For lang tid siden
i en fjern, fjern galakse....

DET SIDSTE HÅB

Trods ødelæggelsen af Dødsstjernen,
er oprøret i stor fare for at gå til grunde.
Overalt slår Imperiet ned på Rebellerne
der fortsætter kampen mod overmagten.

Star Destroyeren "The Avenger" angriber
en af rebellernes skjulte baser og finder
efter en hård kamp informationer, der
kan knuse oprøret en gang for alle.

Et desperat angreb mod "The Avenger"
er oprørets sidste håb for overlevelse.

Galaksens fremtid afhænger af en
lille gruppe rebeller....

STAR

DET SIDSTE HÅB

CAMINA OZZEL

WARS

CAMINA OZZEL

Du tjente med stolthed din familie og det ærværdige Flådeakademi indtil Kejseren opløste Senatet.
Nu er du spion for rebellerne og slås for retfærdighed og frihed i Galaksen.

Det var en forkælet barndom omgivet af tjenestefolk og privatlærer i et luksuriøst palæ på Anaxes. Dine brødre var kadetter, og far - Kedian Ozzel - var viceadmiral på en af de første Star Destroyere, indtil han døde under Klonkrigene.

Kort tid efter du blev myndig, flyttede du til Coruscant, hvor du var flådeattaché ved Senatet. Her så du Kejserens tyranni, der resulterede i at flere gode flådeofficerer forsvandt eller direkte blev udskiftet med folk, der var blinde tilhængere af Imperiet.

Da Alderaan blev ødelagt af Dødsstjernen, vendte du ryggen til din familie og status for at kæmpe mod Imperiets grusomhed - og for håbet om fred og frihed i Galaksen.

Dine evner gør dig en dygtig spion - samt gruppens uformelle leder, der motiverer de andre til at yde deres bedste.

Anaxes ligger centralt i Galaksen, og har med sine store flåder været en vigtig del af forsvaret omkring de indre systemer i det meste af Republikkens historie. Planenten er dækket af én stor by - men med lavere huse og betydeligt flere parker og grønne områder end Coruscant.

Ozzel slægten ejer flere palæer på Anaxes og har traditionelt flere ærefulde poster ved Flådeakademiet.

Ozzel slægtens har sine rødder på planeten Clarida, hvor de fortsat har store besiddelser.

Admiral Kendal Ozzel (Caminas Onkel) er øverst-kommanderende på Lord Vaders flagskib, Super Star Destroyeren "Executor".

Spilteknisk

Rank: Veteran
Race: Human

Attributes

Agility	d6
Smarts	d10
Spirit	d8
Strenth	d4
Vigor	d6

Derived Statistics

Pace	6
Sprint	*+d6*
Parry	2
Toughness	5
Armor:	-
Charisma (*)	+2

Skills

Gather Info.(*)	d8
Guts	d4
Intimidation	d8
Knowledge:	
Bureaucracy	d6
Planetary Sys.	d8
Notice	d8
Persuasion (*)	d10
Research	d6
Riding	d6
Shooting	d6
Stealth	d6
Taunt	d10

(*) Charisma bonus til Gather Info. & Persuasion.

Hindrances
Anemic (-2 Vigor test mod Fatigue, gift, sygdomme, etc).
Code of Honor
Wanted (Minor)

Edges
Command (Venner får +2 til test mod Shaken, hvis de er inden for 10 meter)
Investigator (+2 Gather Info. og Research, samt Notice for at finde spor)
Level Headed (Trækker 2 Actio kort og beholder det bedste)
Markman (Får gratis Aim (+2 Shooting))
Noble
Strong Willed (+2 Intimidation og Taunt, - også på at modstå).

Wounds **Fatigue**

-1 -2 -3 INC! -2 -1

Bennies

1 2 3

Gear
5.000 Credits, Comlink, Datapad og Translator Unit.

Weapons	*Range*	*ROF*	*Damage*
Blaster Pistol	10/20/40	1	2d6+2
Hold-Out Blaster	3/6/12	1	2d4+1

Notes: Nem at gemme i tøjet (+2 Stealth)

For lang tid siden
i en fjern, fjern galakse....

DET SIDSTE HÅB

Trods ødelæggelsen af Dødsstjernen, er oprøret i stor fare for at gå til grunde. Overalt slår Imperiet ned på Rebellerne der fortsætter kampen mod overmagten.

Star Destroyeren "The Avenger" angriber en af rebellernes skjulte baser og finder efter en hård kamp informationer, der kan knuse oprøret en gang for alle.

Et desperat angreb mod "The Avenger" er oprørets sidste håb for overlevelse.

Galaksens fremtid afhænger af en lille gruppe rebeller....

STAR

DET SIDSTE HÅB

MIAN HOOB

WARS

MianHoob

Du er smuglerkaptajn og ejer af det gode - men lettere ramponerede - rumskib "Dantoine Dawn".

Du ville ikke spilde hele dit liv på at være lønslave for SoroSuub konglomeratet, der udgør regeringen på Sullust - så i stedet fulgte du dine drømme om at blive rig på egen hånd og drog ud i Galaksen.
I begyndelse ville du bare tjene credits nok til sikre din familien et bedre liv - men det er aldrig lykkedes for dig, at holde dig til de gode forretninger...

De fleste tror, at det er din glæde ved at spille Sabacc, der bringer dig i problemer. Men bare det var så vel. Dit problemer er, at du evig og altid skal du blande dig i ting, som ikke er godt for forretningen — simpelt hen fordi du ikke kan lade være med at hjælpe folk i nød.

Det var din venlighed, der bragte dig i gæld til Hutt'erne - og knap nok havde du betalt gælden af takket være et dristigt kup mod Imperiet, før end du var en del af rebellernes alliance.

Nå, i det mindste er der ikke så mange dusørjægere i hælene på dig for tiden - men så leder Imperiet jo efter dig i stedet!

Sullust er en vulkanplanet med en barsk atmosfære, hvor det meste liv lever i store underjordiske grotter.

Sullustan'er er kendt som gode piloter og navigatører. De har store ører, et foldet ansigt og ca. 1½ m. høje. Deres opvækst i grotterne, giver dem en uovertruffen stedsans, samtidig med at de har talent for at arbejde med højteknologi.

SoroSuub Corporation har magten på Sullust, hvor halvdelen af indbyggerne arbejder for det store firma konglomerat, der driver de højteknologiske fabrikkerne til yderligere effektivitet med udgangsforbud og strenge love til at straffe illoyal opførsel.

Spilteknisk

Rank: Veteran
Race: Sullustan

Attributes

Agility	d10
Smarts	d8
Spirit	d6
Strenth	d6
Vigor	d6

Derived Statistics

Pace	5
Sprint	*+d6*
Parry	4
Toughness	4
Armor:	*+2*
Charisma	+0

Skills

Driving	d6
Fighting	d4
Gambling	d8
Guts	d4
Knowledge	
Business	d6
Hyperspa.Nav.	d8
Notice	d6
Piloting	d10
Persuasion	d6
Repair	d6
Shooting	d10
Stealth	d8

Hindrances
Big Mouth
Heroic
Small Size
Wanted (Minor)

Edges
Ace (+2 Boating, Driving og Piloting - samt mulighed for at lave Soak for Vehicles)
Direction Sense
Dodge, Improved (Modstandere har –2 på Shooting)
Low Light Vision (har ikke Dim Light og Darkness Penalty på Shooting/Notice)
Quick (Må trække Action kort om, indtil det bliver bedre end 5)
Steady Hands (Har ikke de normale –2 for Vehicle Shooting)

Wounds -1 -2 -3 INC!

Fatigue -2 -1

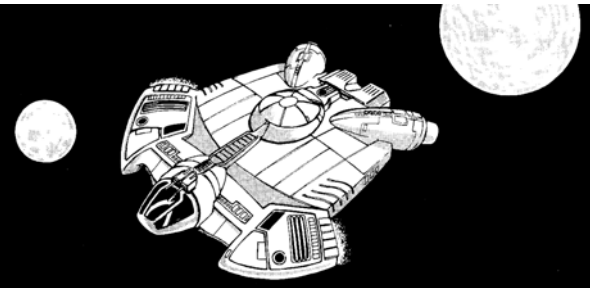
Bennies 1 2 3

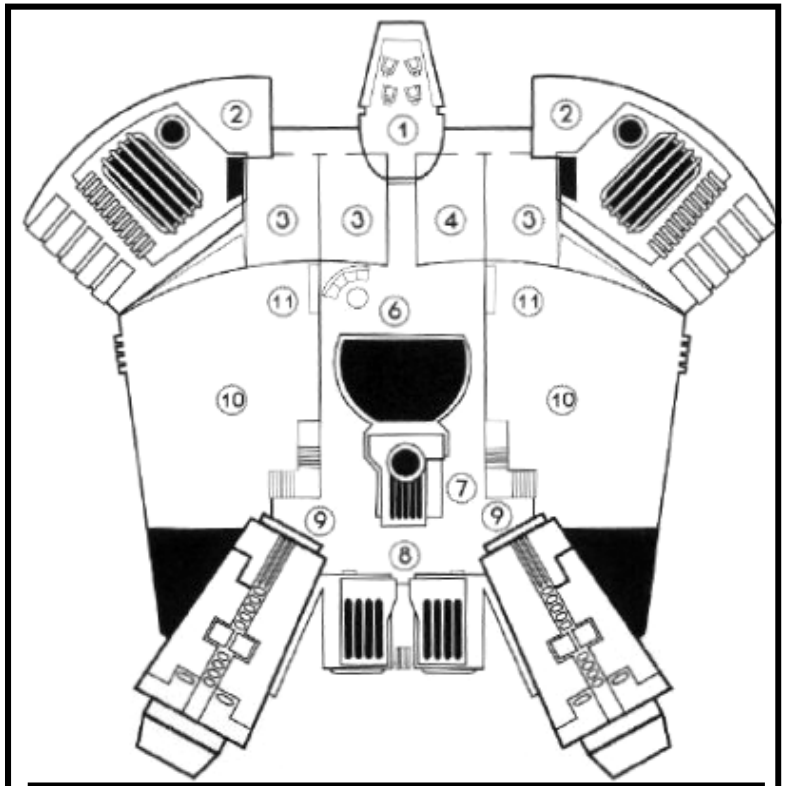
Gear
100 Credits, Comlink, Blastvest, Datapad - og smuglerrumskibet "Dantooine Dawn".

Weapons	*Range*	*ROF*	*Damage*
Hvy. Blaster Pistol	5/10/20	1	2d8+2

MianHoobs

Dantooine Dawn





1	Cockpit	6	Opholdsrum og køkken
2	Motorrum	7	Teknikrum
3	Tredoblet køjer	8	Opbevaring og værksted
4	Kloset	9	Nødkapsel
5	Rampe til frontlastrum (under opholdsrum)	10	Lastrum
		11	Nedgang til frontlastrum

”Dantooine Dawn” er et specialbygget Ghtroc smuglerskib - diskret, hurtigt og ramponeret. Men hun har dét, for dét tæller...

Acc/Top Speed 200/1000
Hyperdrive: Class 2 (Class 15 backup)
Besætning: 2
Passagerer: 10
Længde: 35 meter
Last kapacitet: 135 metric tons
Bevæbning: Doble-laser kanon (over cockpit’et).
Noter: Dantooine Dawn har ekstra pansring samt Flux-Generatorer der sikrer en hurtigt opladning af energiskjoldet.

Lastrummet: Antisensor-net (til at dække rumskibet), 3 Glowrods, 5 førstehjælps-kasser, 5 vinter-overlevelsesdragter, 1 gummibåd, 2 pistoler til kastekroge (med wire og kroge), 200 m fiber-reb, 2 Macrobinoculars, 1 vibro-økse, samt værktøj og reservedele.

Regelteknisk:
Toughness: 30 (4)
Double Laser Cannon:
Range: 200/400/800); Damage 4d8; AP 8; ROF 1)

Hull Damage:

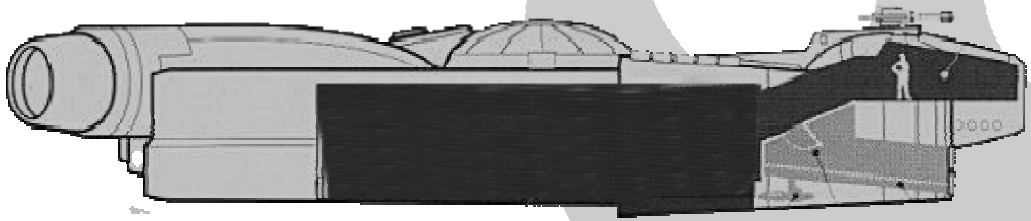
-1 -2 -3 Wreck!

Ghtroc Industries var en stor producent af små og mellemstore rumskibe i Galaksens ydreliggende systemer.

Ghtroc 440, 580 og 720 var de mest udbredte modeller - sammen med den populære luksus rumyacht.

Firmaet konstruerede til sidst også den store Cargo Empress Super transporter, der vidste sig at være en alvorlig fejlsatsning - der var årsag til at firmaet gik konkurs.

Specielt den holdbare Ghtroc 720 transporter har fortsat mange loyale ejere, der ikke vil flyve i noget andet rumskib.



For lang tid siden
i en fjern, fjern galakse....

DET SIDSTE HÅB

Trods ødelæggelsen af Dødsstjernen, er oprøret i stor fare for at gå til grunde. Overalt slår Imperiet ned på Rebellerne der fortsætter kampen mod overmagten.

Star Destroyeren "The Avenger" angriber en af rebellernes skjulte baser og finder efter en hård kamp informationer, der kan knuse oprøret en gang for alle.

Et desperat angreb mod "The Avenger" er oprørets sidste håb for overlevelse.

Galaksens fremtid afhænger af en lille gruppe rebeller....

STAR WARS

DET SIDSTE HÅB

DREKK

STAR WARS

DREKK

Du blev født som gladiator-slave hos Hutt'erne, men har nu fundet din frihed ved Mian Hoob's side.

Som dine forældre og talrige generationer før dem, blev du født som slave for Hutt'erne på Nar Shadda.

Din herrer - Hutt'en Jooba Kiljenica - nød at se sine undersåtter kæmpe for livet mod hinanden og sære væsner fra resten af Galaksen - gg som voksen kæmpede du flere gange i Joobas arena.

Det meste tjente du dog som livvagt eller var sendt ud for opkræve credits.

Da de indædte gangster-krige mellem Hutt-klanerne kostede Jooba livet, var du sendt ud for at beskytte på kaptajn Mian Hoob, der smuglede Spice for Hutt'erne.

Din samvittighed er splittet mellem glæden ved friheden og din forpligtigelse til at tjene din nye Hutt-herrer, der sikkert ikke engang ved at du eksisterer...

Men hidtil har dit venskab med Mian fået dig til at tolke dine ordrer så bogstaveligt, at du er blevet ved kaptajnens side.

Nar Shaddaa er i kredsløb om Hutt'ernes planet Nal Hutta, og kendt i hele Galaksen som Smuglermånen, hvor intet er ulovligt. Månen er dækket af en stor by, fyldt med store landingspladser og tårnhøje bygninger.

Hutt'erne er en race af store snegle-agtige væsner, der lever i flere hundrede år. De styrer Galaksens syndikater af gangstere, smuglere og slavehandlere.

Klatoonian'ere er alle høje, med grov hud i mørke grønne og brune farver. Deres ansigt er fladt - med mørke øjne under en kraftig pande. Respekt for alderdom er en vigtig del af deres kultur, hvilket er blevet groft udnyttet af Hutt'erne i en evighed.

Spice er stof, der giver bagmændene en stor indtægt og brugerne intense hallucinationer.

Spilteknisk

Rank: Veteran
Race: Klatoonian

Attributes

Agility	d8
Smarts	d4
Spirit	d6
Strenth	d10
Vigor	d10

Derived Statistics

Pace	6
Sprint	*+d6*
Parry	8
Toughness	8
Armor:	*+2*
Charisma	+0

Skills

Climbing	d8
Fighting	d10
Guts	d6
Intimidate	d8
Knowledge: Underworld	d6
Notice	d4
Shooting	d8
Stealth	d6
Swimming	d6
Throwing	d6

Hindrances
Loyal
Simple Minded
Wanted (Minor)

Edges
Block
Brawny
Combat Reflexes (+2 til Shaken Test)
Frenzy [Improved] (foretager 2 Fighting angreb på en enkelt Action uden Penalty)
Nerves of Steel
Sweep (kan med et angreb slå på alle modstandere i nærkamp med –2 på Fighting).

Wounds -0 -1 -2 INC! **Fatigue** -2 -1

Bennies 1 2 3

Gear
10 Credits, Comlink, Blastvest.

Weapons	*Range*	*ROF*	*Damage*
Blaster Pistol	10/20/40	1	2d6+2
Archaic Poleaxe	-	-	2d10

For lang tid siden
i en fjern, fjern galakse....

DET SIDSTE HÅB

Trods ødelæggelsen af Dødsstjernen,
er oprøret i stor fare for at gå til grunde.
Overalt slår Imperiet ned på Rebellerne
der fortsætter kampen mod overmagten.

Star Destroyeren "The Avenger" angriber
en af rebellernes skjulte baser og finder
efter en hård kamp informationer, der
kan knuse oprøret en gang for alle.

Et desperat angreb mod "The Avenger"
er oprørets sidste håb for overlevelse.

Galaksens fremtid afhænger af en
lille gruppe rebeller....

STAR WARS

DET SIDSTE HÅB

ELOUN CULU

Elou Culu

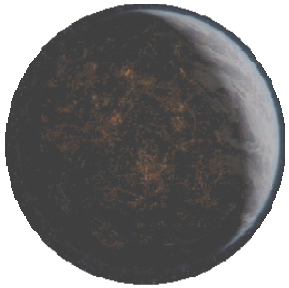
Du har været på konstant flugt siden Darth Vader angreb Jedi Templet, og har kun overlevet, fordi du har lært at gemme dig og bruge lusk.

Du er født og opvokset i Jedi Templet på Coruscant, hvor Jedi Ridderne levede langt fra byens korruption og magtkampe. Det var en god tid, hvor du drømte om at blive Padawan, men som dine forældre og andre Miraluka'er måtte tage til takke med at tjene Jedi Ridderne som hjælpere.

Da Darth Vaders massakre lagde Templet øde, overlevede du kun, fordi du, som så mange gange før, havde sneget sig ud for at opleve det spændende liv på Coruscant.

Du har siden været på flugt - og er langt fra nogen Jedi Ridder, selvom Kraften er med dig. Dit lyssværd har du opstøvet på en markedsplads - og hver gang du bruger Kraften og dit lyssværd, er du bange for, at lade dig friste af den Mørke Side.

Historierne om Obi-Wan Kenobi's offer på Dødsstjernen, hvor han redde Luke og Leia fra Darth Vader, har givet dig håb om, at Jedi Ridderne atter vil vende tilbage, og at du kan få en rigtig læremester.



Coruscant var det gamle hovedsædet for Republikken, men er nu styret af Kejseren.

Flere årtusinder med civilisation har dækket planeten med én stor by af skyskrabere, der rækker hele vejen op i atmosfæren fra de dybe skygger ved overfladen. Mellem bygningerne flyver utallige fartøjer, og selv midt om natten undlader megabyen at sove og lever videre med glitrende lys og floder af trafik.

Miraluka'erne er født uden øjne, men kan i stedet se via Kraften. Deres øjne er enten hvide uden pupiller eller blot tomme huller, som de forsøger at skjule. De er forfulgt af Kejser Palpatine, der prøver at udslette dem lige som han gjorde det af med alle Jedi'erne.

Spilteknisk

Rank: Veteran
Race: Miraluka

Attributes

Agility	d8
Smarts	d6
Spirit	d8
Strenth	d6
Vigor	d8

Derived Statistics

Pace	6
Sprint	*+d6*
Parry	6
Toughness	6
Armor:	-
Charisma	-

Skills

Climbing	d6
Driving	d6
Fighting	d8
Force Use	d8
Healing	d6
Knowledge: Jedi Lore	d6
Notice	d6+2
Persuasion	d6
Stealth	d10
Shooting	d6

Hindrances
Merciful (Major)
Pacifist
Wanted (Minor)

Edges
Combat Sense (Ingen Gang Up Bonus til modstandere).
First Strike [Improved] (Får frit angreb på alle modstandere der går i nærkamp).
Force Attuned
Force Sight (har ikke Dim Light og Darkness Penalty på Shooting/Notice)
Lightsaber Defense (Test Fighting; succes giver modstandere –2 på Shooting. Raise –4. Slår angriberen 1 reflekteres skuddet og giver normal Damage).

Wounds -1 -2 -3 INC! **Fatigue** -2 -1

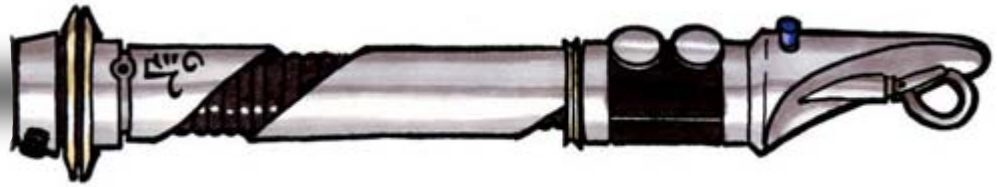
Bennies 1 2 3 4

Gear
100 Credits, Comlink og Datapad.

Weapons	*Range*	*ROF*	*Damage*
Blaster Pistol	10/20/40	1	2d6+2
Lightsabre			2d8

STAR WARS

Eloun Culu & Kraften



Eloun Culu bruger sin Skill Force Use samt sine Force Point til at trække på forskellige aspekter af Kraften.

Flere af Kræftens aspekter har en Mørk side - og hvis Eloun bruger den Mørke side af Kraften, er der en risiko for at han bliver opslugt af den...

Affect Mind
FP: 4; Range: Smarts x 2; Duration: 3 (1/r)
Eloun tester sin Force Use mod en andens Smarts - succes betyder at modstanderen er distraheret (”Hvad var det?”) eller er modtagelig for ret urimelige forslag (”der er ikke de Droids, vi leder efter”).
Med den Mørke Side af Kraften kan Affect Mind bruges til tortur.

Boost Trait
FP: 2; Range: Smarts; Duration: 3 (1/r)
Øger en af Eloun’s Attributes eller Skills en terningtype - eller to med et Raise.
Kan også bruges sammen med den Mørke Side af Kraften til at mindske en Attribute eller Skill hos en modstander.

Combat Sense
FP: 4; Range: Self; Duration: 3 (2/r)
Med en succes trækker Eloun to Action Cards i hver kamprunde, og handler normalt på dem begge. Med et Raise kan han vælge at bytte Action Cards med værdi under 8 (det nye kort kan ikke byttes).

Force Push
FP: 1-3; Range 12/24/48; Duration: Instant
Tester mod modstanderens Strength - og vælter ham for 2d6 Nonlethal Damage. Med ekstra Force Points, kan det ramme op til 3 modstandere.
Med den Mørke Side af Kraften er skaden ikke Nonlethal og et Raise giver 3d6.

Lightsaber Combat
FP: 3; Range: Self; Duration: 3 (1/r)
Eloun bruger ikke en d6, men sin Force Use Skill som Wild Die på Fighting og Damage, så længe han kæmper med lyssværd.

Telekinesis
FP: 1-5; Range: Smarts; Duration: 3 (1/r)
Eloun kan løfte op til 20 kg per Force Point - eller 100 kg med et Raise. Levende væsner modstår med Spirit.

Force Points

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

”Ingen følelser - du er fredfyldt.
Ingen uvidenhed - du har indsigt.
Ingen passion - du er afklaret.
Ingen død - du er Kraften.”

”Kraften giver en Jedi sine evner.
Den er et energifelt skabt af alle levende væsner. Den omgiver os og gennemtrænger os.
Den binder Galaksen sammen.”

”En Jedi’s styrke kommer fra Kraften.
Men tag dig i agt for den Mørke Side.
Vrede, frygt, aggression, er alle den Mørke Side af Kraften.
Nem er den Mørke Side, og hurtig til at hjælpe dig i kamp.
Er du først draget ind til den Mørke Side, vil den opsluge dig.”

”En Jedi bruger Kraften til viden og forsvar. Aldrig til angreb.”

”Der er ikke noget at forsøge.
Kun at gøre.”

For lang tid siden
i en fjern, fjern galakse....

DET SIDSTE HÅB

Trods ødelæggelsen af Dødsstjernen, er oprøret i stor fare for at gå til grunde. Overalt slår Imperiet ned på Rebellerne der fortsætter kampen mod overmagten.

Star Destroyeren "The Avenger" angriber en af rebellernes skjulte baser og finder efter en hård kamp informationer, der kan knuse oprøret en gang for alle.

Et desperat angreb mod "The Avenger" er oprørets sidste håb for overlevelse.

Galaksens fremtid afhænger af en lille gruppe rebeller....

STAR

DET SIDSTE HÅB

ZAMKESSO

WARS

STAR WARS

ZAM KESSO

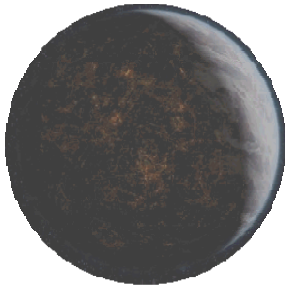
Hele dit liv, har du måtte skjule din sande identitet. Det er en forbandelse, at have evnen til at ændre form - for alle mistror og frygter dig...

Din mor overlevede ved at arbejde som spion og kurtisane i Coruscants dystre underverdenen af slum og hotte natklubber, der kun er oplyst af de farvestrålende og flakkende reklame-hologrammer.

Din mor forsvandt sporløst efter et besøg i Operaen med en ISB-officer, og du måtte flygte fra dusørjægere. Du slap væk fra Coruscant og levede som blind passager på forskellige rumskibe indtil du mødte Mian Hoob, og fandt et nyt hjem.

Du holder dig meget for dig selv, af frygt for, at de andre ikke vil acceptere dig - og har fået et godt forhold til rumskibets computer B-TU, der ellers er en noget gnaven og umeddelsom størrelse.

Du har en tendens til at være dumdristig og overmodig - måske fordi du gerne vil bevise overfor dig selv og de andre på rumskibet, at du kan være en god ven.



Coruscant var det gamle hovedsædet for Republikken, men er nu styret af Kejseren. Flere årtusinder med civilisation har dækket planeten med én stor by af skyskrabere, der rækker hele vejen op i atmosfæren fra de dybe skygger ved overfladen. Mellem bygningerne flyver utallige fartøjer.

Clawditer opstod som en race da planeten Zolan blev udsat for radioaktive solstråler. Flere Zolanderne fik dermed evnen til at kunne skifte form og blev til Clawditerne Mistro og frygt er med til at udstøde Clawditer fra resten af Galaksen, og Imperiet forfølger dem hårdhændet.

Imperial Security Bureau (ISB) er det frygtede sikkerheds-politi, der forfølger alle Kejserens politiske modstandere.

Spilteknisk

Rank: Veteran
Race: Clawdite

Attributes

Agility	d10
Smarts	d8
Spirit	d6
Strenth	d6
Vigor	d6

Derived Statistics

Pace	6
Sprint	*+d6*
Parry	5
Toughness	5
Armor:	-
Charisma (*)	-2

Skills

Fighting	d6
Guts	d8
Knowledge (Data Systems)	d8
Lockpicking	d8
Notice	d6
Piloting	d6
Repair	d8
Shooting	d10
Stealth	d10

(*) Charisma Penalty til Gather Info. & Persuasion.

Hindrances

Autophobia (Major) (Bange for sig selv, får –2 på alle Test, når han er i sin naturlige Clawdite form).
Outsider

Edges

Ambidextrous (Ingen –2 Off-Hand Penalty)
Two-Fisted (Kan slås med et våben i hver hånd uden Multi-Action Penalty)
Mr. Fix-it (+2 til Repair slag, halveret tid)
Quick-Draw (Kan trække våben som Free Action)
Shape Change (Vigor test for at ændre form, får et level Fatigue hvis det ikke er klaret med et Rais. Får et Wound hvis Fumble. Forsøg på at kopiere udsende giver –4 på Vigor Test).

Wounds -1 -2 -3 INC!

Fatigue -2 -1

Bennies 1 2 3

Gear

Comlink,Datapad og en masse værktøj.

Weapons	*Range*	*ROF*	*Damage*
2 Blaster Pistols	10/20/40	1	2d6+2
Vibro-Knife			d6+3

DET SIDSTE HÅB

Heltene er en gruppe rebeller, der fra deres hemmelige base "Mynocks Nest" kæmper mod Imperiet i tiden efter sejren ved Yavin og ødelæggelsen af Dødsstjernen.

Camina Ozzel arbejdede i Senatet, indtil Kejseren opløste det. Hun er født og opvokset på Anaxes, der gennem årtusinder har været hjemhavn for Republikkens flåde, og nu er hjem for Imperiets flåde. Ozzel slægte gammel og ærværdig familie af flådeofficerer, hvilket giver hende et navn, der kan bruges til at vække opsigt og åbne døre.

Kaptajn Mian Hoob er en Sullustan, der drog ud i Galaksen med drømme om tjene en formue og vende hjem som en rig mand.
Vovemod og lysten til at tjene hurtige Credits, blev sammen med Sabacc spil skyld i en stor gæld til Hutt-gansterne. Heldigvis for ham, er hjalp rebellerne ham til at gøre et godt kup, så gælden nu er så lille, at der ikke konstant er dusørjægere i hælene på ham.

Drekk er en Klatooinian, der er født som slave på Hutt'ernes smuglermåne Nar Shaddaa - og i hele sin opvækst blev trænet til kamp, for at tjene sin herrer som pengeopkræver, gladiator, livvagt eller hvad der nu var brug for.
Da de indædte gangster-krige mellem Hutt-klanerne krævede Drekk's ejer livet, var Drekk sendt væk fra Nar Shadda for at holde øje med Mian Hoob, der stod i gæld til Hutt'erne.
Mian og Drekk blev i stedet gode venner - og nu arbejder Drekk for Mian.

Eloun Culu er på flugt fra Imperiet. Hans forældre arbejdere i Jedi Templet, hvor de blev dræbt af Darth Vader.
Eloun overlevede kun massakren, fordi han, havde sneget sig ud for at opleve det spændende liv på Corruscant. Som alle Miraluka'er er Eloun Culu født uden øjne, men med evnen til se gennem Kraften. Han er langt fra nogen fuldbåren Jedi Ridder, men kæmper mod Imperiet med sit antikke lyssværd og et stort talent for lusk.

Zam Kesso er en ung mand der for mange år siden sneg sig ombord på Mian Hoobs rumskib for at opleve Galaksen og slippe væk hjemmefra. Han er siden sin tid som blid passager blevet forfremmet til mekaniker, og opholder sig stadig mest i det mørke motorrum, hvor han med årene har fået et intuitivt forhold til rumskibets lidt gnavne og umeddelsomme computer.
Han går gerne først under farlige opgaver — men til tider tager vovemodet overhånd og bliver til ægte dumdristighed.

Livet som rebeller...

...betyder at kæmpe mod overmagten, fordi det, er det eneste rigtige at gøre! Og når overmagten er for stor - er det bedre at flygte og kæmpe en anden dag!

Mynock's Nest er en forladt rumstation i kredsløb omkring Quaths 4. måne, der i hele sin levetid led under problemer med de flyvende rum-parasitter Mynocks. Trods problemerne med talrige reder af Mynocks, har Rebellerne indrettet sig på basen, der belejligt ligger i en ubeboet del af sektoren, hvor Imperiets patruljer – eller andre rumskibe – aldrig kommer forbi. Basen er hjem for heltene samt en eskadrille af X og Y-Wing rumjægere.