meters of them or vice versa.

When a Jedi approaches or is approached by sentient creatures, make a sense roll for the Jedi and each creature makes an opposed control or Perception roll to avoid detection. Both rolls are "free"actions and do not count as a power use. If the Jedi ties or rolls higher, he senses the creatures in question. If the Jedi beats the target's roll by 10 or more points, the Jedi is aware if this person has Force skills (yes or no), is Force-sensitive (yes or no) or if they have met the person before (yes or no), and if yes, what Their identity is.

### 11.2.3 Life Sense

Sense Difficulty: Very Easy. Modified by proximity and relationship.

**Effect:** The user can sense the presence and identity of a specific person for whom he searches. The user can sense how badly wounded, diseased or otherwise physically disturbed the target is.

A target may use the control skill to hide his identity from the Jedi use of life sense. The character's control skill is added to the senser's difficulty.

### 11.2.4 Magnify Senses

Sense Difficulty: Very Easy. Modified by proximity.

Time To Use: Three rounds

**Effect:** This power allows a Jedi to increase the effectiveness of his normal senses to perceive things that otherwise would be impossible without artificial aids. He can hear noises beyond his normal hearing due to distance or softness—he cannot hear beyond normal frequencies. Likewise, he can see normally visible things over distances that would normally require the use of macrobinoculars, and identify scents and odors that are normally too faint for Human olfactory senses.

### 11.2.5 Sense Force

Sense Difficulty: Moderate for an area; Difficult for sensing details or specific objects within the area. Modified by proximity.

**Effect:** This power is used to sense the ambient Force within a place. It cannot be used to detect sentient beings, but there are many forms of life and many areas of the galaxy intertwined with the Force that can be sensed with this power. Sense Force will tell a character the rough magnitude of the Force in an area or object, and whether the area or object tends towards the Dark Side or the Light Side.

### 11.2.6 Translation

Sense Difficulty: Moderate for humans or aliens. Difficult for high-density languages used by droids. If the target is being purposely cryptic, add +5 to the difficulty, +20 if the language is written down.

Time to use: One minute.

**Effect:** This power allows the character to translate a language and speak it in kind. The Jedi may decipher body language, explore the spoken word, or translate ancient Sith texts. In order for this power to work, the character must first hear the target speak, or see the words in written form (such as an ancient text or document). This power has many advantages. First, it takes only one application of this power to "understand" a language. As long as they all speak the same language and the power is kept up, the character need not roll for each individual talking. Also, because they also "speak" using beeps and whistles, droids may be communicated with using this power. Finally, the Jedi can translate ancient texts, even if the language has long since vanished from the galaxy.

Note that the character does not really know the language. Once this power is no longer in use, the Jedi is again unable to decipher the target language.

### 11.2.7 Time Sense

Sense Difficulty: See below  
This power can be kept "up."

**Effect:** Sensing the rhythm, pulse, and the ebb and flow of the Force, the Jedi is able to track the passage of time as precisely as the best chronometer. With a Very Easy sense roll, the Jedi can use this power as a stopwatch. With an Easy

sense roll, the Jedi can use this power as an alarm clock

## 11.3 Alter

### 11.3.1 Telekinesis

Alter Difficulty:	
Very Easy	for objects weighing one kilogram or less
Easy	for objects weighting one to ten kilograms
Moderate	for objects 11 to 100 kilograms
Difficult	for 101 kilograms to one metric ton
Very Difficult	for 1,001 kilograms to ten metric tons
Heroic	for objects weighing 10,001 kilograms to 100 metric tons.
Move	Object may be moved at 10 meters per round. add +5 per additional 10 meters per round.
Target	The target must be in sight of the Jedi. This power may be kept "up."

**Effect:** This power allows the Jedi to levitate and move objects with the power of his mind alone. If used successfully, the object moves as the Jedi desires. A Jedi can levitate several objects simultaneously, but each additional object requires the Jedi to make a new power roll. This power can be used to levitate oneself or others. It can be used as a primitive space drive in emergencies. When used to levitate someone against their will, the target may resist by adding their Perception or control roll to the difficulty number. Levitated objects can be used to attack other characters, but this automatically gives the Jedi a Dark Side Point. Such objects do 1D damage if under a kilogram, 2D if one to ten kilos, 4D if 11 to 100 kilos, 3D Speeder-scale

damage if 101 kilos to one metric ton, 3D Starfighter-scale damage if one to ten tons and 5D Starfighter-scale damage if 11 to 100 metric tons. Such attacks would require an additional control roll by the Jedi, which would be the to hit roll against the target's dodge. If the character doesn't dodge the attack, the difficulty is Easy.

Increased difficulty if object isn't moving in simple, straight-line movement: "+1 to +5 for gentle turns "+ 6 to + 10 for easy maneuvers "+11 to +25 or more for complex maneuvers, such as using a levitated lightsaber to attack "Modified by proximity.

## 11.4 Control / Sense

### 11.4.1 Lightsaber Combat

Control Difficulty:	Moderate
Sense Difficulty:	Easy
This power may be kept "up."	

**Effect:** To use a lightsaber most effectively, a Jedi learns this power. The Jedi uses this power both to wield this elegant but difficult-to-control weapon while also sensing his opponent's actions through his connection to the Force. This power is called upon at the start of a battle and remains "up"until the Jedi is stunned or injured; a Jedi who has been injured or stunned may attempt to bring the power back "up."

If the Jedi is successful in using this power, the Jedi adds his sense dice to his lightsaber skill roll when trying to hit a target or parry, and he adds or subtracts up to the number of his control dice to the lightsaber's 5D damage when it hits in combat. Players must decide how many control dice they are adding

or subtracting before they roll damage. If the Jedi fails the power roll, he must use the lightsaber with only his lightsaber skill to hit and the weapon's normal damage in combat and he cannot attempt to use the power again for the duration of the combat. Finally, the Jedi may use lightsaber combat to parry blaster bolts. To do this, the character must declare that he is parrying that round, using his lightsaber skill as normal.

The Jedi may also attempt to control where deflected blaster bolts go, although this counts as an additional action. The Jedi must declare which specific shot he is controlling. Then, once the roll is made to see if the blaster bolt was parried by the Jedi, the Jedi makes a control roll, with the difficulty being his new target's dodge or the range (figured from the Jedi to the target). The damage is that of the original blaster bolt. Example: Gerrick is entering lightsaber combat, and has a lightsaber skill of 4D, a control of 3D and a sense of 2D+2. If Gerrick makes his Moderate control roll and his Easy sense roll, he gets to add his control to his lightsaber skill in combat, so he would fight and parry with a skill of 7D. He would also add his sense to the lightsaber's normal damage of 5D, for a new damage of 7D+2. These bonuses are in effect until Gerrick drops the power or is stunned or injured and forced to drop the power. However, since the power is "up," Gerrick subtracts -2D from all actions while using the power. If Gerrick wants to deflect blaster bolts during a round, in the declaration phase he must say that he is lightsaber parrying and that he will attempt to deflect a specific shot back at someone standing only four meters away. The attacker is 20 meters away and using a blaster pistol (4D damage). First, Dave, Gerrick's player must wait and see if his lightsaber parry was good

enough to deflect the blaster bolt out of the way. If he does parry, Gerrick can now attempt to deflect the bolt. He must make an additional control roll, at -2D (because lightsaber combat is still up), but since his target is only four meters away, which is short range for blaster pistol, his difficulty is only a 6. Gerrick rolls his die - and gets a 6. He hits the target with the reflected blaster bolt, which does 4D damage (normal damage for the weapon)

## 11.4.2 Mediation

Control Difficulty	Moderate
Sense Difficulty	Moderate
Modified by Relationship	
This power may be kept "up".	
Time to Use	one minute

**Effect:** This power allows the Jedi to mediate between two parties for the purposes of coming to an agreement. The Jedi attempts to read the intentions of the persons being mediated, and then tries to make a judgment call.

If the roll is successful, the Jedi know the truth of the matter and what needs to be done to resolve the problem. If unsuccessful by 10 points, the Jedi still knows partial truth of the situation, and can try to role-play out the resolution. If there are more than two participants, add one difficulty level per person over two

### 11.4.3 Projective Telepathy

- Control Difficulty: Very Easy. Increase difficulty by +5 to +10 if the Jedi cannot verbalize the thoughts he is transmitting (he is gagged, doesn't want to make a sound). Modified by proximity.
- Sense Difficulty: Very Easy if target is friendly and doesn't resist. If target resists, roll Perception or control roll to determine the difficulty. Modified by relationship.

**Effect:** If the Jedi successfully projects his thoughts, the target "hears" his thoughts and "feels" his emotions. The target understands that the thoughts and feelings he is experiencing are not his own and that they belong to the user of the power. If the Jedi doesn't "verbally" identify himself, the target doesn't know who is projecting thoughts to him. This power can only be used to communicate with other minds, not control them.

## 11.5 Control / Alter

### 11.5.1 Control Breathing

- Control Difficulty: Moderate  
Alter Difficulty: Very Difficult

**Effect:** This power allows a Jedi to control the amount of oxygen flowing into his or her body. The Jedi takes control of the surrounding atmosphere, pulling oxygen molecules through the skin and into the lungs. With this power the Jedi can effectively breathe underwater, and conversely, a water breather could survive on land. In game terms, this power negates the need for a breath mask, mechgill, or any rebreather gear. In the

cold of space or a hard vacuum, however this power would be of little use even if the Jedi could somehow survive the drastic changes in pressure or the extreme temperatures, there is not enough oxygen in these environments for a Jedi to "grab."

The power will remain up until the character either takes incapacitating damage or willfully drops it.

### 11.5.2 Mask Force

- Control Difficulty: Moderate.  
Alter Difficulty: Easy.

**Effect:** This power masks the force in a Jedi, making the Jedi almost impossible to find using the Force. When this power is used, add the Sense dice of the user to his or her perception to avoid detection by means of the Force.

This power can also be used by Dark Jedi to project false Force "waves". When someone is trying to see if the user has dark side points or not, the Jedi may roll his/her control + sense dice to give the person fake feelings. (Ex. a good Jedi is trying to figure out if a dark Jedi has dark side points. When the good Jedi rolls either Life Detection or Life Sense or Sense Force, the dark Jedi rolls his/her control + sense. If the dark Jedi rolls higher than the good Jedi, he/she can tell the other Jedi however many dark side points they have or lie.)

## 11.6 Sense / Alter

### 11.6.1 Modify Senses

- Sense Difficulty: Easy  
Alter Difficulty: Moderate  
Time To Use: Two rounds  
This power may be kept "up."

**Effect:** With this power, a Jedi can modify one of his senses to perform the function of another of his senses if the original sense is disabled. For example, a Jedi stricken blind can use Modify Senses to enable his ears to "hear"light, thereby regaining normal vision. A deaf Jedi could "feel"sound with his skin, and so on. The modified sense may NOT be enhanced with Magnify Senses.

The sense that was in place before modifying still functions. If a Jedi uses his eyes to "see"sound, he will still perceive light through his eyes normally (unless he was blind too). A sense can only be transferred to a sense organ that works. If a Jedi's eyes are disabled, then they can't be modified to "see"anything else.

## 11.7 Control / Sense / Alter

### 11.7.1 Affect Mind

Control Difficulty: Very Easy for perceptions; Easy for memories; Moderate for conclusions. Modified by proximity.

Sense Difficulty: The target's control or Perception roll.

Alter Difficulty: See effect.

**Effect:** This power is used to alter a character's perception so that he senses an illusion or fails to see what the user of the power does not want him to see. This power is used to permanently alter a character's memories so that he remembers things incorrectly or fails to remember something. This power can also be used to alter a character's conclusions so that he comes to an incorrect conclusion. Before making skill rolls, the character must describe exactly the ef-

fect he is looking for. The power is normally used on only one target; two or more can only be affected if the power is used two or more times. A character believes he is affected by any successful illusions-a character who thinks he is struck by an illusory object would feel the blow. If he thought he was injured, he would feel pain, or if he thought he had been killed, he would go unconscious. However, the character suffers no true injury. This power cannot affect Droids or recording devices.

Alter difficulty is Very Easy for slight, momentary misperceptions, minor changes to distant memories, or if the visible phenomena, for memories less than a year old, or if the character feels only minor emotion regarding the conclusion he is reaching. Moderate for short hallucinations, for memories less than a day old, or if the target has strict orders about the conclusion. Difficult for slight disguises to facial features, hallucinations that can be sensed with two senses (sight and sound, for example), for memories less than a minute old, or of the matter involving the conclusion is very important to the target. Very Difficult for hallucinations that can be sensed by all five senses, if the memory change is a major one, or if the logic is absolutely clear and coming to the wrong conclusion is virtually impossible.

### 11.7.2 Enhanced Coordination

Control Difficulty: Moderate, as modified by proximity.

Sense Difficulty: Difficult

Alter Difficulty: Dependent upon the number of individuals being affected by this power.

**Effect:** The used of this power allows the Jedi to coordinate the activities of a group in order to increase the group's effectiveness at a given task. This power was often used by the Emperor to increase the fighting ability of his troops, mentally driving them on and supplementing their will to fight. This power may only be used on individuals who are in agreement with the intent of the Jedi, and it in no way grants the Jedi mental control over the troops affected. Instead, it links the troops on a subconscious level, allowing them to fight more proficiently and with better organization. If the power is successfully called upon, the Jedi picks three specific skills. The skills must be the same for the entire group. For every 3D (round down) in those skills that the troops have, they receive a bonus of +1D. The Jedi may keep this power "up," although he must make a new power roll whenever new troops are to be added to the power, or skills are to be changed. The Jedi may only affect Dexterity, Technical or Strength skills.

Alter difficulty. Number of individuals difficulty

1-10	Very Easy
11-100	Easy
101-500	Moderate
501-5,000	Difficult
5,001-50,000	Very Difficult
50,000-500,000	Heroic

Dim Another's Senses Sense Difficulty: Easy. Modified by proximity. Alter Difficulty: Target's control or Perception roll. The attribute and skills are reduced as long as the power is kept "up." Effect: This power greatly reduces the Perception of the target character. If successful, reduce the character's Perception and all Perception skills, depending upon the result: Alter roll = control or Reduce Perception roll by Perception 0-5 -1 pip 6-10 -2 pips 11-15 -1D 16-20 -2D 21+ -3D The power may be used on more than one target at a time, with an increase of +3 to the sense difficulty for each additional target; the target with the highest control or Perception rolls for the entire group.

## **Kapitel 12**

# **Skemaer og personbeskrivelser**

Her under kommer alle personbeskrivelserne. De er ordnet efter episode.

# Nesmir Marwind

# Episode I

<b>Rang/titel:</b> Diplomat		<b>Skabelon:</b> Alien		<b>WOUNDS:</b>		
<b>Kraftfølsom:</b> Nej		<b>Race/køn:</b> Vides ikke		Stunned:		
<b>Forcepoints:</b> 2		<b>Alder:</b> ?		Wounded 1:		
<b>Character Points:</b> 4		<b>Vægt:</b> 74kg		Wounded 2:		
<b>Dark Side Points:</b>		<b>Højde:</b> 181cm		Incapacitated:		
<b>DEXTERITY:</b> 2D+1		<b>PERCEPTION:</b> 4D		Mortally Wounded:		
Archaic Guns 3d		Bargain 4d		Killed:		
Blaster 4d		Command 4d		<b>WEAPONS:</b>		
Dodge 4d		Investigation 4d		<b>Type</b>	<b>DMG</b>	<b>Range</b>
Grenade 2d+1		Search 4d		Blaster		3-10/30.
Lightsaber 4d		Sneak 4d+2		pistol	4D	120.
				Light-		
<b>KNOWLEDGE:</b> 3D+2		<b>STRENGTH:</b> 2D		saber	5D	personal
Alien Species 3d+2		Brawling 2d				
Bureaucracy 3d+2		Climbing/Jumping 2d				
Business 3d+2		Lifting 2d				
Cultures 3d+2		Stamina 3d+2				
Intimidation 3d+2		Swimming 2d				
Planetary Systems 3d+2				<b>Credits:</b> 5000		
Willpower 6d						
				<b>EQUIPMENT:</b>		
				Breath mask, comlink (personal)		
				datapad, Glowrod, Medpack.		
<b>MECHANICAL:</b> 3D		<b>TECHNICAL:</b> 3D				
Astrogation 3d		Capital Rep. 3d				
Sensors 4d+1		Capital Weapon Rep 3d				
Space Transports 5d		Computer Prog/Rep 3d				
		Droid Prog. 3d+1				
<b>SPECIAL ABILITIES:</b>		Droid Rep. 3d+1				
Nesmir is imune to the force.		First Aid 4d		<b>WING LASERS</b>		
Other force users cannot		Security 4d		Arc: Front		
feel him. He is like a hole in		Space Transport Re 4d		Number: 2-linked		
the force.		Starship Wpn. Rep. 3d+1		Fire Control: 2d+2		
<b>ILLUMINARI</b> Deep space scout / transport				Damage: 4d		
Length: 50m	Hyperdrive multiplier: X 2			<b>SENSORS</b>		<b>TURRET</b>
Width: 40m	Hyperdrive backup: X 4			Passive: 15/10.	Arc: 360	
Height: 10m	Navigation comp.: yes			Scan: 30/20.	Number: 2-linked	
Crew: 1 person	Atmosphere speed: 350/1000km/			Search: 50/30.	Fire Control: 1d+1	
Passengers: <10	Sublight speed: 7			Focus: 3/50.	Damage: 3d	
Cargo: 100 tons	Maneuverability: 2d					
Cargo vol: 30 m^2	Hull: 4d+1 Shield: 1d+ Code: #ss-d7					

Hvilken race er du? hvilken alder? Hvor kommer du fra? Disse spørgsmål og mange andre er blandt dem som ingen kender svaret på, dig selv inklusiv. Din historie går som følger: For nu 34 år siden blev du fundet, strandet i rummet, midt ude i ingenting. Der i mellem stjernerne lå du i en redningskapsel, dengang kun en baby. Der blev du fundet, i sidste øjeblik inden lifesupport i kapslen var ved at løbe ud. Du blev fundet af jedi mesteren (din adoptivfar) Pen-Targa Marwind. Han tog dig tilbage til sin hjemplanet, den solrige og skovfyldte Kuice. Der voksede du op i den lille familie, som bestod af den 5 årige søn Bati-ra Marwind og din fader Pen-Targa Marwind. Din fader havde i årene efter imperiets fald mange pligter i jedi rådet og mange forældre prøvede at få deres unge håbefulde børn ind på akademiet, men for at komme ind der skal man have en anbefaling, så mange forældre kom til Kuice i de år. Du voksede op i et godt og varmt hjem og Pen-targa behandlede dig som sin egen søn. Din udvikling mindede på mange områder om normale mennesker, men på et område, ud over udseendet, skilte du dig ud og det var: Du har aldrig kunnet blive påvirket af kraften. Din far og andre kraftbrugere har beskrevet det som om at du er ikke eksisterende og de mere frække af dem har beskrevet at du er som en droide. Den evne gjorde det svært at lege gemmeleg med de andre jedibørn, altså da du selv var barn.

Udseendesmessigt minder du meget om mennesker: Du har to arme, to ben, en krop og et hoved, men du adskiller dig dog alligevel på flere områder. Din hud er let orange og den bliver rødere jo varmere du bliver. Når du bliver kold den går imod grå. Din hud er tykkere og mere læderagtig end menneskehud; den er heller ikke så glat. Du har også en

masse små rynker over det hele, som går på langs af din krop og ikke på tværs. Det er nok hovedet der udformningsmessigt adskiller sig mest fra andre mennesker. Dine øre, øjne, pande, næse og mund er meget mere en del af dit kranie. Du har altså ikke en udstående næse og næsten kun to huller som ører. Dine øjenlåg, hvis man kan kalde dem det, lukker helt til når du lukker dem, hvilket betyder at andre der ser på har svært ved at lokalisere dine øjne. Mange mennesker har også udtrykt ubehag ved at du ikke blinker, du behøves simpelthen ikke. Dine øjne er lidt større og helt sorte, du har ingen pupiller. Du har langt gråt hår som du normalt har sat op i en lang hestehale.

Forholdet til din ældre bror var godt og varmt indtil at han blev afvist som jedi og flyttede, det skete da du var 12. Der efter ændrede jeres forhold sig. På grund af den store afstand mellem jer blev det mere fjernt og siden at han blev senator og der efter guvernør har der ikke været meget tid. Siden ulykken har i ikke snakket meget sammen.

Ulykken indtraf få dage før at du blev 16. Du var allerede dengang moden af din alder og mange der så dig troede at du var over de 20. En sen nat vækkede, hvad du troede var et jordskælv, dig. Du var alene i jeres jungle hytte, Pen-Targa var i huset på Grapebarry mountain over tre dage med speeder væk. Da det blev lyst, eller rettere gråt, for dagslyset kom aldrig. Et lag aske dækkede himlen, viste det sig at en stor meteorit havde ramt lige ind i planeten og startet en enorm skovbrand og kastet så meget aske op i atmosfæren at det skulle starte en istid. Du skyndte dig så hurtigt du kunne tilbage til Grapemountain. Allerede før at du kom tilbage begynde det at sne. Kulden generede dig ikke, men du var bange for at der var sket din far noget. Da du kom tilbage fandt du ham sovende, og

du åndede lette op, men for tidligt... Han vågnede aldrig igen. Han lå bare der og du ventede tålmodigt. Der var under minus 20 i hele hytten, der var bygget til tropisk klima. Din krop kunne fungere i kulden uden problemer og den havde ikke brug for så meget mad, du var gået i en slags dvale.

Du fik lavet en primitiv hytte i en af de grotter som du plejede at lege i da du var barn. De første dage alene var hårde, men på den fjerde morgen fandt du et stykke papir på bordet i hovedgrotten, på papiret stod der: "Sørg ikke min dreng." Der gik ikke mange dage før end, at Pen-Targas gamle ven Riko de Nuram og 20 andre kom til planeten. Der blev sat laboratorier op, og huset blev udvidet. Det viste sig at Pen-Targa ikke kunne (ville?) bevæge sig, men at han stædigt kunne bruge nogen af hans kræfter. Jedimester Hun-Öras Klaidon førte lange telepatiske samtaler med Pen-Targa. Et par måneder efter ulykken blev det besluttet at Pen-Targa skulle blive på Kuice, som nu var en isplanet i stedet for en jungleplanet, og at der skulle blive personale på 5 personer til at passe på ham og tage imod de besøgende. Du skulle følge med til Courresant og have foretræde for Jedirådet. Den sidste nat på Kulice sad du ved Pen-Targa og snakkede om alt det du skulle opleve. Lige pludselig lød der en skraben og da du vende dig om så du en 30 cm lang cylinder svæve lige bag dig. Da dine hænder lukkede sig om skæftet tændes en halvanden meter lang grøn lysstråle. Du havde aldrig set Pen-Targas lyssværd før, han var ikke en person der gik med det, men du var ikke i tvivl, dette pragtvåben havde været hans og hans mesters før ham. Da du vende dig om så du skrevet i sneen: "Pas på det min søn og pas på dig selv."

Riko førte dig til Courresant, til jedi-

tårnet. Du trådte og dørene lukkede bag dig, for sent opdagede du at Riko ikke fulgte med. Hele vejen rundt sad der væsner, de bar alle rober, hvis deres kropsform ellers tillod det, og de havde alle hætter på nær en, han var en gammel mand der sad på en stol der var lidt højere end de andres. Du kan ikke huske hvad der præcist blev snakket om, men da du efter et ukendt antal timer vaklede tilbage i elevatoren, havde du fortalt din historie så mange gange at du knap kunne huske hvad du selv hed. Rådet havde besluttet at din evne kunne bruges med fordel og at du skulle blive trænet og uddannet i at flyve rumfly og jedikodeksen. Du skulle tjene rådet, som hånd og øje. Din primære mission skulle være at opspore potentielle kraftbrugere og bringe dem til jediakademiet på Yavin 4. Grunden til at du var egnet, var at mange uuddannede kraftbrugere, især de ældre af dem, nemt kom til at manipulere med andre også uden at de selv var klar over det. Men det kunne de jo ikke med dig - på grund af din evne.

Din første mission fik du ca et år efter ulykken. Du skulle følge en gammel og lettere gal jedimester til hans hjemplanet. Det var Jedimester Pellinore, Mad Pellinore. Hans hjemplanet var en jungleplanet i Krakmar systemet, Brigant. Begge hans personligheder var meget snakkesalig og i havde en sjov tur i dit nye rumskib, Illuminari. Du hjalp ham de første par uger med at få bygget et lille hus og få bygget nogle møbler. Men det der fik denne første mission til, at stå klart i din hukommelse var: Den sidste aften sad i om bålet og Mad Pellinore var i sin gode personlighed, han så længe ind i ilden og du var på nippet til at tro at han var faldet i søvn, men pludselig sagde han, stædigt stirrende ind i ilden: "Led længe, led grundigt, led oppe led nede, lad ej håbet svinde, thi du din fader vil finde." så

var han faldet i søvn og du forlod Brigand og Kark-mar systemet. Du tog hjem for at besøge din Kuice og din far for første gang i et år.

Det er nu ca. 18 år efter ulykken og du lever stadig efter jedi codexen, har hjulpet mange hundrede unge håbefulde til akademiet på Yavin 4, få af dem er senere blevet til mestre dem selv, men de har da i hvert fald fået lært at kontrollere deres kræfter. Du har det sid-

ste halv år opsporet tre meget håbefulde knægte. Deres evner inden for kraften er utroligt veludviklet, på trods af at ingen af dem har modtaget noget træning.

Du er nu på vej til at samle dem sammen og det kan du gøre i en sådan rækkefølge at du ender nær Kulice, så du kan slå et smut forbi din far som stædig befinder sig på Kulice, det vil de tre sikkert ikke have noget i mod, i sær ikke Enah og ham der bonden.

# Neo Petaraz

# Episode I

<b>Rang/titel:</b> Rigmandsunge		<b>Skabelon:</b> Ung kraftbruger		<b>WOUNDS:</b>		
<b>Kraftfølsom:</b> Ja		<b>Race/køn:</b> Menneske/mand		Stunned: _____		
<b>Forcepoints:</b> <u>2</u>		<b>Alder:</b> <u>18år</u>		Wounded 1: _____		
<b>Character Points:</b> <u>4</u>		<b>Vægt:</b> <u>70kg</u>		Wounded 2: _____		
<b>Dark Side Points:</b> _____		<b>Højde:</b> <u>180cm</u>		Incapasitated: _____		
		<b>NOTER:</b>		Mortally Wounded: _____		
<b>CONTROL</b> 1d				Killed: _____		
<b>SENSE</b>				<b>CONTROL:</b>		
<b>ALTER</b>				Mild Concentration S		
				Control Pain S		
<b>DEXTERITY: 3D</b>		<b>PERCEPTION: 3D</b>		<b>S</b> Se beskrivelse		
Blaster 4d		Bargain 4d		<b>r</b> Mod. by relationship		
Brawling Parry 3d		Con 4d		<b>+</b> Mod. By proximity		
Dodge 3d+1		Gambling 5d		<b>Op.</b> Target's Control or Perception		
Pick Pocket 3d		Persuasion 4d		<b>VE</b> Very easy check		
Vehicle Blasters 3d		Search 3d		<b>E</b> Easy check		
				<b>M</b> Moderate check		
				<b>WEAPONS:</b>		
<b>KNOWLEDGE: 2D+1</b>		<b>STRENGTH: 2D+2</b>		<b>Type</b>	<b>DMG</b>	<b>Range</b>
Alien Species 3d+1		Brawling 3d+2		Sporting		3-10/30.
Bureaucracy 3d		Climbing/Jumping 2d+2		blaster	3d+1	60.
Cultures 3d		Stamina 2d+2				
Languages 4d		Swimming 3d				
Streetwise 3d						
Value 3d						
Willpower 3d+2						
<b>MECHANICAL: 1D</b>		<b>TECHNICAL: 2D</b>		<b>Credits:</b> _____ 3000		
Capital Ship Gunnery 5d		Droid Prog. 3d				
Communications 2d		Droid Repair 3d		<b>EQUIPMENT:</b>		
Hover Veh. Ops 1d		Security 3d		Two suitcases full of expensive		
Starship Gunnery 3d				clothes, Various jewelery,		
				datapad		

Du er søn af det styrte rige, kasino par Eno og Ginara Petaz og du har siden din barndom kunne få hvad du pegede på (indenfor rimelighedens grænser, selvfølgelig). Du skøjtede nemt gennem din opvækst p.g.a dine forældres formue. Du var vant til privat lærere og underdanige legekammerater, og al din fritid brugte du i dine forældres kasinoer. Du har aldrig rigtig vist hvor du hørte hjemme men kasinoet gav dig, som barn, den udfordring livet med privatlærere ikke kunne give dig. Efter hånden som du blev ældre fik du mere og mere indflydelse i forældrenes kasino. Din fader lagde mærke til hvor du trylle bandt gæsterne i kasinoet og han var stolt af dig når du fik pengene til at vældede ind. Du fik også skabt dig et navn gennem kasinoets mest populære forlystelse, Drone Bash. Det er et spil som går ud på at nedskyde så mange flyvende droner så muligt mens du samtidig skal styre dine droners angreb på din modstander. Du

har aldrig tabt spillet og du er ubestridt mester i de fem nabo systemer som omringer kasinoet. Den var som om at når du satte dig ind i cockpittet i simulatoren, så blev din koncentration stærk og du havde fuld kontrol over dit laser batteri og dine droner. Du har været mester siden du var 9 år gammel så folk ser dig som et vidunderbarn og behandler dig med respekt. Du udviklede dig gennem kasinoet som den perfekte vært, du var specialist i at få kunder til at morer sig og samtidig bruge alle deres penge. Det var gode tider og du havde dit publikum i din hule hånd og i en alder af 15 år blev du, af din fader, gjort til stedets daglige leder. Men efter hånden er det blevet kedeligt, du savner udfordring og du føler at dine talenter er blevet spildt på spil og kunder, du føler dig skabt til noget større.

Indtil i dag hvor du får en højst besynderlig kunde.

# Tar Jel-Nor

# Episode I

<b>Rang/titel:</b> Bonde		<b>Skabelon:</b> Ung kraftbruger		<b>WOUNDS:</b>		
<b>Kraftfølsom:</b> Ja		<b>Race/køn:</b> Menneske/mand		Stunned:		
<b>Forcepoints:</b> <u>2</u>		<b>Alder:</b> <u>17år</u>		Wounded 1:		
<b>Character Points:</b> <u>4</u>		<b>Vægt:</b> <u>77kg</u>		Wounded 2:		
<b>Dark Side Points:</b> _____		<b>Højde:</b> <u>172cm</u>		Incapasitated:		
		<b>NOTER:</b>		Mortally Wounded:		
<b>CONTROL</b>				Killed:		
<b>SENSE</b>				<b>ALTER:</b>		
<b>ALTER</b> 1d				Telekinesis	S+	
<b>DEXTERITY: 2D+2</b>		<b>PERCEPTION: 2D+1</b>		<b>S</b> Se beskrivelse <b>r</b> Mod. by relationship <b>+</b> Mod. By proximity <b>Op.</b> Target's Control or Perception <b>VE</b> Very easy check <b>E</b> Easy check <b>M</b> Moderate check		
Blaster	3d+2	Bargain	2d+1			
Dodge	3d	Hide	3d			
Melee Combat	3d	Persuasion	2d+1			
Running	3d	Search	2d+1			
Thrown Weapons	3d+1	Sneak	3d			
				<b>WEAPONS:</b>		
<b>KNOWLEDGE: 2D</b>		<b>STRENGTH: 3D</b>		<b>Type</b>	<b>DMG</b>	<b>Range</b>
Alien Species	2d	Brawling	3d	Homemade blaster rfl.	4d+2	3-40/120/350
Business	2d	Climbing/Jumping	4d	Knife	Str+1d	personal
Cultures	2d	Lifting	3d			
Survival	4d	Stamina	4d			
Value	2d					
Willpower	3d					
				<b>Credits:</b> _____ 100		
<b>MECHANICAL: 3D</b>		<b>TECHNICAL: 4D</b>		<b>EQUIPMENT:</b>		
Beast Riding	3d+1	Blaster Repair	5d	Personal tool set, binoculars, datapad.		
Communications	3d+1	Computer Prog/Rep.	4d+1			
Ground Veh. Ops.	4d	Droid Prog.	4d			
Hover Veh. Ops.	4d	Droid Repair	4d			
Repulsorlift Ops.	4d	Ground Veh. Repair	5d			
Sensors	3d+1	Hover Veh. Repair	5d			
		Repulsorlift Repair	5d			
		Starship Wpn. Rep.	4d+2			

Du er den ældste søn i en kæmpe børneflokk, men du er dog den eneste som er adopteret. Din fader fandt dig i Markans ørken, hvor du var blevet adopteret af en ensom pilnor hun som var blevet udstødt fra sin flok. Pilnor hunnen og dig var døende og din fader tog jer begge med sig tilbage til farmen hvor han boede med sin kone. De tog sig godt af pilnoren og dig, som de tog til sig som en søn; da de selv var barnløse. I overlevede begge to og pilnorhunnen giver jer stadig den dag i dag mælk til hel familien. Efter din komme til Jel-Nor gården skete der lige pludselig noget glædeligt, din moder blev gravid igen og igen og din moder og fader blev de lykkelige forældre til 17 velskabte børn, som nu er i alderen fra 0 til 16 år. Du har altid haft en ekseptionel forståelse af tekniske opbygninger af maskiner, og siden du var 4 har du sørget for at din fars vindfangere var i tip top stand. De ryktes hurtigt omkring i lokalsamfundet og inden længe var du den som alle naboerne bad om hjælp til deres tekniske problemer; og din kærlige familie blev utrolig stolte af dig.

Første gang du blev opmærksom på dine overnaturlige kræfter var da du var 10 år og reparere på din lugos speeder. Du lå under den og pudsede en vent til da du skulle bruge den skruenøgle, som lå 1.5 meter væk. Du strakte din arm ud og rakte den så langt du kunne mod nøglen. Din arm var ikke lang nok men lige pludselig begyndte skruenøglen at rykke sig mod din hånd, du lukkede langsomt øjnene og koncentrerede dig. Du mærkede en tinglens følelse gennemstrømme din krop og du så da gennem dit indre øje hvordan nøglen svævede mod din hånd, for langsomt at finde sin plads i din håndflade. Du blev meget chokeret men også en smule nysgerrig for at finde ud af hvad du var i stand til med din kræfter. Så du brugte din fritid til at øve dig på at løfte sten, spande og dine små

brødre og søstre. Du er nu blevet ret god til det og har én gang løftede tre af dine mindre søskende. Men dine kræfter virker ikke lige godt hver dag; nogle gange kan du løfte hydrokonvertere og på en dårlig dag kan du kun manipulere småsten. For nogle måneder siden ankom en underligt udseende væsen til Jel-Nor gården. Han var ca. et hoved Højere end dig, menneskelig af kropsbygning, men dog ikke menneske. Hans ansigt havde øre, næse og mund, men de var ligesom mere en del af hovedet end hos mennesker. Hans hud var let orange og fint rynket som en Papajafrugt der har ligget lidt for længe i en I Markans ørken.

Han præsenterede sig som Marwind, Nesmir Marwind, og han fortalte at han var en udsending fra den ny republiks Jediråd. Hans mission var at finde potentielle kraftbrugere og hverve dem. I en hel uge arbejdede du sammen med manden... Ja arbejde sammen, han udførte en lang række tests på og med dig. Du skulle i en uendelighed gætte på kort som du ikke kunne se, prøve at flytte ting ved at se på dem og du skulle fortælle din livshistorie igen og igen. Din hengivenhed familie var meget bæret af at se dig sammen med en sådan fin og nobel herre og i behandlede ham som et familiemedlem under han besøg. Efter en uge kundgjorde han at hans insamling af materiale vedrørende dine kræfter var til ende og at han ville hente dig senere for at transportere dig til en stor jedi mester som skulle godkende dig til påbegyndelse af din jeditræning. Familien blev oven ud lykkelige da de hørte nyheden om din godkendelse og de ønskede dig al held og lykke; men de var også sikke på at de ville savne. Du ønske for alt i verden at gøre din familie stolte ved at blive jedi-ridder og du venter spændt på den dag hvor Nesmir Nadsharra vil komme og tage dig med til din godkendelses ceremoni.

# Enah

# Episode I

<b>Rang/titel:</b> Minearbejder		<b>Skabelon:</b> Ung kraftbruger		<b>WOUNDS:</b>		
<b>Kraftfølsom:</b> Ja		<b>Race/køn:</b> Menneske/mand		Stunned:		
<b>Forcepoints:</b> <u>2</u>		<b>Alder:</b> <u>20år</u>		Wounded 1:		
<b>Character Points:</b> <u>4</u>		<b>Vægt:</b> <u>100kg</u>		Wounded 2:		
<b>Dark Side Points:</b> _____		<b>Højde:</b> <u>202cm</u>		Incapasitated:		
		<b>NOTER:</b>		Mortally Wounded:		
<b>CONTROL</b>				Killed:		
<b>SENSE</b> 1d				<b>SENSE:</b>		
<b>ALTER</b>				Life Detection	Sr	
				Predict nat. Disaste	S	
<b>DEXTERITY:</b> 3d		<b>PERCEPTION:</b> 4d		<b>S</b>	Se beskrivelse	
Blaster	3d	Hide	4d	<b>r</b>	Mod. by relationship	
Dodge	3d+2	Investigation	4d	<b>+</b>	Mod. By proximity	
Melee Combat	4d	Search	5d	<b>Op.</b>	Target's Control or Perception	
Melee Parry	4d	Sneak	4d	<b>VE</b>	Very easy check	
Thrown Weapons	3d			<b>E</b>	Easy check	
Vehicle Blasters	3d			<b>M</b>	Moderate check	
				<b>WEAPONS:</b>		
				<b>Type</b>	<b>DMG</b>	<b>Range</b>
<b>KNOWLEDGE:</b> 2D	<b>STRENGTH:</b> 3D+2					
Alien Species	2d	Brawling	3d+2			
Bureaucracy	2d	Climbing/Jumping	3d+2			
Business	2d	Lifting	4d+2			
Intimidation	2d	Stamina	5d			
Languages	2d					
Law Enforcement	2d					
Willpower	2d+2					
				<b>Credits:</b> _____ 100		
<b>MECHANICAL:</b> 1d+2	<b>TECHNICAL:</b> 2d			<b>EQUIPMENT:</b>		
Communications	1d+2	Blaster Repair	2d+2	Æble.		
Ground Veh. Ops.	1d+2	Demolitions	3d+1			
Repulsorlift Ops.	1d+2	Droid Prog.	2d+2			
Sensors	1d+2	Droid Repair	2d			
		First Aid	2d			
		Ground Veh. Rep.	2d			
		Security	2d			

Det første du husker er en varm sommerdag på Håbets plads i byen Tiliand. Du leger med et legehvercraft hvor den ene motor forlængst er knækket af. Du har vel været ca. 7 år. Det næste er et månebeskinnet udsyn over sovesalen på børnehjemmet Toridus mining fac. Inc. nummer 3. Her fik du mange venner og det er nok den periode i dit liv, du har været mest lykkelig. Den periode varede lige til du blev 12 år, for som reglerne forskriver det på alle, Toridus mining fac. Inc., børnehjem, skal man arbejde i minerne når den obligatoriske skolegang er overstået og det var den for dit vedkommende da du fyldte 12 år.

Du var en god studerende og kom langt på de 5 års skolegang, du fik på børnehjemmet. Det betød at du ikke kom til at arbejde nede i minerne. Du blev flyttet til administrationen i Rika bæltet, hvor du kom i lære som lager- og logistikmedarbejder. Som 14 årig var du udlært og fik job i minerne i Keilon-astroidefeltet. For første gang i dit liv (såvidt du kan huske) fik du dit eget rum; ikke særlig stort, men dog dit eget. I minerne arbejde mange af dine gamle venner fra børnehjemmet, men din bedste ven Jach var død i en mineulykke et halv år Tidligere. Alting skulle have fortsat som planlagt, planlagt af Toridus mining fac. Inc. men...

Det hele startede en morgen hvor du vågnede med en uro i kroppen. Du gik en tur, og uden at vide det bevægede du dig langsomt ned imod astroidens elevatorere ned i minerne. Senere har du fået at vide at kraften kan hjælpe dig til at se ind i fremtiden. For selv om klokke kun var 10 ringede du med frokost klokken. Sikke en ballade du fik. Alle havde travlt med at komme op af minen til pause. Da arbejderne så stod samlet i elevatorhallen og der ingen frokost var parat og så blev du fundet ved klokken.

Hvad kunne du sige.... Forstanderen var rasende og skældte dig ud foran alle de andre. Han skulle lige til at slå, da en dyb rumlen fik jorden til at ryste, og en af de store turboliftdøre krængede ud af, som om en Rancor prøvede at mase sig ud gennem døren, inde fra. Røgen sivede ud fra revnerne dørene og i sprækkene luftkanalerne, der førte ned i minen. En kæmpe gaseksplotion havde raseret hele minen. Alle ville havde været døde hvis ikke du havde ringede med frokostlokken.

Dernæst skete der mange ting. Du blev forfremmet til sikkerhedsrepræsentant og du fik et større værelse i samme bunker som forstanderen og for første gang i dit liv fik du også penge og ferie for dit arbejde.

Du har fået mange venner og dit rygte i minerne er vokset til et stade hvor mange kommer og spørger dig til råd om ting og sager. Du prøver så godt som du kan men du er ikke helt sikker på at du kan lide din stilling som orakel. Arbejdet som sikkerhedsrepræsentant er sjovt og spændende, i hvert fald når man holder det op i mod lagerarbejde.

Før i tiden gik du meget for dig selv og snakkede ikke særligt meget. Men med de mange nye venner du har fået, både blandt minefolkene og administrationen, er du begyndt at åbne dig lidt op... der er nogen der har set dig grine. Du drikker ikke og behandler altid folk med højeste respekt.

For én en halv måned siden ankom en underligt udseende væsen til administrationsbygningen. Han var ca. et hoved mindre end dig, menneskelig af kropsbygning, men dog ikke menneske. Hans ansigt havde øre, næse og mund, men de var ligesom mere en del af hovedet end hos mennesker. Hans hud var let orange og fint rynket som en Papajafrugt der har ligget lidt for længe i en transportkasse. I

stod alle og så hans skib lande i hangar 3, et meget moderne fragt- og passagerskib. Manden havde med rolig skridt gået lige forbi kommissæren og lige hen mod dig. Først da han stod foran dig og så dig op i øjnene bemærkede du at han ikke var der... Det var lige som om at han ikke eksisterede og dog stod han lige foran dig. Du havde aldrig bemærket det før, men du har altid kunnet fornemme andre væsner omkring dig, men han.. han var der ikke. Han stod der lidt og så vendte han sig rundt i en fejende bevægelse og tog et skridt hen i mod kommissæren og sagde: "Jeg skal bruge ham".

Dagen efter blev du beordret ind i mødelokale 313A og der ventede han. Han præsenterede sig som Marwind, Nesmir Marwind, og han fortalte at han var en udsending fra den ny republik Jediråd. Hans mission var at finde po-

tentielle kraftbrugere og hverve dem. I en hel uge arbejdede du sammen med manden... Ja arbejde sammen, han udførte en lang række tests på og med dig. Du skulle i en uendelighed gætte på kort som du ikke kunne se, prøve at flytte ting ved at se på dem og du skulle fortælle din livshistorie igen og igen.

En dag kundgjorde han at han havde nok materiale og at han ville lade høre fra sig og med de ord forlod han mines-tationen.

Dagen efter kom kommissæren ind til dig og bad dig om at flytte alle dine ting ind i en af luksussuiterne. Du skulle ikke længere arbejde, kun læse og se holovid og lade dig opvarte af tjenerne. Efter et par dage fik du at vide hvorfor, at du pludselig blev behandlet som en konge... Nesmir ville komme og tage dig med.

# Nesmir Marwind

# Episode II

<b>Rang/titel:</b> Diplomat		<b>Skabelon:</b> Alien		<b>WOUNDS:</b>		
<b>Kraftfølsom:</b> Nej		<b>Race/køn:</b> Vides ikke		Stunned:		
<b>Forcepoints:</b> 2		<b>Alder:</b> ? + 2år		Wounded 1:		
<b>Character Points:</b> 6		<b>Vægt:</b> 74kg		Wounded 2:		
<b>Dark Side Points:</b>		<b>Højde:</b> 181cm		Incapacitated:		
<b>DEXTERITY:</b> 2D+1		<b>PERCEPTION:</b> 4D		Mortally Wounded:		
Archaic Guns 3d		Bargain 4d		Killed:		
Blaster 4d		Command 4d		<b>WEAPONS:</b>		
Dodge 4d		Hide 4d		<b>Type</b>	<b>DMG</b>	<b>Range</b>
Grenade 2d+1		Investigation 4d		Blaster		3-10/30.
Lightsaber 4d		Search 4d		pistol	4D	120.
<b>KNOWLEDGE:</b> 3D+2		Sneak 4d+2		Light-		
Alien Species 3d+2		<b>STRENGTH:</b> 2D		saber	5D	personal
Bureaucracy 3d+2		Brawling 2d				
Business 3d+2		Climbing/Jumping 2d				
Cultures 3d+2		Lifting 2d				
Intimidation 3d+2		Stamina 3d+2				
Languages 3d+2		Swimming 2d		<b>Credits:</b> 5000		
Law Enforcement 3d+2				<b>EQUIPMENT:</b>		
Planetary Systems 3d+2				Breath mask, comlink (personal)		
Willpower 6d				datapad, Glowrod, Medpack.		
<b>MECHANICAL:</b> 3D		<b>TECHNICAL:</b> 3D		Official new Republic diplomatic		
Astrogation 3d+2		Capital Rep. 3d		identification card, Diplomat		
Communications 3d		Capital Weapon Rep 3d		clothes		
Sensors 4d+1		Computer Prog/Rep 3d				
Space Transports 5d		Computer Prog/Rep 3d				
Starfighter Piloting 3d		Droid Prog. 3d+1				
<b>SPECIAL ABILITIES:</b>		Droid Rep. 3d+1		<b>WING LASERS</b>		
Nesmir is imune to the force.		First Aid 4d		Arc: Front		
Other force users cannot		Security 4d		Number: 2-linked		
feel him. He is like a hole in		Space Transport Re 4d		Fire Control: 2d+2		
the force.		Starship Wpn. Rep. 3d+1		Damage: 4d		
<b>ILLUMINARI</b> Deep space scout / transport						
Length: 50m	Hyperdrive multiplier: X 2	<b>SENSORS</b>		<b>TURRET</b>		
Width: 40m	Hyperdrive backup: X 4	Passive: 15/10.		Arc: 360		
Height: 10m	Navigation comp.: yes	Scan: 30/20.		Number: 2-linked		
Crew: 1 person	Atmosphere speed: 350/1000km/	Search: 50/30.		Fire Control: 1d+1		
Passengers: <10	Sublight speed: 7	Focus: 3/50.		Damage: 3d		
Cargo: 100 tons	Maneuverability: 2d					
Cargo vol: 30 m^2	Hull: 4d+1	Shield: 1d+		Code: #ss-d7		

Efter republikens fald tog du hjem til Kulice med din foster far, som igen var i sin koma ligende tilstand. Det er nu to år siden og republikken er splittet som aldrig før. Du optog dit gamle job efter at du havde set til, resterne af jedirådet fik plads i ispaladset på Kulice. Dine mis-

sioner det sidste år har været af mere diplomatisk karakter. Du er i øjeblikket på Kulice for at slappe lidt af - Det skal gøre godt med lidt pause og det er altid underholdende at snakke lidt med Enah, som har været i lære på Kulice.

# Neo Petaraz

# Episode II

<b>Rang/titel:</b> Rigmandsunge		<b>Skabelon:</b> Ung kraftbruger		<b>WOUNDS:</b>		
<b>Kraftfølsom:</b> Ja		<b>Race/køn:</b> Menneske/mand		Stunned:		
<b>Forcepoints:</b> <u>2</u>		<b>Alder:</b> <u>20år</u>		Wounded 1:		
<b>Character Points:</b> <u>4</u>		<b>Vægt:</b> <u>70kg</u>		Wounded 2:		
<b>Dark Side Points:</b> _____		<b>Højde:</b> <u>180cm</u>		Incapasitated:		
		<b>NOTER:</b>		Mortally Wounded:		
<b>CONTROL</b> 2d				Killed:		
<b>SENSE</b> 1d				<b>CONTROL:</b>		
<b>ALTER</b> 1d				Mild Concentration S		
				Control Pain S		
<b>DEXTERITY: 3D</b>		<b>PERCEPTION: 3D</b>		Remain Conscious S		
Blaster 4d		Bargain 4d		Resist Stun M		
Brawling Parry 3d		Command 3d		<b>S</b> Se beskrivelse		
Dodge 3d+1		Con 4d		<b>r</b> Mod. by relationship		
Lightsaber 4d		Gambling 5d		<b>+</b> Mod. By proximity		
Pick Pocket 3d		Persuasion 4d		<b>Op.</b> Target's Control or Perception		
Vehicle Blasters 3d		Search 3d		<b>VE</b> Very easy check		
		Sneak 3d		<b>E</b> Easy check		
				<b>M</b> Moderate check		
<b>KNOWLEDGE: 3D</b>		<b>STRENGTH: 2D+2</b>				
Alien Species 3d+2		Brawling 3d+2		<b>WEAPONS:</b>		
Bureaucracy 3d+1		Climbing/Jumping 2d+2		<b>Type</b> <b>DMG</b> <b>Range</b>		
Cultures 4d		Stamina 2d+2		Sporting blaster 3d+1 3-10/30. 60.		
Languages 4d		Swimming 3d		Light-saber 5d personal		
Planetary systems 3d						
Streetwise 3d						
Value 3d						
Willpower 3d+2						
<b>MECHANICAL: 1D</b>		<b>TECHNICAL: 2D</b>				
Astrogation 1d		Droid Prog. 3d		<b>Credits:</b> _____ 3000		
Capital Ship Gunner 5d		Droid Repair 3d				
Communications 2d		Security 3d		<b>EQUIPMENT:</b>		
Hover Veh. Ops 1d+2				Two suitcases full of expensive		
Sensors 2d				clothes, Various jewelery,		
Space Transports 2d				datapad, lightsaber		
Starfighter Piloting 2d						
Starship Gunnery 3d						

De sidste to år har Neo brugt på at rejse rundt mellem stjernerne sammen med sin jedi-mester Glau Triwig. Glau Triwig er foruden jedimester også jedirådets primære ambassadør. Neo har set et utal af verdner og nye kulturer men han har også brugt meget tid ombord på space transports og starships. Det har givet

ham en mulighed til at forbedre sine evner som pilot. Neo og Glau er netop landet på Kulice for at få nye missioner af jedirådet.

Du er nu på isplaneten Kulice. Selvom du har været "fanget" i Mester Pentargas ispalads så har det været rimeligt sjovt at møde de andre igen.

# Tar Jel-Nor

# Episode II

<b>Rang/titel:</b> Jedipadawan		<b>Skabelon:</b> Ung kraftbruger		<b>WOUNDS:</b>		
<b>Kraftfølsom:</b> Ja		<b>Race/køn:</b> Menneske/mand		Stunned:		
<b>Forcepoints:</b> <u>2</u>		<b>Alder:</b> <u>19år</u>		Wounded 1:		
<b>Character Points:</b> <u>5</u>		<b>Vægt:</b> <u>74kg</u>		Wounded 2:		
<b>Dark Side Points:</b> _____		<b>Højde:</b> <u>172cm</u>		Incapasitated:		
		<b>NOTER:</b>		Mortally Wounded:		
<b>CONTROL</b> 1d				Killed:		
<b>SENSE</b> 1d				<b>CONTROL:</b>		
<b>ALTER</b> 2d				Concentration S		
				Resist Stun M		
<b>DEXTERITY:</b> <b>2D+2</b>		<b>PERCEPTION:</b> <b>2D+1</b>		<b>ALTER:</b>		
Blaster 3d+2		Bargain 2d+1		Telekinesis S+		
Dodge 3d		Hide 3d		<b>S</b> Se beskrivelse		
Lightsaber 5d		Persuasion 2d+1		<b>r</b> Mod. by relationship		
Melee Combat 3d		Search 2d+2		<b>+</b> Mod. By proximity		
Melee Parry 2d+2		Sneak 3d		<b>Op.</b> Target's Control or Perception		
Running 3d				<b>VE</b> Very easy check		
Thrown Weapons 3d+1				<b>E</b> Easy check		
				<b>M</b> Moderate check		
<b>KNOWLEDGE:</b> <b>2D</b>		<b>STRENGTH:</b> <b>3D</b>				
Alien Species 2d		Brawling 3d		<b>WEAPONS:</b>		
Business 2d		Climbing/Jumping 4d		<b>Type</b> <b>DMG</b> <b>Range</b>		
Cultures 2d		Lifting 3d		Homemade blaster rfl. 4d+2 3-40/120/350		
Survival 4d		Stamina 4d		Knife Str+1d personal		
Value 2d				Light-saber 5d personal		
Willpower 3d				Hold out blaster 3d 3-4/8/12		
<b>MECHANICAL:</b> <b>3D</b>		<b>TECHNICAL:</b> <b>4D</b>				
Beast Riding 3d+1		Blaster Repair 5d		<b>Credits:</b> <u>400</u>		
Communications 3d+1		Computer Prog/Rep 4d+1				
Ground Veh. Ops. 4d		Droid Prog. 4d		<b>EQUIPMENT:</b>		
Hover Veh. Ops. 4d		Droid Repair 4d		Personal tool set, binoculars,		
Repulsorlift Ops. 4d		Ground Veh. Repair 5d		datapad, lightsaber, robes,		
Sensors 3d+1		Hover Veh. Repair 5d		lightsaber training probe.		
		Repulsorlift Repair 5d				
		Starship Wpn. Rep. 4d+2				

Siden episode 1 har Tar brugt sin tid på planeten brigant dump, hvor han er blevet trænet af den gamle jedi mester Mad Pellinore. Pellinore har trænet han hårdt i brugen af et lyssværd, men han er begyndt at blive urolig over Tar's in-

dre vrede. Jedi mester Pellinore har sendt Tar til Kulice for at jedi-rået og Pen-Taga Marwind, skal beslutte om han kan fortsætte sin jedi-træning. Det han glæder sig mest til er dog at møde de andre igen.

# Enah

# Episode II

<b>Rang/titel:</b> Jedipadawan		<b>Skabelon:</b> Ung kraftbruger		<b>WOUNDS:</b>		
<b>Kraftfølsom:</b> Ja		<b>Race/køn:</b> Menneske/mand		Stunned:		
<b>Forcepoints:</b> <u>2</u>		<b>Alder:</b> <u>22år</u>		Wounded 1:		
<b>Character Points:</b> <u>6</u>		<b>Vægt:</b> <u>101kg</u>		Wounded 2:		
<b>Dark Side Points:</b> _____		<b>Højde:</b> <u>202cm</u>		Incapasitated:		
		<b>NOTER:</b>		Mortally Wounded:		
<b>CONTROL</b>	1d			Killed:		
<b>SENSE</b>	2d			<b>SENSE:</b>		
<b>ALTER</b>	1d			Blind sense	S	
				Direction Sense	S	
<b>DEXTERITY:</b>	<b>3d</b>	<b>PERCEPTION:</b>	<b>4d</b>	Life Detection	Sr	
Blaster	3d	Hide	4d	Predict nat. Disaste	S	
Dodge	3d+2	Investigation	4d	<b>S</b> Se beskrivelse		
Lightsaber	5d	Search	5d	<b>r</b> Mod. by relationship		
Melee Combat	4d	Sneak	4d	<b>+</b> Mod. By proximity		
Melee Parry	4d			<b>Op.</b> Target's Control or Perception		
Thrown Weapons	3d			<b>VE</b> Very easy check		
Vehicle Blasters	3d			<b>E</b> Easy check		
				<b>M</b> Moderate check		
<b>KNOWLEDGE:</b>	<b>2D</b>	<b>STRENGTH:</b>	<b>3D+2</b>	<b>WEAPONS:</b>		
Alien Species	2d	Brawling	3d+2	<b>Type</b>	<b>DMG</b>	<b>Range</b>
Bureaucracy	2d	Climbing/Jumping	3d+2	Hold out		
Business	2d	Lifting	4d+2	Blaster	3d	3-4/8/12
Intimidation	2d	Stamina	5d	Light-saber	5d	personal
Languages	2d					
Law Enforcement	2d					
Survival	2d					
Willpower	4d+2					
<b>MECHANICAL:</b>	<b>1d+2</b>	<b>TECHNICAL:</b>	<b>2d</b>	<b>Credits:</b> _____ 100		
Beast Riding	2d	Blaster Repair	2d+2	<b>EQUIPMENT:</b>		
Communications	2d+2	Demolitions	3d+1	Jedirobes, datapad, Apple.		
Ground Veh. Ops.	1d+2	Droid Prog.	2d+2	Lightsaber		
Repulsorlift Ops.	1d+2	Droid Repair	2d			
Sensors	1d+2	First Aid	3d			
		Ground Veh. Rep.	2d			
		Security	2d			

Enah blev på Kulice efter Imperiets angreb. Der blev han Pen-Targa Marwinds lærling. På Kulice har han fun-

det den absolutte ro med sig selv og sine jedi-krafter og Pen-Targa har tiltro til at han en dag vil blive en stor Jedi.

# Nesmir Marwind The Restoration of Righteousness

<b>Rang/titel:</b> Diplomat		<b>Skabelon:</b> Alien		<b>WOUNDS:</b>		
<b>Kraftfølsom:</b> Nej		<b>Race/køn:</b> Vides ikke		Stunned:		
<b>Forcepoints:</b> 2		<b>Alder:</b> ? + 2år		Wounded 1:		
<b>Character Points:</b> 6		<b>Vægt:</b> 74kg		Wounded 2:		
<b>Dark Side Points:</b>		<b>Højde:</b> 181cm		Incapacitated:		
<b>DEXTERITY:</b> 2D+1		<b>PERCEPTION:</b> 4D		Mortally Wounded:		
Archaic Guns 3d		Bargain 4d		Killed:		
Blaster 6d		Command 4d		<b>WEAPONS:</b>		
Dodge 4d		Hide 5d		<b>Type</b>	<b>DMG</b>	<b>Range</b>
Grenade 2d+1		Investigation 4d		Blaster		3/10/
Lightsaber 6d		Search 6d		pistol	4D	120.
<b>KNOWLEDGE:</b> 3D+2		Sneak 4d+2		Light-		
Alien Species 3d+2		<b>STRENGTH:</b> 2D		saber	5D	personal
Bureaucracy 3d+2		Brawling 2d				
Business 3d+2		Climbing/Jumping 2d				
Cultures 3d+2		Lifting 2d				
Intimidation 3d+2		Stamina 3d+2				
Languages 8d		Swimming 2d				
Law Enforcement 5d				<b>Credits:</b> 5000		
Planetary Systems 3d+2				<b>EQUIPMENT:</b>		
Willpower 6d				Breath mask, comlink (personal)		
<b>MECHANICAL:</b> 3D				datapad, Glowrod, Medpack.		
Astrogation 3d+2		<b>TECHNICAL:</b> 3D		Official new Republic diplomatic		
Communications 3d		Capital Rep. 3d		identification card, Diplomat		
Sensors 4d+1		Capital Weapon Rep 3d		clothes		
Space Transports 5d		Computer Prog/Rep 3d				
Starfighter Piloting 5d		Droid Prog. 3d+1				
<b>SPECIAL ABILITIES:</b>		Droid Rep. 3d+1		<b>WING LASERS</b>		
Nesmir is imune to the force.		First Aid 4d		Arc: Front		
Other force users cannot		Security 4d		Number: 2-linked		
feel him. He is like a hole in		Space Transport Re 4d		Fire Control: 2d+2		
the force.		Starship Wpn. Rep. 3d+1		Damage: 5d		
<b>ILLUMINARI II</b> Deep space scout / transport						
Length: 50m	Hyperdrive multiplier: X 2	<b>SENSORS</b>		<b>TURRET</b>		
Width: 40m	Hyperdrive backup: X 4	Passive: 15/10.		Arc: 360		
Height: 10m	Navigation comp.: yes	Scan: 30/20.		Number: 2-linked		
Crew: 1 person	Atmosphere speed: 350/1000km/	Search: 50/30.		Fire Control: 2d+1		
Passengers: <10	Sublight speed: 7	Focus: 3/50.		Damage: 3d		
Cargo: 100 tons	Maneuverability: 2d					
Cargo vol: 30 m^2	Hull: 4d+1 Shield: 1d+ Code: #ss-d7					

Du synes det er lidt ærgeligt at du ikke bliver påvirket af alkohol på samme måde som Neo og Tar. Det ser ud som om at de har det sjovt når de er fulde. Det var noget af en ordenlig fest. Efter at i alle fire havde modtaget hæder og

ære ved paraden i går og Neo, Tar og E-nah blev gjort til jediriddere, var der fest, som man aldrig har set det før på Kulice. Efter at i havde hjulpet Tar i seng ved en 3-4 tiden var det vist også på tide at gå i seng.

# Neo Petaraz      The Restoration of Righteousness

<b>Rang/titel:</b> Jediridder		<b>Skabelon:</b> Ung kraftbruger		<b>WOUNDS:</b>		
<b>Kraftfølsom:</b> Ja		<b>Race/køn:</b> Menneske/mand		Stunned:		
<b>Forcepoints:</b> 2		<b>Alder:</b> 20år		Wounded 1:		
<b>Character Points:</b> 8		<b>Vægt:</b> 70kg		Wounded 2:		
<b>Dark Side Points:</b>		<b>Højde:</b> 180cm		Incapasitated:		
		<b>NOTER:</b>		Mortally Wounded:		
<b>CONTROL</b> 3d+1				Killed:		
<b>SENSE</b> 2d				<b>CONTROL:</b>		
<b>ALTER</b> 2d+1				Mild Concentration S		
				Control Pain S		
				Remain Conscious S		
				Resist Stun M		
<b>DEXTERITY: 3D</b>		<b>PERCEPTION: 3D</b>		<b>S</b> Se beskrivelse		
Blaster 4d		Bargain 4d		<b>r</b> Mod. by relationship		
Brawling Parry 3d		Command 3d		<b>+</b> Mod. By proximity		
Dodge 3d+1		Con 4d+1		<b>Op.</b> Target's Control		
Lightsaber 5d+1		Gambling 5d		or Perception		
Pick Pocket 3d		Persuasion 4d		<b>VE</b> Very easy check		
Vehicle Blasters 3d		Search 3d		<b>E</b> Easy check		
		Sneak 3d		<b>M</b> Moderate check		
<b>KNOWLEDGE: 3D</b>		<b>STRENGTH: 2D+2</b>		<b>WEAPONS:</b>		
Alien Species 3d+2		Brawling 3d+2		<b>Type</b> <b>DMG</b> <b>Range</b>		
Bureaucracy 3d+1		Climbing/Jumping 2d+2		Sporting		
Cultures 4d		Stamina 2d+2		blaster 3d+1 3-10/30.		
Languages 4d		Swimming 3d		60.		
Planetary systems 3d				Light-		
Streetwise 3d				saber 5d personal		
Value 3d						
Willpower 4d						
<b>MECHANICAL: 1D</b>		<b>TECHNICAL: 2D</b>				
Astrogation 1d+2		Droid Prog. 3d		<b>Credits:</b> 3000		
Capital Ship Gunner 5d		Droid Repair 3d				
Communications 2d		Security 3d+1		<b>EQUIPMENT:</b>		
Hover Veh. Ops 1d+2				Jedirobes, datapad,		
Sensors 2d				lightsaber		
Space Transports 2d						
Starfighter Piloting 2d+1						
Starship Gunnery 3d						

Det var en hård fest. Tænk at du blev jediridder? Det er ikke til at fatte. Men da festlighederne døde ud omkring kl 3 s-

muttede du ned i din celle og faldt straks i søvn - med alt dit tøj på og en sagligt smil på læberne.

# Tar Jel-Nor

## The Restoration of Righteousness

<b>Rang/titel:</b> Jediridder		<b>Skabelon:</b> Ung kraftbruger		<b>WOUNDS:</b>		
<b>Kraftfølsom:</b> Ja		<b>Race/køn:</b> Menneske/mand		Stunned: _____		
<b>Forcepoints:</b> <u>2</u>		<b>Alder:</b> <u>19år</u>		Wounded 1: _____		
<b>Character Points:</b> <u>5</u>		<b>Vægt:</b> <u>74kg</u>		Wounded 2: _____		
<b>Dark Side Points:</b> _____		<b>Højde:</b> <u>172cm</u>		Incapasitated: _____		
		<b>NOTER:</b>		Mortally Wounded: _____		
<b>CONTROL</b> 2d+2				Killed: _____		
<b>SENSE</b> 2d				<b>CONTROL:</b>		
<b>ALTER</b> 3d				Concentration S		
				Resist Stun M		
<b>DEXTERITY: 2D+2</b>		<b>PERCEPTION: 2D+1</b>		<b>ALTER:</b>		
Blaster 4d		Bargain 2d+1		Telekinesis S+		
Dodge 3d		Hide 3d		<b>S</b> Se beskrivelse		
Lightsaber 5d		Persuasion 2d+1		<b>r</b> Mod. by relationship		
Melee Combat 3d		Search 2d+2		<b>+</b> Mod. By proximity		
Melee Parry 2d+2		Sneak 3d		<b>Op.</b> Target's Control or Perception		
Running 3d				<b>VE</b> Very easy check		
Thrown Weapons 3d+1				<b>E</b> Easy check		
				<b>M</b> Moderate check		
<b>KNOWLEDGE: 2D</b>		<b>STRENGTH: 3D</b>				
Alien Species 2d		Brawling 3d		<b>WEAPONS:</b>		
Business 2d		Climbing/Jumping 4d		<b>Type</b> <b>DMG</b> <b>Range</b>		
Cultures 2d		Lifting 3d		Homemade		
Survival 4d		Stamina 4d		Blaster rifle 4d+2 3-40/120/350		
Value 2d				Knife Str+1d personal		
Willpower 3d+1				Lightsaber 5d personal		
				Hold out		
				blaster 3d 3-4/8/12		
<b>MECHANICAL: 3D</b>		<b>TECHNICAL: 4D</b>				
Beast Riding 3d+1		Blaster Repair 5d		<b>Credits:</b> _____ 22		
Communications 3d+1		Computer Prog/Rep 4d+1				
Ground Veh. Ops. 4d		Droid Prog. 4d		<b>EQUIPMENT:</b>		
Hover Veh. Ops. 4d		Droid Repair 4d		Datapad, lightsaber, robes.		
Repulsorlift Ops. 4d		Ground Veh. Repair 5d				
Sensors 3d+1		Hover Veh. Repair 5d				
		Repulsorlift Repair 5d				
		Starship Wpn. Rep. 4d+2				

Det var en af de første rigtige fester - py ha. Du kan ikke huske hvornår du egentligt gik i seng. Du kan heller ikke huske hvad det nu var den der drik hed. Hvad var det nu at hun hed? Det var i hvert fald en sjov fest - tror du. Men tænk en gang... hvis dine forældre bare havde set det - Republikkens overhoved, som giver dig en medalje og oven i købet blev

du også jediridder. Men dine forældre er på Markan og så det ikke. De vil selvfølgelig få besked så snart som muligt og de vil blive glade. Bare du selv kan besøge dem og fortælle de glade nyheder. At du og dine venner har befriet selveste Abnis Recknoor. Nå men festen sluttede i hvert fald med at du faldt i søvn meget sent.

# Enah

## The Restoration of Righteousness

<b>Rang/titel:</b> Jedipadawan		<b>Skabelon:</b> Ung kraftbruger		<b>WOUNDS:</b>		
<b>Kraftfølsom:</b> Ja		<b>Race/køn:</b> Menneske/mand		Stunned:		
<b>Forcepoints:</b> <u>2</u>		<b>Alder:</b> <u>22år</u>		Wounded 1:		
<b>Character Points:</b> <u>6</u>		<b>Vægt:</b> <u>101kg</u>		Wounded 2:		
<b>Dark Side Points:</b> _____		<b>Højde:</b> <u>202cm</u>		Incapasitated:		
		<b>NOTER:</b>		Mortally Wounded:		
<b>CONTROL</b>	2d+2			Killed:		
<b>SENSE</b>	3d+2			<b>SENSE:</b>		
<b>ALTER</b>	2d+2			Blind sense	S	
				Direction Sense	S	
<b>DEXTERITY:</b>	<b>3d</b>	<b>PERCEPTION:</b>	<b>4d</b>	Life Detection	Sr	
Blaster	3d	Hide	4d	Predict nat. Disaste	S	
Dodge	3d+2	Investigation	4d	<b>S</b> Se beskrivelse		
Lightsaber	5d	Search	5d	<b>r</b> Mod. by relationship		
Melee Combat	4d	Sneak	4d	<b>+</b> Mod. By proximity		
Melee Parry	4d			<b>Op.</b> Target's Control or Perception		
Thrown Weapons	3d			<b>VE</b> Very easy check		
Vehicle Blasters	3d			<b>E</b> Easy check		
				<b>M</b> Moderate check		
<b>KNOWLEDGE:</b>	<b>2D</b>	<b>STRENGTH:</b>	<b>3D+2</b>	<b>WEAPONS:</b>		
Alien Species	2d	Brawling	3d+2	<b>Type</b>	<b>DMG</b>	<b>Range</b>
Bureaucracy	2d	Climbing/Jumping	3d+2	Hold out		
Business	2d	Lifting	4d+2	Blaster	3d	3-4/8/12
Intimidation	2d	Stamina	5d	Light-saber	5d	personal
Languages	2d					
Law Enforcement	2d					
Survival	2d					
Willpower	4d+2					
<b>MECHANICAL:</b>	<b>1d+2</b>	<b>TECHNICAL:</b>	<b>2d</b>	<b>Credits:</b> _____ 300		
Beast Riding	2d	Blaster Repair	2d+2	<b>EQUIPMENT:</b>		
Communications	2d+2	Demolitions	3d+1	Jedirobes, datapad, Apple.		
Ground Veh. Ops.	1d+2	Droid Prog.	2d+2	Lightsaber		
Repulsorlift Ops.	1d+2	Droid Repair	2d			
Sensors	1d+2	First Aid	3d			
		Ground Veh. Rep.	2d			
		Security	2d			

Festen larmede så meget at du ikke kunne meditere, selv om du meget gerne ville. Det havde været en stor ære at modtage æren og ordnen. Du havde mest lyst til at være alene men både Tar og

Neo kunne ikke lade være med at inddrage dig. Så du besluttede alligevel at deltage i festen. Da de andre blev for fulde gik du i seng. Der er meget at gøre når du vågner.

# Nesmir Marwind

# Episode III

<b>Rang/titel:</b> Ingen		<b>Skabelon:</b> Alien		<b>WOUNDS:</b>		
<b>Kraftfølsom:</b> Ja (Se beskr.)		<b>Race/køn:</b> Vides ikke		Stunned:		
<b>Forcepoints:</b> 2		<b>Alder:</b> ? + 7år		Wounded 1:		
<b>Character Points:</b> 6		<b>Vægt:</b> 68kg		Wounded 2:		
<b>Dark Side Points:</b> 1		<b>Højde:</b> 181cm		Incapacitated:		
<b>DEXTERITY:</b> 3D+1		<b>PERCEPTION:</b> 4D		Mortally Wounded:		
Archaic Guns 3d		Bargain 4d		Killed:		
Blaster 5d		Command 4d		<b>WEAPONS:</b>		
Dodge 4d		Hide 5d		<b>Type</b>	<b>DMG</b>	<b>Range</b>
Grenade 2d+1		Investigation 4d				
Lightsaber 6d		Search 6d				
<b>KNOWLEDGE:</b> 3D+2		Sneak 4d+2				
Alien Species 3d+2		<b>STRENGTH:</b> 4d				
Bureaucracy 3d+2		Brawling 4d				
Business 3d+2		Climbing/Jumping 4d				
Cultures 3d+2		Lifting 4d				
Intimidation 3d+2		Stamina 5d+2				
Languages 9d		Swimming 4d		<b>Credits:</b> _____		
Law Enforcement 6d		<b>TECHNICAL:</b> 3D				
Planetary Systems 3d+2		Capital Rep. 3d		<b>EQUIPMENT:</b>		
Streetwise 6d		Capital Weapon Rep 3d				
Willpower 7d		Computer Prog/Rep 3d				
<b>MECHANICAL:</b> 3D		Droid Prog. 3d+1				
Astrogation 3d+2		Droid Rep. 3d+1				
Communications 3d		First Aid 4d				
Sensors 4d+1		Security 4d				
Space Transports 5d		Space Transport Re 4d				
Starfighter Piloting 5d		Starship Wpn. Rep. 3d+1				
<b>FORCEPOWERS:</b>						
POWERPOINTS (pp): 100				<b>ALTER:</b>		
<b>PowerPointTable</b>		<b>CONTROL:</b>		Injure/Kill Op.		
1d-5d   1 pp pr dice		Absorb/diss Energy S		Telekinesis S+		
6d-8d   2 pp pr dice		Accelerate Healing S		<b>CONTROL/SENSE</b>		
9d-10d   3 pp pr dice		Contort/Escape S		Lightsaber Combat M/E		
11d+   5 pp pr dice		Concentration S		<b>CONTROL/ALTER</b>		
<b>SENSE:</b>		Control Pain S		Control Breathing M/VD		
Combat Sense MS		Enhance Attribute M		Force Lightning D+/Op.S		
Danger Sense MS		Remain Conscious S		Inflict Pain VE+/Op.S		
Life Detection Sr		Remove Fatigue M		<b>CONTROL/SENSE/ALTER</b>		
Sense Force S		Resist Stun M		Projected Fighting D/D/M+		
				Telekinetic Kill E+/E+/Op		

Dine sidste fem år har været et direkte helvede for dig. Du har hver dag været igennem store smerter mens forskellige forskere har undersøgt dig og stukket dig med spidse instrumenter til du skreg af pine. Du ved at du er blevet flyttet mellem forskellige planeter mens du har ligget i dvale i dit store glas-kar. Du gætter på at du er blevet brugt som genmateriale til at skabe imperiets kloner af kraftbrugere. Du har også opdaget at du er stærk i kraften nu men at du langsomt tømmes for kraft for hver gang du udsættes for smerte. En ting som står soleklart i din erindring er de mange gange hvor du på din onde brors planet, **heulas**, er blevet genopladt med jedi-kraft af den original 'sjælebrønd' (jf. Darkness behind enemy lines.).

Ud over at blive genopladt ved brønden brugte forskere dig som forsøgskanin. Du er sikker på at de udforskede sjælebrønden, som om, at de ikke selv havde bygget den. Du husker i hvert fald fra samtaler videnskabsmændene havde, når Guvanør Marwind ikke var til stede, hvor de ærgrede sig over, at de havde tabt den anden sjælebrønd. Det gav dig lidt glæde at vide, at du havde forvoldt dem problemer, lidt varme i alt din smerte og frygt.

Du har store indre konflikter. Mon-

steret lurder lige under overfladen. Ikke at du har lyst til at være monsteret, du prøver at undgå det, men hvis det giver god mening (rollespil) så kan du i besluttede situationer, hvor Nesmir naturligt ville blive rasende og miste besindelsen, slå et **Will Power** mod sværhedsgrad 12. Hvis du ikke klarer det begynder du at skifte til monsterformen. Snak evt. med spillederen.

Nesmirs kraftregler: Du har hundrede points til at bruge på din forcefærdigheder. 1d i enten control, alter eller sense koster 1 af dine powerpoints så længe at du ikke kommer over 5, se nedenstående skema. Upkeep er et point pr power pr runde, dvs. en alter/sense koster to points pr runde i upkeep. Du ved ikke hvad som sker når du når på nul points. Du føler dig bare mere dyrisk lige efter at du er blevet drænet.

1d - 5d	1 power point pr terning
6d - 8d	2 power point pr terning
9d - 10d	3 power point pr terning
11d+	4 power point pr terning

Det vil sige at du vælger at lave en force kraft hvor du vil have 6d i sense og 3d i control så skal du betale 7 pt for dit sense og 3 pt for dit control i alt 10 pt. Hvis du så vælger at have kraften kørende, så skal du betale 2 pt. pr tur her efter.

# Neo Petaraz

# Episode III

<b>Rang/titel:</b> Jediridder		<b>Skabelon:</b> Ung kraftbruger		<b>WOUNDS:</b>		
<b>Kraftfølsom:</b> Ja		<b>Race/køn:</b> Menneske/mand		Stunned:		
<b>Forcepoints:</b> <u>2</u>		<b>Alder:</b> <u>25år</u>		Wounded 1:		
<b>Character Points:</b> <u>6</u>		<b>Vægt:</b> <u>71kg</u>		Wounded 2:		
<b>Dark Side Points:</b> _____		<b>Højde:</b> <u>180cm</u>		Incapasitated:		
		<b>NOTER:</b>		Mortally Wounded:		
				Killed:		
<b>CONTROL</b> 6d				<b>WEAPONS:</b>		
<b>SENSE</b> 5d				<b>Type</b> <b>DMG</b> <b>Range</b>		
<b>ALTER</b> 4d						
		<b>PERCEPTION: 3D</b>		Sporting blaster 3d+1 3-10/30. 60.		
<b>DEXTERITY: 4D</b>		Bargain 4d		Light-saber 5d personal		
Blaster 4d		Command 5d				
Brawling Parry 4d		Con 5d				
Dodge 4d+1		Gambling 5d				
Lightsaber 6d		Investigation 3d				
Pick Pocket 4d		Persuasion 6d				
Vehicle Blasters 4d		Search 3d		<b>Credits:</b> _____ 3000		
		Sneak 3d				
<b>KNOWLEDGE: 3D</b>				<b>EQUIPMENT:</b>		
Alien Species 5d+2		<b>STRENGTH: 3D+2</b>		Jedirobes, datapad, lightsaber		
Bureaucracy 4d+1		Brawling 3d+2		<b>SENSE:</b>		
Business 4d		Climbing/Jumping 4d+2		Danger Sense MS		
Cultures 4d		Stamina 3d+2		Life Detection Sr		
Languages 5d		Swimming 3d+2		Life Sense VEr+		
Law Enforcement 3d				Magnify Senses VE+		
Planetary systems 4d		<b>TECHNICAL: 2D</b>		Sense Force S		
Streetwise 3d		Droid Prog. 3d		Meditation S		
Value 3d		Droid Repair 3d		Translation S		
Willpower 4d		Security 5d		Time Sense S		
<b>MECHANICAL: 2D</b>		<b>CONTROL:</b>		<b>COMBINATION: [TYPE]</b>		
Astrogation 3d		Accelerate Healing S		Lightsabe Combat [C/S] M/E		
Capital Ship Gunner 7d		Mild Concentration S		Mask Force [C/S] S		
Communications 2d		Contort/Escape S		Project Telepathy [C/S] S		
Hover Veh. Ops 2d		Control Pain S		Control Breathing [C/A] M/VD		
Repulsorlift Ops. 4d		Enhance Attribute M		Dim Other's Senses [S/A] E+/Op		
Sensors 3d		Hibernation trance D		Modyfy Senses [S/A] S		
Space Transports 4d		Inst. Astrogation VDS		Affect Mind [C/S/A] S		
Starfighter Piloting 5d		Remain Conscious S		Enhanced Coord. [C/S/A]		
Starship Gunnery 3d		Resist Stun M		M/D/S+		

De sidste 5 år har du brugt på at være diplomat for resterne af jedirådet. Din primære opgave har været at samle den forenede styrker hos alliancen mod de fremstomene imperiske tropper. Takkede være din indsats har alliancen næsten kunnet holde imperiet tilbage. Men Alliancens styrker er nu endeliggt ved at bukke under for fjendens konstante frem-

march.

Noget godt er da der sket. Informationer om Nesmir's skæbne er dukket op til overfladen og du er nu på vej til Krakmar for at befri ham sammen med Enah og Tar. Det skal blive godt at være sammen igen alle fire. Du har nemlig lidt dårlig samvittighed over at du ikke var i stand til at redde Nesmir.

# Tar Jel-Nor

# Episode III

<b>Rang/titel:</b> Jediridder		<b>Skabelon:</b> Ung kraftbruger		<b>WOUNDS:</b>		
<b>Kraftfølsom:</b> Ja		<b>Race/køn:</b> Menneske/mand		Stunned:		
<b>Forcepoints:</b> <u>1</u>		<b>Alder:</b> <u>24år</u>		Wounded 1:		
<b>Character Points:</b> <u>11</u>		<b>Vægt:</b> <u>76kg</u>		Wounded 2:		
<b>Dark Side Points:</b>		<b>Højde:</b> <u>172cm</u>		Incapasitated:		
<b>CONTROL</b> 5d		<b>PERCEPTION:</b> <b>3D+1</b>		Mortally Wounded:		
<b>SENSE</b> 4d		Bargain 3d+1		Killed:		
<b>ALTER</b> 6d		Hide 6d		<b>S</b> Se beskrivelse <b>r</b> Mod. by relationship <b>+</b> Mod. By proximity <b>Op.</b> Target's Control or Perception <b>VE</b> Very easy check <b>E</b> Easy check <b>M</b> Moderate check		
		Investigation 5d+1				
<b>DEXTERITY:</b> <b>3D+2</b>		Persuasion 3d+1				
Blaster 4d+2		Search 3d+1				
Dodge 5d		Sneak 3d+1				
Lightsaber 7d		<b>STRENGTH:</b> <b>4D</b>				
Melee Combat 3d+2		Brawling 4d				
Melee Parry 4d		Climbing/Jumping 5d+1				
Running 4d		Lifting 4d				
Thrown Weapons 3d+2		Stamina 5d+1				
<b>KNOWLEDGE:</b> <b>3D</b>		<b>TECHNICAL:</b> <b>4D</b>		<b>WEAPONS:</b>		
Alien Species 3d		Blaster Repair 5d		<b>Type</b>	<b>DMG</b>	<b>Range</b>
Business 3d		Computer Prog/Rep. 4d+1		Homemade blaster rfl.	4d+2	3-40/120/350
Cultures 3d		Droid Prog. 4d		Knife	Str+1d	personal
Survival 5d		Droid Repair 4d		Light-saber	5d	personal
Value 3d		Ground Veh. Repair 5d		Hold out blaster	3d	3-4/8/12
Willpower 4d		Hover Veh. Repair 5d		<b>Credits:</b> <u>1200</u>		
<b>MECHANICAL:</b> <b>3D</b>		Repulsorlift Repair 5d		<b>EQUIPMENT:</b>		
Beast Riding 3d+1		Security 6d		Datapad, lightsaber, robes.		
Communications 3d+1		Starship Wpn. Rep. 4d+2				
Ground Veh. Ops. 4d		<b>SENSE:</b>				
Hover Veh. Ops. 4d		Combat Sense MS				
Repulsorlift Ops. 4d		Danger Sense MS				
Sensors 3d+1		Life Sense VEr+				
Repulsorlift Ops. 4d		<b>ALTER:</b>				
Sensors 3d+1		Telekinesis S+				
<b>CONTROL:</b>		Strengthen Object S				
Concentration S		Raise/Lower Temperature S				
Control Pain S		<b>CONTROL/ALTER:</b>				
Hibernation Trance D		Con. Other's Pain VEr/S				
Resist Stun M		Control Breathing M/VD				
<b>CONTROL/SENSE</b>		Transfer Force Er/M				
Lightsaber Combat M/E						

Du har i de sidste fem år arbejdet som hemelig agent for jedirådet. Dine kræfter har været brugt til infiltrationsmissioner og til at bryde hjtrangerende embedsmænd ud af imperiets klør. Dine evner med et lyssværd er blevet udviklet til det næsten perfekte og mange stormtropper og et par mørkejedier har måtte lade livet for din hånd. Dit job er med tiden blevet hårdere og hårdere, efter hånden som imperits kraftbrugere er blevet mere talrige og mere kraftfulde. Du kæmper hårdt for alliancen - hvor andre er udmattede af den lange kamp,

finder du det opfriskende - det fornyr dit had mod imperiet og giver dig kræfter.

Det der har beskæftiget dig de sidste par uger er at følge sporene efter Calisto Cutlass. Du kan, hvis du vil, starte inde i Nubadas the Hutts palads. Du kan have infiltrere det og du kan arbejde enten som: Bartender i diskoteket, sikkerhedsvagt i casinoet, ordensvagt i markedshallen eller som køkkenhjælp. Hvis du ikke vil det så kan du bare følges med E-nah og Neo som er på vej til Krakmar. Det er jeres intension at befri Nesmir.

# Enah

# Episode III

<b>Rang/titel:</b> Jediridder		<b>Skabelon:</b> Ung kraftbruger		<b>WOUNDS:</b>		
<b>Kraftfølsom:</b> Ja		<b>Race/køn:</b> Menneske/mand		Stunned:		
<b>Forcepoints:</b> <u>2</u>		<b>Alder:</b> <u>27år</u>		Wounded 1:		
<b>Character Points:</b> <u>6</u>		<b>Vægt:</b> <u>101kg</u>		Wounded 2:		
<b>Dark Side Points:</b>		<b>Højde:</b> <u>202cm</u>		Incapasitated:		
<b>CONTROL</b>	4d+2	<b>PERCEPTION:</b>	<b>4D</b>	Mortally Wounded:		
<b>SENSE</b>	6d	Hide	4d	Killed:		
<b>ALTER</b>	4d+2	Investigation	4d	<b>WEAPONS:</b>		
		Search	5d	<b>Type</b>	<b>DMG</b>	<b>Range</b>
<b>DEXTERITY:</b>	<b>4D</b>	Sneak	4d	Hold out		
Blaster	4d	<b>STRENGTH:</b>	<b>4D</b>	Blaster	3d	3-4/8/12
Dodge	4d+2	Brawling	4d	light-		
Lightsaber	5d	Climbing/Jumping	4d	saber	5d	personal
Melee Combat	4d	Lifting	4d			
Melee Parry	4d	Stamina	6d			
Thrown Weapons	7d	<b>TECHNICAL:</b>	<b>3D+1</b>			
Vehicle Blasters	4d	Blaster Repair	3d+1			
<b>KNOWLEDGE:</b>	<b>3D</b>	Demolitions	3d+1	<b>Credits:</b> <u>300</u>		
Alien Species	4d	Droid Prog.	4d	<b>EQUIPMENT:</b>		
Bureaucracy	3d	Droid Repair	4d	Jedirobes, datapad, Apple.		
Business	3d	First Aid	4d	Lightsaber		
Intimidation	5d	Ground Veh. Rep.	3d+1			
Languages	4d	Security	3D+1			
Law Enforcement	3d	<b>S</b>	Se beskrivelse			
Survival	4d	<b>r</b>	Mod. by relationship			
Willpower	6d+2	<b>+</b>	Mod. By proximity			
<b>MECHANICAL:</b>	<b>1D+2</b>	<b>Op.</b>	Target's Control or Perception			
Beast Riding	2d	<b>VE</b>	Very easy check	<b>SENSE:</b>		
Communications	2d+2	<b>E</b>	Easy check	Blind Sense	S	
Ground Veh. Ops.	1d+2	<b>M</b>	Moderate check	Direction Sense	S	
Repulsorlift Ops.	1d+2			Danger Sense	MS	
Sensors	1d+2			Life Detection	Sr	
Starfighter Piloting	3d+2	<b>ALTER:</b>		Life Sense	VEr+	
Starship Gunnery	3d	Telekinesis	S+	Magnify Senses	VE+	
<b>CONTROL:</b>		<b>CONTROL/SENSE</b>		Predict Nat. Disaster	S	
Control Pain	S	Life Bond	M/S+	Receptive Telepathy	S	
Detoxify Poison	S	Lightsaber Combat	M/E	Rsense Forece Potential	MS	
Emptiness	M	Project Telepathy	VE+S/VerS	Sense Force	S	
Force of Will	E	<b>CONTROL/SENSE/ALTER</b>		Time Sense	S	
Hibernation Trance	D	Affect Mind	S+/Op/S	Weather Sense	S	

Efter at Nesmir blev kidnappet besluttede du at det aldrig måtte ske igen. Du tog den første shuttlefærge tilbage til Kulice. Der brugte du det meste af tre år på at studere den gamle vej. Du har været med til at sørge for stabilitet og at jedirådet har en god base. De sidste to år har du været ude på mindre diplomatiske missioner. Det ser ikke godt ud. Overalt vinder imperiet frem. Du har flere gange havnet midt i en invasion og har måtte flygte i sidste øjeblik. Det ser ret håbløst

ud for jedirådet.

Dog er der en god nyhed i alt denne elendighed: Nesmirs lokation er blevet fundet, det lader til at imperiet har mistet ham til rumpiraten Calisto Cutlass. Det betyder at Nesmir er på Krakmar. I er nu taget hen til Nubardas the Hutts palads for at befri Nesmir. Alt skal nok gå hvis i bare er sammen alle fire igen - Husk det er den eneste familie du nogen sinde har haft.