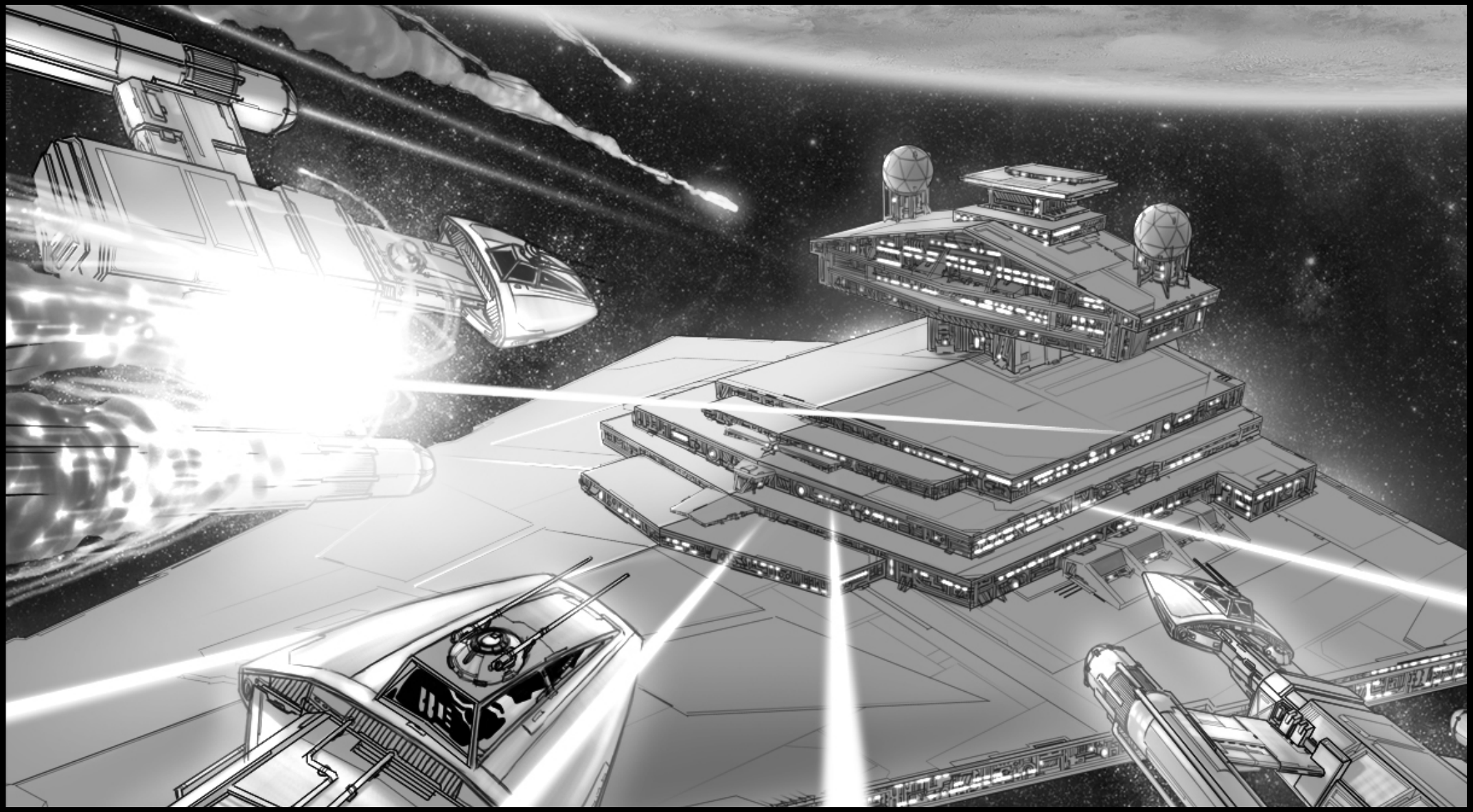
STAR WARS

DET SIDSTE HÅB



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....

Forord

Først og fremmest tak fordi du gider være spilleder på mit Star Wars scenarie til Viking Con – det sætter bade jeg og spillerne stor pris på.

Den vigtigste forberedelse til scenariet er nok, at du får set en eller flere af Star Wars filmene, for ligesom at få hele stemningen på plads. Og når du har fået læst scenariet, vil du se, at du skal være indstillet på at lege Spielberg i et par timer og give spillerne en god oplevelse med et scenarie i action-adventure genren.

Der er ikke nogle særlige spiltekniske værktøjer - men det er vigtigt at du sætter dig selv op til at levere en filmisk/visuelt skabende fortælling.

Der er tale om et scenarie, der bliver drevet frem af et lineært handlingsforløb – og ikke så meget af spilpersonernes udvikling. Oplevelsen for spillerne ligger med andre ord i at komme på en opdagelsesrejse i Star Wars universet.

For at ramme en tone af Star Wars, som både spillere og spilleder kan identificere sig med, er der en del "genbrug" fra de forskellige Star Wars film. Slet ikke så grelt som det forekommer Episode I – III, men mere i form af tematikker, stemning og special effekts.
Det skulle gerne give oplevelsen af, at vi på den ene side udspiller vores egen historie – og på den anden side give plads til genkendelsens glæde, som også er en del af fornøjelsen ved Star Wars rollespil.

Scenariet er baseret på en Star Wars kampagne fra slutningen af halvfemserne – og der er nok kommet lidt for meget udenomssnak med unødvendige detaljer undervejs. Jeg har helt bevidst ikke skåret kraftigt ned på "fyldet" – intentionen med de mange detaljer er, at du bruger af dem med løs hånd undervejs efter behov. Men du skal primært sætte fokus der, hvor du og spillerne har mest fornøjelse af det.

Savage World reglerne kan nemt læres på en time – og der er absolut ikke grund til at have ambitioner om at benytte dem i andet end en light udgave, hvis du ikke har erfaringer med dem.

Du må ikke tøve med at kontakte mig, hvis du har spørgsmål eller kommentarer.

God fornøjelse!

Thomas Jakobsen
Hedehusene, 1. september 2006

☎ 4659 2710
☎ 2856 4624
@ thomas@trc.dk

Spilleder-overblik

Selve handlingen er struktureret i en række scener fordelt over tre akter – hvor 1 og 3. akt er stramt styret, har spillerne i 2. akt mere frie hænder til at interagere med settingen.

Der er til hver scene samlet forskellige noter omkring instruktion, scenografi, aktører og action, hvor du får relevante informationer (der er ikke gjort lige meget ud af punkterne til de forskellige scener – fx er noterne omkring scenografi relativt kortfattede i 1. og 3. akt - hvor scenografien primært skal skabe en spændende baggrund - end de mere omfattende noter der giver støre mulighed for at gå på opdagelse i 2. akt).

Scenariet opererer med Cutscenes, der skal beskrives for spillerne for yderligere at underbygge den filmiske stemning, samt være med til at sætte ansigt på deres modstandere (der ellers ville forblive anonyme).

Sprog
Til frustration for retskrivningsnørder og venner af Dansk Sprognævn, er scenariet skrevet med en del engelske ord. Det er jo lidt noget sprogligt sjusk. På den anden side, så er det altså kunstigt ikke at bruge det sprog, som de fleste af os bruger, når vi taler om Star Wars. På ny-dansk hedder det jo heller ikke Stjernekrigen, Stjernekrydsere og energi-pistoler. Dertil kommer de forskellige regel-ord fra Savage Worlds, som det ikke gav mening at oversætte. Så det endte altså med et scenariet skrevet i hybridsprog vekslende mellem dansk og engelsk – hvilket er en ringe pris at betale for ikke at ende i samme kategori som den ufrivilligt morsomme danske oversættelse af Dungeons & Dragons reglerne :-)

Tempo og scenariets varighed
Det er svært, at afgøre hvor lang tid forskellige spillergrupper vil bruge på de forskellige scener undervejs – specielt kan det svinge meget, hvor lang tid det tager at spille de forskellige action sekvenser, afhængigt af hvor nemt spillerne har det med reglerne.

Du skal generelt tilstræbe at holde et højt tempo igennem action-sekvenserne, eventuelt ved at skære lidt ned på hvor meget reglerne skal bruges – og hvor mange stormtropper, der skal nedkæmpes.

For at give dig lidt ”elastik”, er der stor frihed i hvordan de enkelte scener skal spilles - og hvis tempoet daler, har du frie hænder til at slette ud af de ting, der ikke er af afgørende betydning for plottets afvikling.

Handlingen kogt ned til fem afsnit
Scenariet begynder på den ildelugtende sumpplanet Firon, hvor heltene er ved at afslutte en handel for en ladning våben. Handlen bliver afbrudt af Imperiet, der tvinger heltene til en hæsblæsende flugt.

Vel ankommet tilbage til deres rumskib, modtager heltene et krypteret hologram med besked fra rebellernes hemmelige kommandocentral: de skal tage af sted til planeten Wysniack og sabotere værftets Energiskjold, så rebellerne kan angribe en Star Destroyer.

For at gennemføre missionen skal heltene først drage til ørkenplaneten Khan’Draha, hvor de skal skaffe en egnet ID-kode til deres rumskib, så de kan lande uset på Wysniack.

Undervejs er der mindre forhindringer i form af en korrupt tolder og en sulten kæmpe-ål, men det skulle gerne lykkes for heltene at nå igennem junglen på Wysniack og sprænge generatoren til energiskjoldet i luften.

Dermed når scenariet sit klimaks med et opgør mod heltenes forfølger - og eventuelt et angreb på Star Destroyeren, hvor heltene kan spille en afgørende rolle, hvis der er tid til det.

Anslag

Sumpplaneten Firon, Pleton Systemet

Instruktion: Egentlig er der lagt op til en hæsblæsende start med masser af tempo. Men i praksis vil det nok tage lidt længere tid, at spille scenen – det er helt ok, for du og spillerne skal i stedet udnytte lejligheden til at få et godt flow omkring brug af reglerne. Så pres ikke spillerne igennem scenen, men glæd dig i stedet til klimaks, hvor eventuelt træghed her i begyndelsen gerne skulle være erstattet af et mere flydende forløb omkring brugen af reglerne.

En pointe i scenen er Grago livvagternes offer – de bliver og kæmper mod stormtropperne, således at Xliego og heltene kan slippe væk – da det er et forvarsel til hvordan klimaks i scenariet spænder af.

Der for øvrigt en potentiel risiko for, at spillerne vil vælge at kæmpe sig ud af scenen, og ikke vælge flugten, selvom det ikke lige er dét, der er lagt op til i scenen – eller for den sags skyld spilleroplægget i form af spilpersonbeskrivelserne. I så fald er det bedste bud, på at få handlingen på rette spor, nok at lade heltene overhører ISB Special Agent Coulan råbe til stormtropperne: ”*sæt jeres blastere på stun – hvis vi fanger rebellerne levende, er de mere værd for os”*. Og hvis det ikke virker, et par diskrete ord falde til spillerne om, at ”overmagten ser ud til at være for stor” og ”der ser ud til at være endnu flere stormtropper på vej”

Scenografi: I en af planetens syv store fabriksbyer helliget kemikalieproduktion er heltene taget ud til en nedlagt fabriksbygning for at mødes med en gruppe våbenhandlere. På trods af den store kuppel, der beskytter byen mod planetens giftige atmosfære, er luften fuld af ildelugtende gasser – der i en tung tåge hænger over det hele med farve og lugt som rådne æg.

Store metalkonstruktioner, kæmpe kedler og enorme tanke omgiver fabrikshallen, og alle steder er metal og fiberstål dækket af enten rust, farvestrålende bakterievækster og gustne kemikalieaflejringer.

Det er nat, og kun et svagt gult lys gennemtrænger tågen.

Aktører: Overfor heltene står våbenhandleren Xliego (en rodian) og hans seks Grago livvagter (en lokal race af reptil-væsner med muskuløse kroppe og små hoveder). Udenfor fabriksbygningen venter ISB agenter og stormtropper på at gribe ind og anholde våbenhandleren og heltene.

Action: Heltene er netop ankommet til det aftale mødested i en gammel landspeeder, de har stjålet i rumskibshavnen – med sig har de en stor og tung kasse med 65.000 credits, der er den aftalte betaling for de 13 kasser med assorterede våben, der står på gulvet i fabrikshallen.

De får lidt tid til at tale sammen og hilse om våbensmugleren Xliego. Så snart heltene skal til at se nærmere på de våbenkasser, der står fremme, er det tid til noget action.

Crash!! De store skydedæøre til fabrikshallen bliver slået ind, da en stor armeret landspeeder (en stor sort flyvende tank med ISB – Imperial Security Bureau - initialer på siden) brager igennem. På taget af landspeederen er store projektører, der med neonhvide lysstråler skærer lysspor igennem fabrikhallens mørke. Bagved landspeederen er der flere lyskegler, og i silhuet kan heltene se en håndfuld bevæbnede mænd springer igennem dørene.

En metalisk stemme lyder, ”Dette er ISB Special Agent Coulan. I alle anholdt - ingen bevæger sig!”. Snart efter hviner det, zap-zap, med laserskud i takt med at ISB-agenter, stormtropper og Grago livvagter veksler skud. ISB-landspeederen skyder heltene gamle landspeeder i stykker.

Xliego trækker en com-unit frem fra lommen og bruger den til at detonere en sprængladning i gulvet – det får et stort gulv-dæksel til at lette et par meter op i luften, samtid med at røg og larm skaber mulighed for en flugt. Xliego vil prøve at få fat i pengene, men hans første prioiret er sin egen sikkerhed – så hurtigst muligt hopper han ned i hullet og redder sig i sikkerhed, mens hans Grago livvagter dækker flugten. Gragoernes kampiver skyldes ikke nogen speciel loyalitet, men de kaster sig instinktivt ind i kampen for fuld kraft og sanser ikke helt, at deres arbejdsgiver lader dem i stikken.

Heltene vælger formentlig at flygte samme vej som Xliego – om ikke andet vil en uendelig strøm af ISB agenter og stromtropper til sidst tvinge dem til retræte.
Måske vil heltene gribe et par våbenkasser med? Det er helt tilfældigt hvilke kasser heltene får fat på, medmindre de specifikt tager kassen med Thermol Detonators, der er mærket med røde striber (brug 1d12 til at afgøre hvilke kasser heltene eventuelt eller får taget med).

Gennem hullet og ned gennem gamle afløbsskakter og vedligeholdelseskanaler til en nedlagt undergrundsbane under fabrikken. Der står to gamle monorail speeder-vogne i et tungt og uskønt design – begge er lastet med gamle tønder fyldt med kemikalier.

Xliego tager den første, og er hurtigt af sted i retning af byens centrum. En pil på vægen viser at rumskibshavnen ligger i den anden retning. Heltene vælger sikkert at sætte kursen mod lufthavnen – men skulle de have lyst til at følge efter Xliego, opdager de, at deres monorail-speeder er blevet saboteret, så den kun kan køre i den anden retning.

Heltene presses til at køre, da seks stormtropper dukker op. Det er hurtigt væk, veksling af lidt skud med forfølgerne, og så sikkert rundt om det nærmeste hjørne.

Xliegos kasser

I de 13 kasser med våben fra Xliego gemmer sig følgende

- 4 kasser med blaster-pistoler (40 i alt).
- 3 kasser med blaster-rifler (30 i alt.)
- 3 kasser med granater (60 i alt).
- 2 kasser med henholdsvis en E-WEB-repeating blaster og tilhørende støttefod
- 1 kasse med thermal detonators (max 5 i alt) - for øvrigt er det den eneste kasse, er der som den eneste mærket med tre røde advarselsstriber).

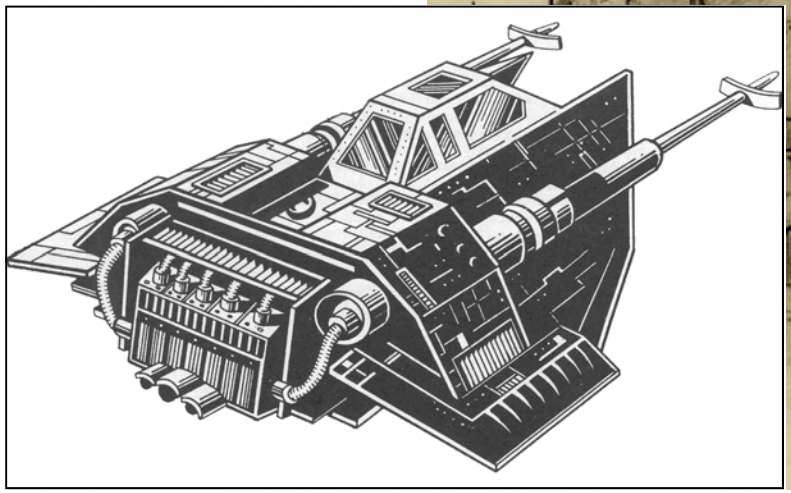
Cutscene: ISB Special Agent Coulan træder ind i den rygende fabriksbygning og ser skaderne an, mens han er omgivet af tre elite-stormtropper (de har særlige røde emblemer på skulderpladerne). Han ser flugthullet og griber sin comlink.

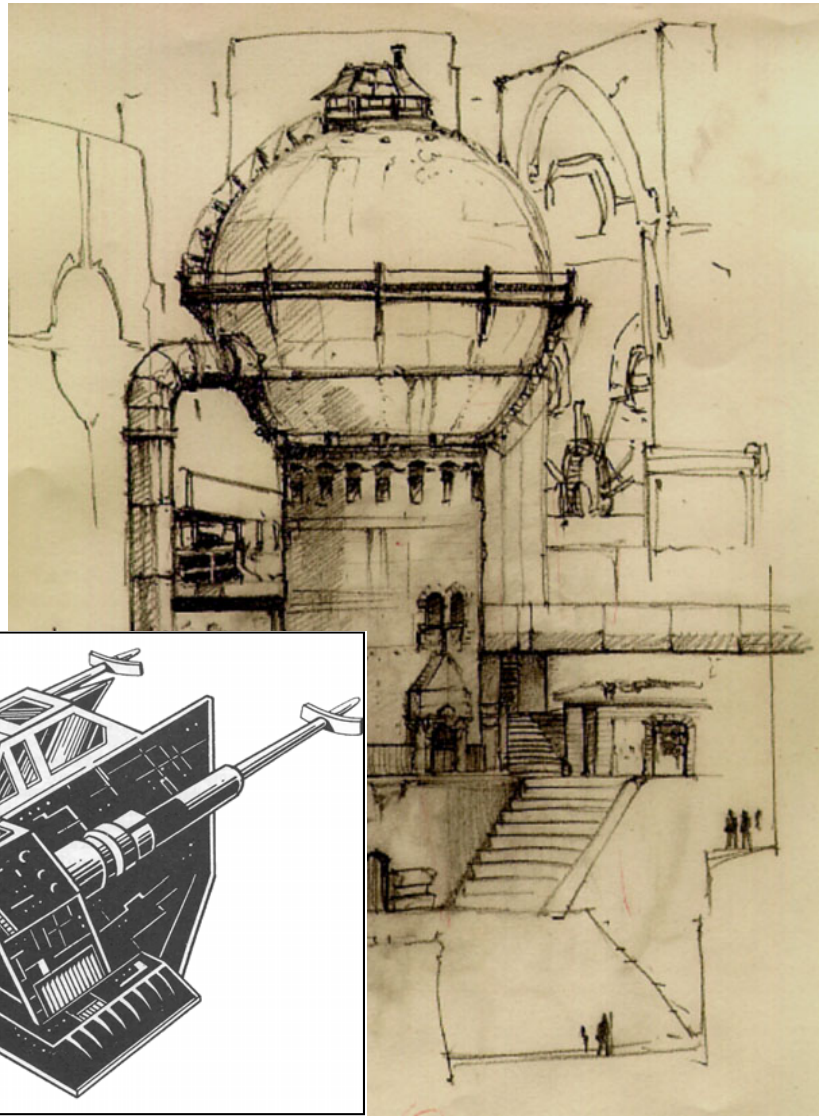
Billedet skifter: Ombord på en ISB air-speeder over fabrikshallen - Piloten får bag sin sorte hjelm en besked over sin intercom, og svarer "Modtaget! Vi afskærer deres flugt ved den gamle højbanebro", hvorefter air-speederen drejer ud af billedet.

Action: Monorail-speederen slingrer med høj hastighed af sted under jorden. Så går det stejlt ned et stykke, hvorefter den plasker igennem en stor vandpyt. Så går det med et ryk opad, hvorefter heltene befinder sig på en højbane, der skærer sig igennem fabrikskvarterets bygninger.

Frem over tagene dukker to ISB air-speedere op med skarpe projektører og hvinende blaster-cannons. Heltene kan næppe besvare ilden, og lige som det ser alle mest sort ud, affyrer den ene air-speeder et missil mod monorail-speederen.

Heltene er beskyttet af fragtvognens tunge design, men monorail-speederen flyver gennem luften og lander – Splosh – i noget sort og muggent vand. Blop, blop. Det hele begynder at synke. Det er nemt for heltene at svømme væk, og da de kommer op af den kunstige sø med spildevand, kan de bag sig se de to ISB air-speedere kredse over vandet, mens de forgæves lader deres projektører afsøge søens overfalde og de nærmeste omgivelser for spor efter heltene.





Plot Punkt 1

Firons Rumhavn

Instruktion: Der er ingen grund til at trække scenen i langdrag. Det vigtigste er at heltene får en forståelse for deres opgave: hvor de skal hen, hvad de skal gøre – og hvorfor det er så vigtigt, at de ikke fejler.

Scenografi: Udenfor de store kupler, der beskytter byerne mod sumpplanetens giftige atmosfære, ligger en række mindre kupler, der fungerer som sluser for rumtrafikken.

Forbindelsesledet mellem sluserne og selve byen er en stor tube-ringvej, der som en gigantisk badering ligger omkring byen. Inden i tuben er der en livlig trafik af airspeedere, flyvende droids og to spor med monorails – i buden af tuben ligger et tykt lag affald og flere spildevandssøer, samtidig med at en stammer af gragoer der i et jæger- og samlersamfund i symbiose med de krybdyr, der også har fundet et hjem i affaldsdyngerne. Gragoer forsvarer indæt deres teritorie mod mindre grupper af javaer, er der gennemsøger skraldet efter reservedele.

Aktører: Heltene og hologrammet af general Crix Madine.

Action: Vel ombord på deres rumskib "Dantooine Dawn", opdager spilpersonerne, at den gule lampe på kommunikations-displayet blinker heftigt som tegn på at de har modtaget en holo-transmission. For at afspille transmissionen skal heltene afkode den (test Knowledge: Data Systems), hvorefter en miniature udgave af general Crix Madine toner frem på holo-bordet:

"Vær hilset – jeg har en vigtig mission til jer. I er vores agenter i sektoren – og dermed vores eneste håb om succes i et angreb på Star Destroyeren The Avenger, der skal lykkedes for at forhindre ISB i at planlægge nye angreb mod vores skjulte baser, hvilket vil være katastrofalt for vores kamp for frihed i Galaksen.

The Avenger er netop nu på vej mod rumværftet ved Wysniack for at foretage omfattende reparationer på sin energi-reaktor. Skader der er opstået under et angreb mod vores skjulte base i Noblo Asteroidebæltet.

Vores plan er, at angribe Star Destroyeren inden datasystemerne bliver overført – hvilket kræver at vi slår til i det tidsrum, der er fra The Avenger når frem til værftet og inden Imperiet får stationeret andre skibe ved planeten.

Desværre har vi kun eskadrillen fra Mynocks Nest inden for rækkevidde, og vores X og Y-Wings, kan ikke trænge igennem det energiskjold, der beskytter rumværftet - og de skibe der dokker til ved det.

Inden angrebet kan begynde, skal I derfor sabotere generatoren til rumværftets energiskjolde, der er placeret på planeten.

Første skridt i jeres forberedelse er en tur til Khan'Draha, hvor I skal skaffe en identifikationskode til jeres rumskib, så I kan komme uset frem til Wysniack. ID-koden burde være nem at få fat på, da teknikere og energielementer hele tiden bliver fragtet til og fra Khan'Draha fra Wysniack for at vedligeholde de flyvende byer på planeten. Herefter skal I tage til Wysniack, sende besked til Mynocks Nest om hvornår angrebet kan sættes ind, så det sker samtidig med at I sabotere værftets skjoldgenerator.

I er med andre ord, vores eneste håb…

Må Kraften være med Jer!"

Efter transmission toner et holografisk kort over Wysniack frem, samt en forstørrelse af det område hvorfra skjoldgeneratorer sender et rum-skjold ud til rumværftet i kredsløb om planeten. Der er også angivet en landingsplads og en kort rute igennem junglen.

Tilspisning 1

Instruktion: Formålet med scenen er, at sætte heltene i en situation, der senere kan bruges til at øge spændingen i forbindelse med ankomsten til Wysniack.

Aktører: Heltene og den korrupte tolder Bosta Kastmann.

Action: Heltene mangler måske at få overblik over hvilket udstyr de eventuelt fik med fra fabrikshallen – og er ellers klar til at forlade den ildelugtende planet Firon.

Kontrollen på Firons rumstation er sløset og det er nemt, at få starttilladelse, hvis heltene sender data omkring last og destination. Men lige inden kontroltårnet melder tilbage med en starttilladelse, kommer en landspeeder farende med en tolder og fire betjente.

Tolderen er den korrupte (og lettere korpulente) Overkontrollør af 3. Grad Bosta Kastmann – der grundlæggende set hader sin udstationering på en forurenet og ildelugtende planet langt væk fra galaksens centrum.

Bosta kræver adgang til rumskibet, og siger han vil inspirere lastrummet og navigationscomputeren for at kontrollere lasten.

Det skulle gerne være klar for heltene, at hvis de viser et stort set tomt lastrum frem, eller endnu være - lader tolderen komme i nærheden af deres nav-computer - vil det kunne afsløre, at de er rebeller.

Egentlig er Bosta ligeglad med både lasten og nav-computeren – da han har en mistanke om at der er noget lusk, og lugter dermed nemme bestikkelsespenge.

Det burde ikke volde heltene de store problemer, at slippe af med Bosta – og han er ikke diskret med at tilbyde dem muligheden for at betale et gebyr på 500c for ”ekspres ekspedition”. Hvis heltene er lidt karrige med deres penge, kan de med lidt forhandling godt få Bosta ned på 200c. Sikkerhedsbetjentene kigger sig dovent omkring, men virker ikke motiverede til at gribe ind medmindre at helte beslutter sig for at begynde en slåskamp.

Nægterne heltene at betale – eller bare at lade Bosta komme ombord på ”Dantooine Dawn” – opstår der ballade. Tolderen og vagterne er nemme at skriæmme væk med lidt balster-skud, men så snart rumskibet letter, bliver det beskudt af nogle stationære blaster-kanoner fra rumstationens forsvarsanlæg. Det kan nemt betyde nogle mindre skader på rumskibet.

Fade Out: Mens Firons grumse-gule overflade toner bort og ”Dantooine Dawn” når ud i stjernerumme, bliver nav-computer indstillet til et spring igennem Hyperspace.

Fade in: Syv timer senere nærmer heltenes rumskib sig den røde ørkenplanet Khan’Draha og gør klar til landing i en af planetens mange flyvende byer.

Cutscene: På Firon bliver Overkontrollør af 3. Grad Bosta Kastman afhørt af ISB Special Agent Coulan og to elite-stromtropper, mens to holgrammer i baggrunden viser henholdsvis et diagram over aktionen ved fabrikshallen og heltenes rumskib.

Bosta: ”Jeg beklager meget Special Agent Coulan – jeg vidste ikke, der var tale om rebeller”.
Coulan: ”Din inkompetence er uacceptable – jeg vil anbefale, at du bliver overført til Tatooine eller et tilsvarende sted langt fra Galaksens centrum”.
De tredje elite-stormtropper træder frem: ”Undskyld afbrydelsen Sir, vi har netop modtaget besked fra Lord Vader om, at vi øjeblikkeligt skal tage til Wysniack…”.

2. akt - Midtvejs

Ørkenplaneten Khan'Draha

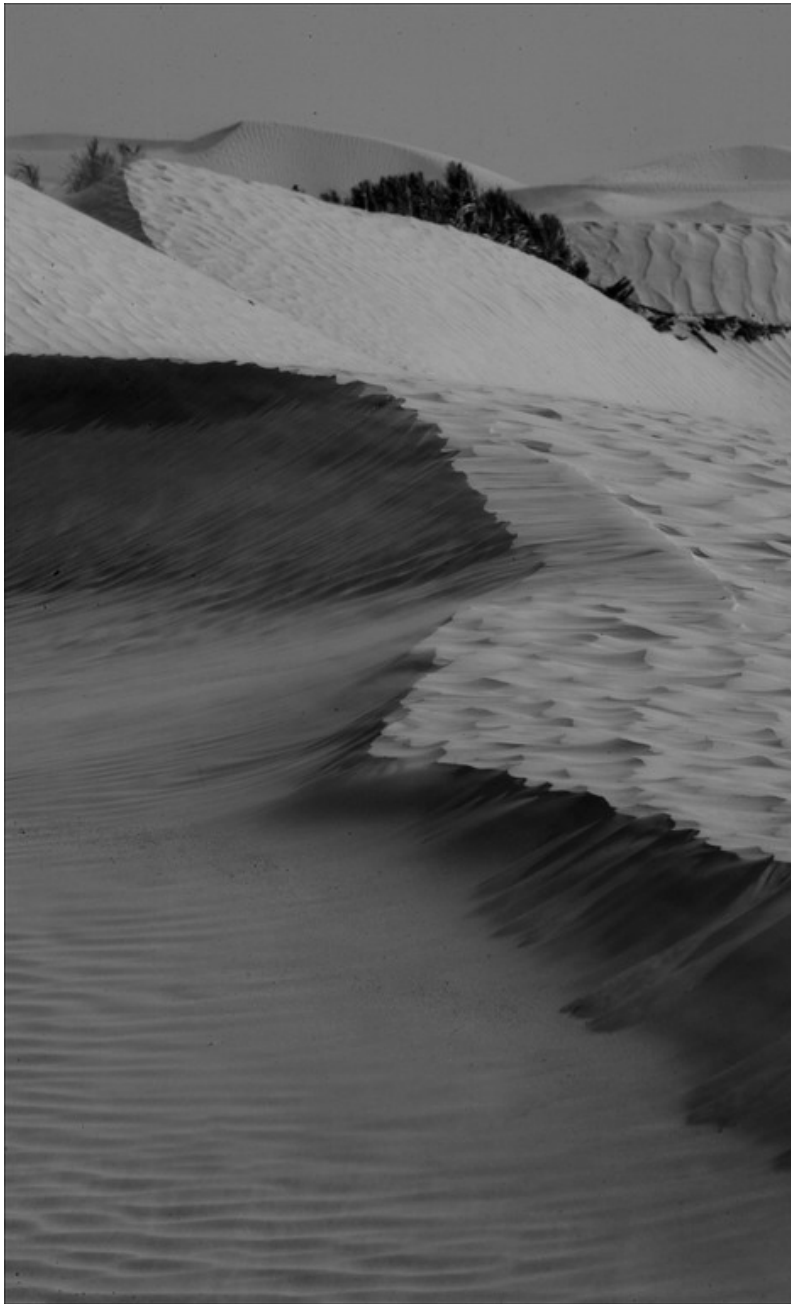
Instruktion: Der er tale om et midtvejspunkt i scenariet, så prøv at gøre det sværere/nemmere at skaffe de nødvendige ID-koder efter behov, således at scenen slutter omtrent samtidig med at I er kommet halvvejs igennem spilblokken. Det overordnede mål med scenen er også, at give spillerne lidt frihed til rollespil og interaktion med bipersonerne i et ellers stramt styret handlings-flow.

Der er mere eller mindre tale om den eneste mulighed spillerne har for at spille deres roller, så hvis spillergruppen er lidt delt i mellem spillere, der gerne vil interagere og small-talke med bipersonerne, og spillere der har mere fokus på at løse opgaven i en fart og så ellers komme videre, bør du nok give de første spillere mere fokus (de plot orienterede spillere skal nok få noget at se til senere).

Umiddelbart er der tre oplagte metoder til at anskaffe de nødvendige identifikations koder til rumskibet: diplomati, lusk eller vold – og da det ikke er lige til at sige, hvad heltene vælger at satse på, er scenen bygget op med nogle generelle informationer samt noter til de tre forskellige tilgange til opgaven.

I mødet med bi-personerne er der god mulighed for at lade heltene få spejlet nogle af deres egne motiver, til at være en del af oprøret mod Imperiet – nogle bipersoner vil tro på den gode sag, andre for bange for konsekvenserne – eller er ligefrem loyale overfor Imperiet. Det vil ikke skade, hvis der bliver en smule luft til at gøre sig et par tanker omkring, hvor høj en pris det er rimeligt at betale i den gode sags tjeneste (spejlet i snak om risikoen for at bringe uskyldige i farer, Imperiet uhyrlige destruktion af Alderaan eller den enkeltes vilje til at give sit ejet liv for sagen).

Scenografi: Store dele af Khan'Drahas overflade er dækket af store banker af aksegråt sand og mørkebrune klippe fremspring – mens polerne er dækket af store ismasser. Det barske klima har skabt en særlig hårdfør og ekstremt frugtbar plantevækst. Store skove af planter "vandrer" rundt på planetens overflade i takt med årstiderne. Når regnen falder vokser planterne hastigt frem af frøkerner gemt i støvet, hvorefter de på få uger gennemlever hel vækstcyklus med i et storslået og farverigt orgie af blomster og frugter på - inden den bagende sol forvandler planterne til gråt støv.



Indbyggerne på Khan'Draha, Myra'erne – en race af høje, tynde græshoppelignende humanoide væsner med mørkebrun hud, klædt i farverige gevandter – har takket være teknologi fra omrejsende rumhandelsfolk omstillet deres levevis, så de kan bo i store flyvende byer, der som frodige oaser ikke bare følger planternes vandring – men også skaber nye vækstmarker gennem kunstvanding.

Der er en stor industri baseret omkring de mange frugtbare plantevækster, der både høstes til fødevare for indbyggerne i de flyvende byer og udnyttes til produktion af vækstfremmende stoffer, der eksporteres til andre planeter. Der er også en omfattende produktion af alkohol-juice - destilleret i talrige varianter af smagsoplevelser og alkoholstyrke – samt forskellige tobakstyper med frugtsmag, der nydes fra kunstfærdige vandpiber.

Hver af de flyvende byer, er hjemsted for en myra-stamme, hvis leder bor i et overdådigt palads, og er bygget op omkring en livlig bazar, store terrasse-haver og landingspladser til rumskibe.

En mindre del af planetens oprindelige myra-befolkning lever fortsat som nomader, mens de opdrætter hjorde af forskellige planteædende dyr i der kolde og mudrede grænseland omkring polerne.

Imperiet er stort set fraværende på Khan'Draha, da planetens ikke rummer råstoffer, af afgørende militær betydning - i stedet kommer de fleste af sektorens patruljefartøjer forbi for at fylde kabyssen op med frisk frugt, hvilket udgør den eneste sporadiske kontakt myra'erne har med Imperiet. Imperiets fravær har i stedet gjort Khan'Draha til et yndet stop for smuglere og andre småkriminelle, der bruger planeten til at tanke op og slappe af. Myra'erne har intet imod at byde alle velkomne som gæster og tage imod deres credits, så længe de ikke bryder loven eller laver ballade.

Aktører: Heltene og besætningen ombord på Cozza Tia, samt en flyvende by fuld af flere hundrede myra'er og et dusin småkriminelle på rekreation.

Rum-shuttlen "Firecrest" er en standard YT-1300 fra Corellian Engineering Corporation – samme model som Han Solo's "Millenium Falcon". Der er en kaptajn og en mekaniker som eneste besætning, samt tre serviceteknikere og en ingeniør fra energi-elementfabrikken på Wysniack.

Kaptajn Hoda er en snakkesalig fyr, der stammer fra kedelig planet i galaksens udkant, hvorfra det var nemt at forestille sig en mere spændende tilværelse som rumskibskaptajn. De stadig mere snærende bånd, som Imperiets bureaukrater og toldere ligger på hans dagligdag, gør ham modtagelig for at hjælpe heltene. På den anden side er han også meget glad for sin frihed, og vil ikke gøre noget, der direkte bringer ham i fare for at blive fængslet og dømt til straffearbejde i minerne på Kessel. Under opholdet opholder han sig for det meste i bazarens forskellige juice-barer, hvor han ryger vanpibe og spiller sabacc.

Mekanikeren Hon Zikko er en tvær duros (et menneskelignende væsen med blå hud, store sorte øjne – uden øjenlåg – og en ret høj pande til et stort hoved), der helst holder sig for sig selv, da han ikke bryder sig synderlig meget om andre folks selskab. Han kan dog godt lide at tale om rumskibet - og hvis heltene skal tale med ham, er det en oplagt vinkel til at komme ind på livet af ham.

Ingeniøren Bitta er en flot ung dame, der har håret sat stramt op i nakken. Hun er uddannet på Ingeniør Akademiet på Corruscant, og er loyal overfor Imperiet takket være propagandaen om at Imperiet sørger for fred og fremgang til hele galaksen. Hun har en tendens til at vende det blinde øje til alt hvad der kan underminere hendes tro på Imperiet – og vil for eksempel påstå, at oprøret bærer det tunge ansvar for udslettelsen af Alderaan. Hun bruger skiftevis tiden på at holde møder med byens ledere og på at overvåge serviceteknikernes arbejde.

De tre serviceteknikere Jin, Xhu og Utta er født og opvokset på Wysniack, og opholder sig i dagtimerne for det meste i maskinrummene dybt nede i den flyvende bys indre, hvor heltene umiddelbart ikke har adgang – om aftenen sidder de på en basarens juice-barer, hvor de drikker sig fulde og kigger på eksotiske dansepiger.

Yderligere komplikationer kan hældes på scenen efter behov – alt lige fra lokale Myra'er er meget pågående i deres forsøg på at sælge frugter og juice-likør, en dusørjæger der genkender en eller flere af heltene, eller måske Imperie-patruljeskibet "Star Prowler" på gennemrejse.

» Se i Appendiks 3 omkring regler for Sabacc, hvis heltene får lyst til at spille med hinanden eller mod Kaptajn Hoda eller andre af de lokale.

Sabacc

Et af de mest udbredte hasard-spil i galaksen. Sabacc kombinere held og dygtighed i et spil med 76 kort fordelt på fire kulører, hvor det gælder om at samle en kort-hånd med værdien "sabacc" – eller komme tættest på.

Hvert kort er udstyret med en chip, der på tilfældige tidspunkter under spillet modtager et signal en medfølgende sender, der får kortene til at ændre værdig efter et tilfældigt mønster. Spillerne kan vælge at fastlåse værdien på et kort, ved at spille det ned på bordet i et interferens-felt.

Det er muligt at snyde, ved at bruge såkaldte "skiftere", der kan sende signaler ud for at påvirke kortenes værdi – men det er selv sagt ulovligt og straffes hårdt i hele galaksen.

Der er mange varianter af spillet, men den mest udbredte er "Correllian Sabacc" – men overalt kan spillere møde lokale varianter med forskel på hvordan kortene bliver fordelt, hvor omfattende tilfældighederne i spillet er, eller hvilke kort-kombinationer , der tæller som en sabacc hånd.

Action: Heltene har frie hænder til at løse deres opgave med at skaffe nogle identifikationskoder til deres rumskib – og umiddelbart er det heller ikke en kompliceret opgave. De flyvende byer på Khan'Draha kræver løbende vedligeholdelse af de store Repulsorlift motorer, der holder byerne flyvende – og forbruget af energielementer er stort.
Både teknikere og energielementer kommer typisk fra Wysniack, så det er nemt for heltene at lande i den første og bedste by, hvor der sandsynligvis også vil være en rumshuttle med de nødvendige identifikationskoder.

Heltene kan få fat på koderne på talrige måder, alt efter om de bruger diplomati, lusk eller vold.

Hvis heltene fik fat i de mange penge som Xliego skulle have haft for våbnene i anslaget, er det nemmeste at kontakte et af besætningsmedlemmerne på " Firecrest" - en rum-shuttle fra Wysniack – og betale/ bestikke dem til at videregive de nødvendige koder. Alternativet er at tale med besætningsmedlemmerne, og forklare dem nødvendigheden af deres støtte.

Kaptajn Hoda er umiddelbart mest modtagelig for penge – men det kræver, at heltene ikke fortæller ham hele sandheden om hvad de skal bruge koderne til. Han vil med andre ord gerne sælge koderne, hvis han tror de "bare" skal bruges til at smugle varer til og fra Wysniack – men hvis han finder ud af, de skal bruges til et angreb, vil han ikke være interesseret. Fremtruer heltene vil han fortælle om deres planer til ingeniøren Bitta, der er loyal over for Imperiet. Alternativt kan heltene tage et par spil Sabacc med Kaptajn Hoda – og enten lokke ham til at spille om adgang til rumskibet, eller blot benytte spillet til at blive gode venner med ham og dermed få hans hjælpsomhed.

Bitta er på den anden side den mindst modtagelige for at lade sig overtale til at hjælpe heltene. Hendes første reaktion vil være at afslå – og efter at have tænkt det hele igennem, vil hun kontakte heltene og fortælle hun har ændret mening. Herefter vil hun forsøge at finde ud af hvad hun kan om deres formål – og straks sende besked til Imperiets udsendte på Wysniack.

Er heltene tilpas udspekulerede kan de i stedet vende Bitta loyalitet overfor Imperiet til noget positivt. Det vil ikke være nemt, men

heller ikke umuligt, at få hende til at tro på, at heltene i virkeligheden arbejder for Imperiets efterretningstjeneste, og at de er på jagt efter spioner og forrædere – og derfor har behov for at komme uset til Wysniack.

Det kan være svært at komme i kontakt med mekanikeren Hon Zikko, men hvis det lykkedes at vinde hans tillid – ved at tale om rumskibe i almindelighed og " Firecrest" i særdeleshed, er det muligt at få adgang til skibets computer, hvorfra koderne kan kopieres. Men han vil ikke lade sig lokke til at overdrage koderne selv – og hvis han finder ud af, at heltene prøver at få fat på koderne, vil han straks informere kaptajn Hoda.

Serviceteknikkerne Jin, Xhu og Utta er forholdsvis nemme at komme i dialog med om aftenen, hvor de nyder det gode og afslappede natteliv i byen – men deres frygt for Imperiet er så stor, at heltene enten skal være meget veltalende eller tilbyde en meget stor betaling for at de kan overtales til at hjælpe. Derudover kan heltene have stor gavn at høre serviceteknikerne tale om, at de ikke ser frem til at tilbage til Wysniack, hvor en stor del af deres arbejde består i at reparere højspændingsledninger og andre installationer, der kortslutter når de mange Jungbaths, flyver ind i dem.
Lusk er en rimelig farbar vej, da det blot kræver adgang til Firecrest's computere, for at kopiere koderne. Et indbrud på rumskibet er overraskende nok nemmest at om natten, hvor der er langt mellem vagtpatruljerne ved landingspladsen (de har travlt med at holde ro og orden i basaren) og alle andre end Hon Zikko er væk fra rumskibet.

Om natten sover Kaptajn Hoda og Hon Zikko i deres sove-kabiner, mens Bitta er inviteret til at bo som gæst hos en lokale myra-stammes høvding. De tre serviceteknikere er i byen til sent ud på natten eller sover tungt – og udgør dermed et oplagt element til at lave lidt benspænd for heltene, hvis de forsøger sig med et indbrud.

Skulle heltene blive meget desperate, kan de ende med at vælge en voldelig løsning på problemet. Umiddelbart er det ikke den mest hensigtsmæssige fremgangsmåde – men besætningen på "Firecrest" burde ikke udgøre uoverkommelige modstandere. Enhver brug af vold og trusler medfører en risiko for at de lokale ordenshåndhævere blander sig, hvilet vil komplicere sager yderligere – ikke mindst fordi at myra'erne er ret hårdhændet over for balladamagere.

Når heltene har fået fat på ID-koderne, er det bare at sætte kursen mod Wysniack.

Tager heltene sig tid til at besøge bazaren, kan du lade en bemærkning falde omkring nogle caouflage-ponchoer, der er til salg mellem alle de andre varer. Ponchoerne er vævet med nano-tråde, der giver dem en kamæleon-agtig evne til at ændre farve efter omgivelserne. De vil være meget nyttige for heltene, når de kommer til Wysniack (Ponchoerne giver en +2 bonus til Stealth slag i natur-omgivelser).

3. akt - Plot punkt 2

Jungleplaneten Wysniack

Cutscene: Ombord på Star Destroyeren ”The Avenger”. En ældre officer står med ryggen til og ser ud på hyperspace - der nærmest snegler sig forbi – da en yngre og lettere nervøs kadet træder frem:
”Commander Warston?” Den ældre officer vender sig omkring. ”Sir, vi forventer at være fremme ved Wysniack tidligere end beregnet.”
”Godt – jeg bryder mig ikke om, at humpe af sted på den her måde. Hvordan skrider det frem med afkodning af datasystemerne?”
Panorering til baggrunden hvor teknikere og droids arbejder med de store data-systemer (der i omfang minder om de første kæmpe-EDB-maskiner).
”Systemet volder os forsat problemer - men vi skal nok få dem klargjort til overflytning, når vi når frem til rumværftet”
I baggrunden ”hyler” en droid, mens den ryger et par meter hen af gulvet og væk fra data-systemet, der i stedet slår gnister og ryger.

Fade ud, heltenes rumskib kommer ud af hyperspace ved Wysniack.

Instruktion: Scenen skal bruges til at bygge op til klimaks – og der er ikke lagt op til de store udskejelser på turen igennem junglen. Star Destroyeren ”The Avenger” ankommer samtidig med heltene, der nødsaget til at reagere hurtigt.

Der er dog en risiko for, at heltene lader sig presse til at handle overilet – ved at kaste sig ud i et nytteløst frontalangreb på Star Destroyeren, eller mere sandsynligt beslutter sig for at lande lige ved siden af generatorstationen og alle de udstationerede stormtropper.

Scenografi: Wysniack er en tropisk jungleplanet, med et fugtigt klima, og store områder med floder og lavvandede søer. Talrige udslukte vulkankratere og dybe kløfter vidner om en fjern fortid, hvor planeten var hærget af kraftig seismologisk aktivitet, der har forvredet planetens undergrund af kalksten til en ufremkommelig overflade.
En kombination af planetens placering langs hovedruten igennem sektoren og store mængder af mineralholdigt vand og forskellige krystaller – begge dele nødvendige til fremstillingen af energielementer til rumskibe – har ført til oprettelsen af et rumværft kredsløb om planeten.
Der er ikke opstået intelligent liv på Wysniack, og det dyreliv på planetens overflade består primært af forskellige former for padder, flyvende øgler og talrige insekter. Der er flere mindre byer af bosættere, der gennem generationer har arbejdet med fremstillingen af energi-elementer – før hen organiseret i en række mindre firmaer, men nu underlagt Imperiets fulde kontrol.

Aktører: Udover heltene optræder kun et par TIE-fighters og et fjernt glimt af Star Destroyeren ”The Avenger”.

Action: Når rumskibet kommer ud fra Hyperspace, bliver heltene efter kort tid anråbt over com-frekvensen, for at fortælle om deres ærinde på Wysniack.

Tre TIE-Fighters flyver hastigt (og med den karakteristiske hylende lyd) igennem rummet imod heltene, mens rumskibets sensorer alarmerer om at skibet bliver scannet. ID-koderne fra ”Firecrest” skulle gerne sikre rumskibet fri passage – men heltene bliver informeret om at der efter ordre fra ISB er indført en zone med flyveforbud omkring rumværftet.

En overflyvning af Wysniack og lidt brug af rumskibets scannere, afslører nemt at generatoren til rumværftets energi-skjolde er

placeret ved et stort vandfald– sammen med en mindre garnison af stormtropper og flere andre bygninger til Imperiets administration af planeten. Selvfølgelig ligger generatoren i zonen med flyveforbud, så det nemmeste er nok at forsøge at lande i junglen, og tage resten af turen til fods.

Mens heltene fra rumskibet får lokaliseret et vulkankrater der er velegnet til en diskret landing og plottet en kort tur igennem junglen til generatorstationen, kommer "The Avenger" ud af hyperspace et stykke fra Wysniack – og begynder en langsom indflyvning til rumværftet.

Hvis det skal lykkedes at gennemføre et angreb på Star Destroyeren, inden datasystemerne med informationer om rebellernes hemmelige baser bliver overført, skal heltene skynde sig: der skal både sende besked til de ventende eskadriller af X og Y-Wings om hvornår angrebet skal gennemføres, samt sikres at rumværftets skjolde ikke aktive i de afgørende øjeblikke.

Fade ud mens heltenes rumskib trænger gennem disen og lander i et vulkankrater.

Cutscene: En shuttle mærket med Imperiets logo flyver mod "The Avenger", der tydeligvis er hårdt skadet efter operationen i Noblo Asteroidebæltet. Shuttlen flyver ind i maven på Star Destroyeren, hvor der i hangaren er opstillet både stormtropper og en gruppe flådeofficerer.
Ud fra Shuttlen træder ISB Special Agent Coulan – tæt fulgt af sine tre livvagter – i hastig gang mod skibets aldrende øverstkommanderende:
"Velkommen ombord på "The Avenger" Special Agent Coulan – vi er beæret over at…"
"Jeg har ikke tid til høfligheder Commander Warstonl - er datasystemerne er klar til at blive overført, så snart I dokker ved rumværftet".
"Ja"
"Godt. Oprørets dage er talte, når Lord Vader ankommer."
"Lord Vader?"
"Ja. han ønsker personligt, at bringe datasystemerne til Kejseren."

Tilspisning 2

Instruktion: Scenen kan forlænges efter behov – primært hvis der er god tid tilbage, eller optakt til at heltene kommer til at suse nemt og ubesværet igennem klimaks (det afhænger med andre nok mere af om spillerne har fået et godt tag om reglerne – og kan klare at få overstået en rask lille action sekvens, eller om det vil komme til at trække ud i for lang tid).

Scenografi: Junglen summer af insekter og sære lyde fra forskellige øgler og pader – og selv en kort tur igennem den mudrede skovbund og det grønne vivar af sammensnurrede plantevækster og lianer tager pusten fra de fleste (for slet ikke at tale om varmen og den høje luftfugtighed).

På floden vil heltene få lejlighed til at nyde solnedgangen, mens solen som en stor rød kugle forsvinder bag horisonten – samtidig med at flere flokke af Jungbaths (en slags flagermus) letter fra trækronerne og begynder nattens jagt på insekter.

Aktører: Udover heltene optræder en water-speeder og en nærgående rovfisk med skarpe tænder – samt et par glimt af andre af Imperiets tropper på planeten.

Action: Fade in mens heltene camouflerer rumskibet ved at trække deres anti-sensor net hen over det. Den nemmeste rejseform frem til generator-stationen er helt klart at sejle af sted ned af flodens grønne vand indtil heltene når den store sø ovenfor det store vandfald – og heltene har jo en gummibåd gemt af vejen i rumskibets lastrum.

Det bliver hurtigt mørket, og heltene må vælge mellem at sejle videre i mørket, eller tænde nogle glowrods – der på den anden side gør det svært, at fortsætte uset frem.

Efter en tid bliver nattens lyde afbrudt af en water-speeder, der er på vej op ad floden. Heltene vil nok gemme sig inden ved bredden.

Bump. Noget støder mod gummibåde. Bump. Det sker igen, men mens water-speederen langsomt nærmer sig med en projektør, der hele tiden fejer ind over bredden og over flodens vand. I et glimt ser en af heltene noget stort glide igennem vandet. Water-speederen stopper op lige ud for heltenes gemmested. I lyset fra projektøren, kan heltene se to Scout Troopers, der kigger nervøs mod vandet i floden.

Splash. Med en stor mund fuld af skarpe tænder, angriber en rovfisk Killrhana rovfisk – der mest af alt minder om et kryds mellem en anakonda og aligator – heltenes gummibåd. Ikke nok med at heltene må kæmpe for livet, hvis de vil overleve – de er også nødsaget til at overmande de to Scout Troopers ombord på water-speederen, inden de får slået alarm.

Scenen skulle gerne byde på en tur i flodens lave og varme vand, mellem åkander og den sultne Killrhana – kombineret med skudvekslinger mellem heltene og de to Scout Troopers i waterspeederen (der er udstyret med en stor E-Web repeater-blaster, der om ikke andet vil være nyttig til at få has på kæmpe-ålen).

Heltene gummibåd bliver flænset i stykker under kampen, men da heltene gerne skulle have overmandet de to Scout Troopers, er det oplagt at tage resten af turen ombord på water-speederen, der er noget hurtigere.

Floden ender i et mindre vandfald, der bruser ned over klippesiden i den store sø ovenfor det store vandfald.

Heltene kan de se sig lidt omkring – men det vil ikke skade, at timingen er så god, at ankomsten matcher med, at der ca. er en times tid tilbage inden rumværftet, bliver angrebet af oprørene fra Mylock's Nest.

Klimaks

Generatorstationen, Wysniack

Cutscene: ”The Avenger” begynder at dokke til rumstationen, mens to grupper af TIE-Fighters kredser omkring.
Ombord på ”The Avenger” overvåger ISB Special Agent Coultan og Commander Warston, at teknikere og droids gør datasystemerne klar til at blive overført til rumstationen, mens de tre elitestropper står i baggrunden.
En ung kadet træder hen til de to officerer; ”Sir, det lader til at tropperne nede på Wysniack har opsnappet en besked, krypteret på samme måde som rebellerne normalt benytter. Er det noget, vi skal undersøge nærme?”
Coulter afbryder: ”Min Shuttle står klar – jeg tager ned til planeten og undersøger det nærmere. Sørg for at alting følger planen heroppe.”

Instruktion: Den afgørende sekvens i klimakset er den sidste kamp, hvor heltene skal forhindre at ISB Special Agent Coultan og hans stormtropper afmonterer sprængladningen, der skal sabotere rumværftets energiskjolde. Heltene er i yderste konsekvens presset til at trække sig fra kampen (og dermed risikere at sprængladningen når at blive afmonteret) – eller kæmpe til det sidste (og ikke nå i sikkerhed for sprængladningen). Dermed bliver det ultimative valg sat på spidsen – er en eller flere af rebellerne villige til at ofre sig selv i den gode sags tjeneste.

Nogle spillere vil slet ikke skænke det en tanke – men i stedet prioritere det højere, at ”løse” scenariet bedst muligt. Det er også helt ok – og selvom det ikke er en lige så tårevældet og episk slutning, er det heller ikke en forkert slutning på scenariet (og i den afgørende kamp, kan der fortsat være en eller flere af heltene, der bliver ramt så hårdt, at de ikke er i stand til at slippe væk, inden generatorstationen sprænger i luften).

Scenografi: Den store sø over vandfaldet er ikke specielt dyb, og det varme vand er fyldt med pader, der svømmer rundt i vandet eller sider og kvækker på de store åkander.

Selve vandfaldet er tæt på at være en kilometer bredt – med et fald på knap 250 meter er der en konstant høj brusen fra kaskaden af faldende vand.
Over vandfaldet er der bygget en lang gangbro, der forbinder bygninger på begge sider af søen (på nordsiden en lille by, der huser teknikere, minearbejdere og forskellige for-

lystelser til glæde for flådefolk på landlov mens deres skib er dokket ved rumværftet), på sydsiden omgiver en mindre garnison af stormtropper (med et par omvandrende AT-ST walkere) generatorstationen (der er nem at genkender takket være de store paraboler til henholdsvis kommunikation og det energi-skjold der beskytter rumværftet).

Området er afskærmet med tre meter høje elektriske hegn, forskellige sensorer og talrige patruljer af Scout Troopers på Speederbikes – og der er flere projektører, der fejer hen over søens åkander og de omkringliggende træer lands bredden.

Heldigvis er der en tæt dis hen over jorden og vandets overflade, der vil være til stor hjælp, hvis heltene vil snige sig tættere på.

Indenfor er der tale om sterile bygninger, med talrige smalle gange og store rum gravet langt ned i undergrunden. Trapper, et vivar af krydsende rør og en total mangel på vinduer, forvandler bygningens indre til en labyrint, hvor det er svært at finde rundt – de ansatte benytter sig af et sindrigt system med farvede striber på gulvet, hvilket også kan hjælpe heltene til at finde frem til selve generatoren. Scenografien signalerer hight-tech fabrik med hvide vægge, plexiglas døre og store ruder, sølvglinsende service-droids og blip-lyde fra talrige data-skærme.

Aktører: Heltenes tur igennem fabrikken kan byde på mødet med security-droids, stormtropper og et par ubevæbnede ingeniører.

Action: Heltene skal have adgang til generatorstationen, og der er muligheder nok – både for de veltalende, luskede eller voldelige typer.

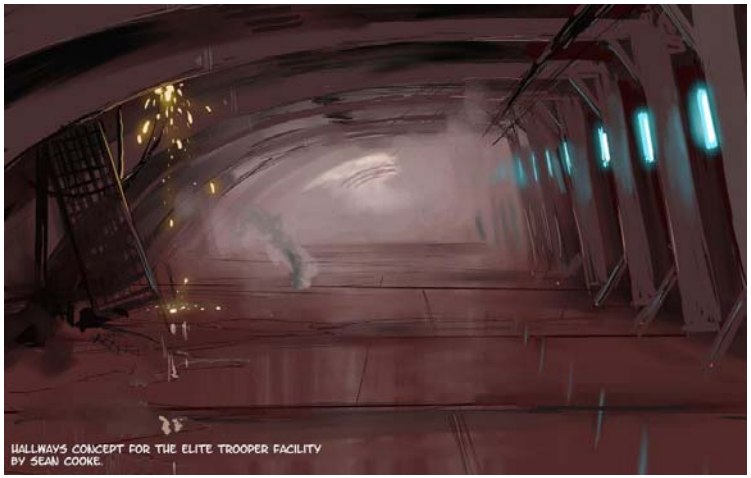
Det er ikke usandsynligt at heltene vælger at luske sig frem. En god plan er, at skyde et par Jungbaths, som de kan bruge til at skjule sporene efter sig, hvis de vælge at kravle over de elektriske hegn. Når vagterne når frem, vil de afblæse alarmen, fordi de så mange gange før, har oplevet en falsk alarm takket være et par Jungbaths, der er fløjet ind i installationerne og kortsluttet dem.

En anden mulighed er, at bruge den stjålne water-speeder, iklæde sig Scout Troopernes uniform, og så sejle lige op til generator-stationen. Det vil kræve lidt veltalenhed, at komme det sidste stykke – men en klassiker som at ligge en eller to af de andre spilpersoner i håndjern, og sige, der er tale om fanger der skal afhøres, kan gøre det hele lidt nemmere.

Et frontalangreb er nok kun for de mest skydeglade, og kan generelt ikke anbefales – der er talrige AT-ST'er, Stormtropper og Scout Troopers i området.

Uanset hvordan heltene vælger at nærme sig, vil de se en Imperial Shuttle komme flyvende og lande på taget af generatorstationen. Hvis heltene benytter sig af Macrobinoculars (der har nattefilter), kan de se, at det er ISB Special Agent Coultan, der ankommer sammen med sine livvagter.

For at komme indenfor i skal heltene igennem en sikkerhedsdør til generatorstationen. Det er ikke umuligt at kortslutte døren (Repair), men hvis det ikke lykkedes godt (med mindst et Raise) går alarmen.


HALLWAYS CONCEPT FOR THE ELITE TROOPER FACILITY
BY SEAN COOKE.

Der er lagt op til, at der skal fuldt tryk på her til sidst. Hvis ikke alarmen går af den ene grund, skal der nok være en anden grund til det – mest oplagt er det, at heltene løber ind i et par Security Droids. Heltene må løbe, skyde og kæmpe sig vej frem til selve generatoren. Alarmer vil hyle, lamper blinke rødt, mens lamper slukkes og henlægger bygningen til halvmørke.

Pludselig står heltene – måske lettere forpustet – foran selve skjoldegeneratoren, der med store reaktorer og transformere skaber energien til rumværftets skjold. Bag sig kan de lukke de store beskyttelsesdøre – og foran er de eneste modstandere en lille gruppe ingeniører, der straks vil overgive sig.

Centralt i rummet er en stor vandgrav, mens resten af rummet er et virvar af maskiner, pumpesystemer, åbne kar med henholdsvis kogende og iskoldt vand, talrige gangbroer og stiger, samt små serevicedroids og computerpaneler. I et hjørne står to små Landspeeder med lad, der normalt bliver brugt til at transportere reservedele rundt i bygningen.

Det er vigtigt, at specielt vandgraven og de to Landspeedere bliver fremhævet i din beskrivelse af rummet for spillerne – sammen udgør de to elementer den flugtvej, som kan redde heltene i sikkerhed.

Det mest oplagte er, at heltene har en håndfuld Thermal Detonators fra ansalget, således at de ved at sætte dem til en reaktor, kan lave en sprængladning stor nok til at jævne generatorstationen med jorden. En anden mulighed er, at heltene i stedet benytter sig af Skills som Knowledge (Datasystems) eller Repair piller ved generatorerne og sætter gang i en nedsmeltning – der i sidste ende har samme effekt.

Heltene skal sætte sprængningerne til med en forsinket sprængning, hvis de vil gøre sig håb om at slippe væk, inden generatorstationen sprænges.

Klimaks kommer helt op i gear, da heltene bliver angrebet af ISB Special Agent Coultan, hans livvagter, et par Stromtropper og seks Security Droids.

Coultan råber: ”Find bomben først - og dræb alle rebellerne, hvis de står i vejen”.

De seks Security Droids holder sig tæt til ISB Special Agent Coultan, hvor de nyder godt af hans forskellige Leadership Edges – samtidig med at de benytter rummets indretning til at søge dækning, mens de forsøger en hastig fremrykning. De tre Stromtropper søger positioner på svalegangene, hvor de har frit udsyn til at rette deres Blasterrifles mod heltene.

De tre Elite Stormtropper rykker hurtigere frem i ly af røggranater, og søger at komme tæt ind på heltene, hvor de kan bruge deres nærkampsevner og Force-Pikes.

Skudduellen vil tage livet af flere datapaneler, og risikoen for en nedsmeltning af reaktorerne vokser. I hvert fald er der lagt op til gnistrende datapaneler og strømkabler, der basker vildt omkring mens de sprutter af energi. Det giver god anledning til at lade heltene teste mod Agility, for ikke at blive ramt af stød (der kan give alt fra 1d4 til 2d10 i Damage). Vigtigst er det dog, at beskrive hvordan et strejfskud rammer et datapanel, således at sluserne til det store vandkar åbnes, og det hurtigt bliver tømt for vand igennem et stort drænrør – det giver nogle følgevirkninger i forhold til reaktornes køletanke samt åbner en flugtvej for heltene, i det at drænrøret er stort nok til at rumme en Landspeeder!

I det hele taget er det vigtigt, at inddrage rummets indretning i kampen – med drabelige nærkampe på svalegangene over kar med kogende vand, skudduelleder der får dataskærme og glaspaneler til at splintres.

Det hele bliver kompliceret yderligere af de ingeniører, der var i rummet, ved heltenes ankomst. De vil gøre alt hvad de kan, for at forhindre sabotagen af generatoren – de prøver at demontere sprængladninger og forhindre nedsmeltningen. Men på intet tidspunkt griber de til våben – måske bortset fra at samle et jernrør op, og slå en uopmærksom fangevogter ned bagfra. Det må gerne give heltene moralske kvaler, at skyde ingeniørerne ned med koldt blod.

Alt i mens kampen raser, tæller sprængladningen ned. Fortæl spillerne, at der nu kun er tre runder til at reaktoren sprænger. ISB Special Agent Coultan beordre sine tropper frem, mens endnu et par officerer sammen med en deling Stormtropper og/eller Security Droids kommer ind i rummet. Der er for mange, til at heltene kan kæmpe sig ud den vej.

Den tørlagte vandgrav udgør sammen med de to Landspeedere i hjørnet den bedste flugtvej (hjælp eventuelt Heltene til at opdage det med en Smarts Test).

Det afgørende øjeblik opstår i valget mellem at flygte i sikkerhed, eller blive tilbage og kæmpe for at forhindre at sprængladningen og/eller nedsmeltningen i sidste øjeblik bliver forpurret af ISB Special Agent Coultan / Ingeniørerne / Elite Stormtropperne eller hvem der nu er tilbage af de almindelige Stormtropper.

De to Landspeedere kan byde på et sikkert lift, mens heltene drøner af sted igennem drænrøret fra vandgraven. Drænrøret leder stejlt ned, og der er måske et enkelt eller to jerngitre, der hastigt skal skydes ned inden de blokerer for flugten.

Cutscene: Et display viser den stigende temperatur i reaktortankene, mens køleanlægget tørrer ud. En masse gnister fyger rundt omkring sprængladningen. På overfalden sprænger fabrikken i luften – mens der kommer trykbølger og flammer ud flere steder i de porøse kalkklipper fra det store underjordiske anlæg.
Tilbage i drænrøret indhenter trykbølgen heltene, der desperat må teste deres Piloting evner, for at holde en sikker kurs. Landspeederen skyder ud af drænrøret midt på klippesiden, mens en stråle af vand vælter ud gennem røret.
Overalt er der ødelæggelser, mens vandfaldet flækker klippen - og hele anlægget begynder en stor sammenstyrtning.

Elite Stormtropperne er omgivet af en berettiget ærefrygt, der matcher deres formidable kampevner. De bærer røde emblemer på deres skulder, hvilket har skabt rygter om, at der er tale om medlemmer af Kejserens Røde Garde på felttjeneste for at skærpe deres kampinstinkt – andre rygter siger, at det er en del af optagelsesprøven til Garden. Det er i hvert fald sikkert, at de tre Elite Stormtropper udover deres Blasters er bevæbnet med samme type Forcepikes, som Kejserens Gardister.

Klimaks II

Rumværtet over Wysniack

Instruktion: Scenen skal kun spilles, hvis der er god tid til det. Ellers er det blot, at beskrive hvordan heltenes rumskib letter fra Wysniack, mens heltene hører jublen over inter-com'en fra piloterne, der angriber Star Destroyeren.

Da "Dantooine Dawn" ikke er noget supersejt krigsskib – og det normalt kun vil være to spillere, der kan rulle terningerne i rumkamp med skibet (en pilot og en skytte), vil det være en god ide, at lade de andre spillere styre en pilot fra "Mynocks Nest".

Scenografi: Aktører: Heltene ombord på "Dantooine Dawn", piloterne i Blaze Squadron fra Mylock's Nest i kamp med Star Destroyeren "The Avenger", talrige TIE-Fighters – og til sidst et forhåbentligt kortvarigt møde med Dart Vaders Super Star Destroyer "Executor".

Action: Det skal ikke tage for lang tid – frem med de store armbevægelser og mal løs på det indre filmlærred!

Der skal flyves tæt på "The Avenger" for at sikre nok træfskud med Proton Torpedoerne, til at bringe det mægtige krigskib til fald. Oplagte mål er motorerne, reaktorkernen og kommandobroen. I mens torpedo-angrebet skal sættes ind, er der dog-fights med talrige TIE-Fighters og skud med de store Multilaser Batterier på Star Destroyerens og Rumstationen.

Det hele krydres med følgende sekvenser:

En pilot mister herredømmet over sin Y-Wing, efter at være blevet ramt, og mens han råber "For Alderaan" styrer kan med en sidste krampetrænkning sin jager ned i Star Destroyerens kommandobro.

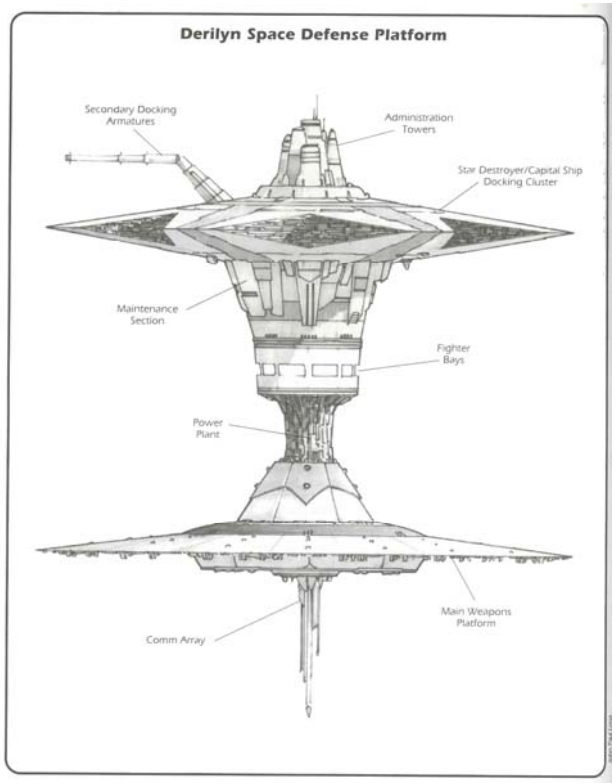
En Y-Wing har næsten fået låst sin målsøger fast på et sårbart punkt ved over Star Destroyerens motorer, da en TIE-Fighter bider sig fast i halen på ham. En A-Wing må hurtigt komme til assistance.

En X-Wing får manøvreret sig tæt ind under bugen på Star Destroyeren, hvor de store batterier ikke er effektive – og der mulighed for at sætte et pletskud ind mod Reaktorkernen, hvis han styrer sikkert igennem de store TIE-Fighter hangarer.

Samtidig med at sidste angreb bliver sat ind, kommer Darth Vaders flagskib, Super Star Destroyeren "Excecutor" ud af hyperspace. Bølger af TIE Fighthers vælter ud fra kolossens indre og sætter kursen mod rebellerne.

Zkaboom! "The Avenger" bliver ramt for sidste gang, og en kædereaktion af ildkugler bevæger sig fra motorerne frem mod spidsen, men skroget flækkes og styrter ned mod planetens overflade.

Den første bølge af TIE-Fighters fra "Excecutor" når frem, og intercommen knistre: "Blaze Leader her. Godt gået – og lad os så se at komme hjem".
Hvorefter de tilbageblevende A, X og Y-Wings springer til Hyperspace.

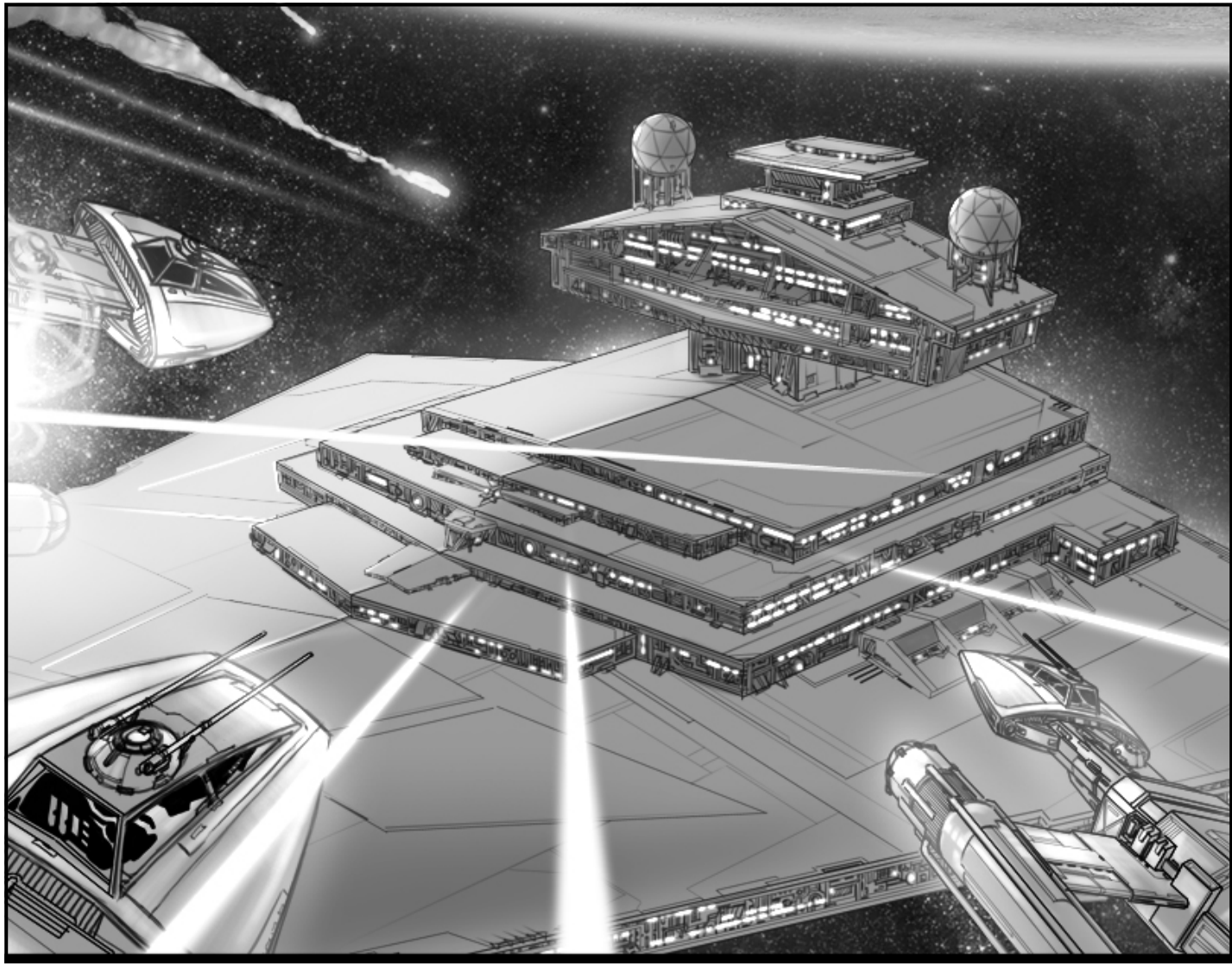


The End

Der er lagt op til at slutte af med en Cutscene - og der er to at vælge imellem alt efter hvordan spillerne klarede det...

Cutscene A (Hvis alle heltene overlevede): Heltene bliver modtaget med fanfare på den gamle rumstation, der udgår rebellernes base i sektoren. Udenfor de store ruder, flyver eskadriller af X og Y-Wings forbi i parade formation, mens heltene får overrakt medaljer af prinsesse Leia og general Crix Madine. Alle smiler og er glade.

Cutscene B (Hvis en eller flere af heltene døde): Et mørkt briefing lokale, hvor flere af rebellernes ledere sidder omkring et stort hologrambord. Frem toner hologrammet af General Crix Madine, der med tung stemme aflægger rapport:
" Operationen lykkedes – The Avenger nåede ikke at overføre datasystemerne. Men det var en dyrekøbt sejr, og vi har mistet flere af vores bedste folk. Må mindet om deres offer, give os styrken til at fortsætte kampen mod Imperiet".
Flere af de tilstedeværende bukker hovedet.



Appendiks 1 - Stats

Armored ISB Landspeeder
Crew Skills: Piloting d6; Shooting d6
Acc/Top Speed: 20/100
Toughness: 20
Crew: 4
Weapon: Las. Can. (100/200/400) 3d8+3

ISB Airspeeder
Crew Skills: Piloting d6; Shooting d6
Acc/Top Speed: 50/700
Toughness: 20
Crew: 1
Weapons:
Fire-Linked Las.Can. (100/200/400) 3d8+4
2 Missile Launchers (200/400/800) 5d10+5

TIE Fighter
Crew Skills: Piloting d6; Shooting d6
Acc/Top Speed: 200/1000;
Toughness: 11
Hyperdrive: None
Hyperdrive Backup: None
Crew: 1;
Weapon: Fire-Linked Laser Cannons (200/400/800) 3d8

Wysniack Space Station
Crew Skills: Shooting d6, Repair d6
Acc/Top Speed: Orbital
Toughness: 70
Crew: 165
Weapons: 12 Turbolaser Batteries (500/1000/2000) 5d10+5

Imperial Star Destroyer "The Avenger"
Crew Skills: Piloting d6; Shooting d6
Acc/Top Speed: 50/600
Toughness: 30 (+ 50 Shields)
Hyperdrive: x2;
Hyperdrive Backup: x8
Crew: 37,085 + 9,700 troops
ip, Heavy Armor, Shields, Spacecraft.
Weapons:
15 Turbolas. Batt. (500/1000/2000) 5d10+5
15 Ion Cannons (50 Ion Cannons) (500/1000/2000) 6d10
10 Tractor Beam Projec.(300/600/1200) 2d6

Imperial Patrol Craft "The Prowler"
Crew Skills: Piloting d6; Shooting d6
Acc/Top Speed: 200/1000
Toughness: 30
Hyperdrive: x1
Hyperdrive Backup: x12
Crew: 2 + 25 troops
Cost: 380,000
Weapons:
Fire-Linked Las. Can.(200/400/800) 4d8+4
2 Missile Launchers (200/400/800) 5d10+5
2 Proton Torpedo Launchers (200/400/800);6d10+6
1 Tractor Beam Projec.(100/200/400) 2d6

Land Speeder
Acc/Top Speed: 20/100
Toughness: 15
Crew: 1
Cost: 10,000
Notes: conditional
Weapons: conditional

Airspeeder
Typical Crew Skills: Piloting d6; Shooting d6
Acc/Top Speed: 50/700
Climb: 40
Toughness: 20
Crew: 1
Cost: 50,000
Notes: conditional
Weapons: conditional

Scout Trooper Speeder bike
Acc/Top Speed: 20/200
Toughness: 5
Crew: 1
Weapon: Laser Cannon (50/100/200) 2d8+4

AT-ST (All Terrain Scout Transport)
Crew Skills: Piloting d6; Shooting d6
Acc/Top Speed: 5/40
Toughness: 15
Crew: 2
Weapons:
Fire-Linked Las. Can. (200/400/800) 4d8+4
2 Grenad Launchers (100/200/400) 2d8+4

Planetary Security
Agi: d6 Sma: d6 Spi: d6 Str: d6 Vig: d6
Fighting d6, Shooting d6
Pace: 6 Parry: 5 Toughness: 6 (Helmet)
Weapon: Blaster Pistol (10/20/40) 2d6+2

Stormtropper
Agi: d6 Sma: d6 Spi: d6 Str: d6 Vig: d6
Fighting d6, Shooting d6, Notice d4
Pace: 6 Parry: 5 Toughness: 9 (Battlearmor)
Weapons:
Blaster Carbine (15/30/60) 2d8+2
Light Repeating Blaster (20/40/80) 3d8+2 - ROF 3

Stormtropper Sergeant
Agi: d6 Sma: d6 Spi: d6 Str: d6 Vig: d6
Fighting d6, Shooting d6, Notice d6
Pace: 6 Parry: 5 Toughness: 9 (Battlearmor)
Edges: Command (underordnede +1 på Spirit test mod Shaken)
Weapon: Light Repeating Blaster (20/40/80) 3d8+2 - ROF 3

Scout Trooper
Agi:d6 Sma:d6 Spi: d6 Str:d6 Vig: d6
Fighting d6, Shooting d6, Driving d6, Notice d6+2
Pace: 8 Parry: 5 Toughness: 8 (Scout Armor)
Weapon: Blaster Pistol (10/20/40) 2d6+2

Imperial Officer
Agi:d6 Sma:d8 Spi:d6 Str:d6 Vig:d6
Fighting d6, Shooting d6
Pace: 6 Parry: 5 Toughness: 5
Edges: Command (underordnede +1 på Spirit test mod Shaken), Level Headed (Trækker et ekstra kort i kamp og handler på det bedste).
Weapon: Blaster Pistol (10/20/40) 2d6+2

ISB Agent
Agi:d 6 Sma: d6 Spi: d6 Str: d6 Vig: d6
Fighting d6, Shooting d6
Pace: 6 Parry: 5 Toughness: 5
Weapon: Blaster Pistol (10/20/40) 2d6+2

Security Droid
Agi: d6 Sma:d4 Spi: d6 Str: d4 Vig: d4
Fighting d4, Shooting d6, Notice d6
Pace: 6 Parry: 4 Toughness: 8 (Armor Plating)
Edges: Construct (+2 på Spirit test mod Shaken), Ambidextrous (Har ikke -2 for at bruge “kejthånd”).
Weapon: Blaster Carbine (15/30/60) 2d8+2

Thug/Gang Member
Agi: d6 Sma: d6 Spi: d6 Str: d6 Vig: d6
Fighting d6, Shooting d6, Intimidation d6
Pace: 6 Parry: 5 Toughness: 5
Weapons:
Blaster Carbine (15/30/60) 2d8+2
Weapon: Blaster Pistol (10/20/40) 2d6+2

Experienced Bounty Hunter
Agi: d8 Sma: d6 Spi: d8 Str: d6 Vig: d8
Fighting d8, Shooting d12, Piloting d10, Intimidation d12, Gather Information d8+2, Notice d8, Stealth d8, Research d8, Tracking d8+2.
Pace: 6 Parry: 6 Toughness: 10 (Recon Armor)
Edges: Combat Reflexes (+2 på Spirit test mod Shaken), Dodge (Modstandere får -1 på Shooting), Two Fisted (Undgår Multi-Action Penalty for at kæmpe med to våben), Tough as Nails, Marksman (får Aim hvis han står stille og skyder), Bounty Hunter.
Weapons: 2 Custom Blaster Pistols (10/20/40) 2d6+4
Special Gear: Rocket Pack

Xliego
Agi: d8 Sma: d6 Spi: d8 Str: d6 Vig: d8
Fighting d6, Shooting d8, Intimidation d4, Notice d6, Persuasion d6, Stealth d6
Pace: 6 Parry: 5 Toughness: 6
Edges: Dodge (Modstandere har -1 på Shooting), Marksman (får Aim hvis han står stille og skyder)
Weapon: Blaster Pistol (10/20/40) 2d6+2

Grago Bodyguard
Agi: d6 Sma: d4 Spi: d6 Str: d8 Vig: d8
Fighting d8, Notice d8
Pace: 5 Parry: 6 Toughness: 6
Weapon: Vibroaxe 2d8 (Requires 2 hands)

ISB Special Agent Coultan
Wildcard (2 personal bennies)
Agi: d6 Sma:d8 Spi: d8 Str: d6 Vig: d6
Fighting d6, Shooting d6, Intimidation d10, Gather Information d8, Research d8, Notice d8, Stealth d8
Pace: 6 Parry: 5 Toughness: 6
Edges: Inspire (underordnede +2 på Spirit test mod Shaken), Hold the Line (Underordnede får +1 Toughness), Level Headed (Trækker et ekstra kort i kamp og handler på det bedste).
Weapon: Blaster Pistol (10/20/40) 2d6+2

Elite Stromtroopers
Wildcards (2 personal bennies)
Agi:d8 Sma:d6 Spi: d8 Str: d8 Vig: d8
Fighting d10, Shooting d8, Notice d8, Throwing d6, Stealth d6
Pace: 6 Parry: 9 Toughness: 10 (Battle Armor)
Edges: Combat Reflexes (+2 på Spirit test mod Shaken), Improved Block, Dodge (Modstandere får -1 på Shooting).
Weapons:
Blaster Carbine (15/30/60) 2d8+2
Force Pike 2d8+2 (Parry +1, requires 2 hands)
Vibroaxe 2d6 (Requires 2 hands)

Mynocks Nest piloter
Piloterne har alle to Bennie'er, og en Ace Edge (giver +2 Piloting og mulighed for at bruge Bennie'er til at modstå skade på rumskibet).

Blaze Leader – Elena Woots
(Eskadrillens leder)
X-Wing
Crew Skills: Piloting d8; Shooting d6
Crew Edge: Ace
Acc/Top Speed: 200/1000;
Toughness: 16(4)
Hyperdrive: x1;
Hyperdrive Backup: None
Crew: 1 + Astromech;
Weapons:
· Four Laser Cannons (fire linked) (Range: 200/400/800; Damage: 4d8; AP 8; ROF: 1; Heavy Weapon)
· Two Proton Torpedo Launchers (Range: 200/400/800; Damage: 6d10; AP 20; ROF: 1; Heavy Weapon)

Blaze Five – Tion Longstride
A-Wing
Crew Skills: Piloting d8; Shooting d6
Crew Edge: Ace
Acc/Top Speed: 300/1200;
Toughness: 15(2)
Hyperdrive: x1
Hyperdrive Backup: None
Crew: 1;
Weapons:
· Two Laser Cannons (fire linked) (Range: 200/400/800; Damage: 4d8; AP 8; ROF: 1; Heavy Weapon)
· Two Missile Launchers (Range: 200/400/800; Damage: 5d10; AP 20; ROF: 1; Heavy Weapon)

Blaze Two – Iepa Min
Y-Wing
Crew Skills: Piloting d6; Shooting d8
Crew Edge: Ace
Acc/Top Speed: 100/700;
Toughness: 18(4)
Hyperdrive: x1;
Hyperdrive Backup: None
Crew: 1 or 2 + Astromech;
Weapons:
· Two Laser Cannons (fire linked) (Range: 200/400/800; Damage: 3d8; AP 8; ROF: 1; Heavy Weapon)
· Two Proton Torpedo Launchers (Range: 200/400/800; Damage: 6d10; AP 20; ROF: 1; Heavy Weapon)
· Two Light Ion Cannons (fire linked) (Range: 200/400/800; Damage: 3d8; ROF: 1)

Appendiks 2 - Spilpersonerne

Heltene er en gruppe rebeller, der kæmper videre mod Imperiet efter rebellernes sejr i slaget ved Yavin og ødelæggelsen af Dødsstjernen.

Camina Ozzel er en tidligere flådeattache ved Senatet. Hun er født og opvokset på Anaxes, der gennem årtusinder har været den vigtigste planet i Republikkens flåde, og nu hovedsæde for Imperiets flåde.

Hun stammer fra en gammel og ærværdig familie af flådeofficerer, og har et navn, der kan bruges til at vække opsigt og åbne døre. Hun var for længst begyndt at have sin tvivl omkring Imperiet, da Kejseren opløste Senatet – og da Dødsstjernen uden nåde ødelagde planeten Alderaan, var hun ikke længere i tvivl om, at hun fremover ville tjene oprøret for at sikre fred og frihed i Galaksen igen.

Ozzel-Navnet er kendt, og det er ikke umuligt, at hun kan bruge det sammen med lidt bluff og løgn til at få adgang til informationer eller forskellige steder undervejs i scenariet - du kan eventuelt give spilleren et godt råd om at (mis)bruge navnet, hvis der er et tidspunkt hvor scenariet går lidt i et stå i 2. eller 3. akt.

Kaptajn Mian Hoob er en ung Sullustan, der oprindeligt drog ud i Galaksen med drømme om tjene en formue uden at være lønarbejder hos det mægtige SoroSuub firmakonglomerat, der udgør regeringen på Sullust. Vovemod og lysten til at tjene hurtige credits, blev sammen med Sabacc skyld i at Mian Hoob stod i gæld til Hutt'erne til langt op over begge ører. Godt betalte opgaver for rebellerne, har efterhånden gjort gælden så lille, at der ikke længere konstant er dusørjægere i hælene på ham.

Han er ejer af det gode - men også genstridige - rumskib Dantooine Dawn, hvor der er mulighed for at lade skibet computer udvise en lettere tvær personlighed.

Specielt når spilpersonerne i 2. akt besøger planeten Khan'Draha, har du god mulighed for at få spillerne op i stolen, ved at antyde, at der er en elle flere dusørjægere på planeten, og at en af dem gentagende gange kigger efter Mian Hoob.

Drekk er en Klatooinian, der er opvokset på smuglermånen Nar Shaddaa og i hele sin opvækst som slave blev trænet til at være livvagt for en Hutt gangster.

Da de indædte gangster-krige mellem Hutt-klanerne krævede Drekks ejer livet, var Drekk selv ikke til stede. Han var sendt ud for at passe på noget Spice, som kaptajn Mian Hoob skulle smugle, for at betale af på sin gæld til Hutt'erne.

De to blev i stedet gode venner, og Drekk valgte at tolke sine ordre således, at han siden er blevet ved kaptajnens side, mens han venter på at få en anden ordre fra sin nye Hutt-herrer - der sikkert ikke engang kender til Drekk eksistens.

Drekk er nok den nemmeste at spille af spilpersoner, hvis du inden I begynder at spille, gør dig nogle overvejelser omkring en af spillernes erfaring/modenhen.

Eloun Culu er på flugt fra Imperiet, der nådesløst jagter alle der overlevede Darth Vaders angreb på Jedi Templet. Han var ikke lære hos jedierne som Padawan, men begge hans forældre arbejde i Templet, som så mange andre Miraluka'er. Eloun Culu overlevede kun massakren, fordi han, som så mange gange før, 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 Kræften. Han er langt fra nogen jediridder, men en erfaren lusker. Sit lyssværd har han opstøvet på en markedsplads - og selvom han gerne bruger lyssværdet, har han aldrig modtaget formel træning.

Der er nok tale om den sværeste rolle at spille, og derfor vil jeg anbefale, at du prøver at sikre dig, at han bliver spillet af en af de mere modne spillere i gruppen.

Eloud er måske ikke lige så farlig i kamp, som fordums jedi-krigere. Men det er ikke ensbetydende med, at han ikke er en formidabel modstander i kamp. Hans frygt for at blive opslugt af den Mørke Side af Kraften, får ham dog til at holde sine naturlig evner tilbage – og det kan du som spiller bruge til at give spilleren den samme tvivl. For det første skal du ikke begynde at forklare spilleren, noget som helst om reglerne for Dark Side Points – men bare sige, at du nok skal sige til, når det bliver relevant (ikke noget med "hvis", men "når"). Og når spilleren så bruger kraften, siger du bare af og til "er du helt sikker på, at du vil bruge Kraften til det?". Det vil i hvert fald få spilleren til at tænke sig om, for de fleste handlinger vil kunne vendes og drejes til noget, der i et eller andet omfang er moralsk/etisk forkert.

Det er på den anden side heller ikke meningen, at han skal have nogle Dark Side points medmindre at handlingerne gør det rimeligt – hvilket typisk vil betyde, at Kraften skal bruges i vrede, med had, for egen vindings skyld eller tilsvarende (Luke Skywalker bliver jo heller ikke opslugt af Mørket, bare fordi han bruger Kraften til at strangulere et par Gamorran vagter, da han ankommer til Jabbas palads i begyndelsen af Episode VI).

Zam Kesso er en ung Clawdite, der helst opholder sig i motorrummets mørke. For en del år siden – da Mian Hoob lige havde købt rumskibet – sneg han sig ombord og stak af fra slummen nederst på Corrusant, hvor han som forældreløs aldrig havde fundet sig tilpas. På rumskibet fandt han det hjem, han aldrig havde haft – uden de andre kender til hans evne til at ændre sit udseende. Han har med årene fået et intuitivt forhold til rumskibets computer (der ellers er en noget gnaven og umeddelsom størrelse).

Clawdites er normalt udstødte i de samfunde der kender til dem. Folk i udkanten af galaksen, har knap nok hørt om væsner, der kan skifte udseende – og de fleste er overbeviste om, at det de har hørt, ikke er andet end vandrehistorier på linie med rygterne om overlevende jedi-riddere.

Evnen til at ændre form, giver talrige muligheder for at skabe forvirring og skjule sin identitet. Men samtidig er evnen balanceret i forhold til, at Zam Kesso ikke har de skuespilstalenter og veltalenhed, der ellers ville gøre spilpersonen uovertruffen god.

Zam Kesso er selv meget nervøs, for at blive afsløret, når han skifter form – og det kan du bruge til at gøre spilleren nervøs. Beskriv ofte hvordan bipersonerne ser mistænkeligt på ham, stiller spørgsmål der antyder, at de er mistænksomme – og ikke mindst hvordan de hvisker til hinanden, så snart han vender ryggen til. Det meste er sikkert falsk alarm, men det behøver spillerne jo ikke at vide.

Appendiks 3: Sabacc

Et af de mest udbredte hasard-spil i galaksen. Sabacc kombinere held og dygtighed i et spil med 76 kort fordelt på fire kulører. I spillet gælder det om at samle en hånd af kort, der giver værdien ”sabacc” – eller komme tættest på.
Hvert kort er udstyret med en chip, der på tilfældige tidspunkter under spillet modtager et signal en medfølgende sender, der får kortene til at ændre værdig efter et tilfældigt mønster. Spillerne kan vælge at fastlåse værdien på et kort, ved at spille det ned på bordet i et interferens-felt.

Det er muligt at snyde, ved at bruge såkaldte “skiftere”, der kan sende signaler ud for at påvirke kortenes værdi – men det er selv sagt ulovligt og straffes hårdt i hele galaksen.

Der er forskellige varianter af spillet – den mest udbredte og klassiske variant er ”Correllian Sabacc” – men overalt kan spillere møde lokale varianter, hvor der er forskel på hvordan kortene bliver delt ud mellem spillerne, hvor omfattende tilfældighederne i spillet er, eller hvilke kombinationer af kort, der tæller som en sabacc hånd.

Regelteknisk
Får en eller flere af heltene lyst til at spille sabacc, er spilmekanikken til at simulere et spil sabacc som følger:

Hver deltager trækker to Action kort, og målet er at få en hånd af kort, hvor summen er så tæt på værdien 21 som muligt, uden dog at komme over 21 (lige som Black Jack).
Der spilles over tre runder, hvor hver spiller som udgangspunkt kan vælge mellem at foretage en af følgende handlinger:

- Trække et nyt kort fra bunken.
- Tage et kort fra sin hånd, og ligge det nederst i bunken.
- Spille et kort fra sin hånd, så det ligger synligt for de andre spillere på bordet.
- Stå over.

Spillerne kan få en ekstra handling, ved at klare et Gambling test. Et Raise giver yderligere en ekstra handlinger (altså to i alt) – mens en 1’er på Skill terningen betyder at spilleren skal bytte et tilfældigt kort fra hånden, med et i bunken. En 1’er på både Skill og Wild Card terningen betyder, at spilleren bytter alle sine kort på hånden med nye fra bunken!

Så snart en spiller trækker jokeren, skal den vises for de andre spillere. Alle spillere byter et tilfældigt kort fra hånden, med et kort fra bunken – hvorefter bunken blandes, og den spiller der trak jokeren, trækker et nyt kort.

Efter tre runder, viser spillerne deres sæt, bestående af deres kort på hånden og kort de har liggende foran sig. Den spiller der er tættest på at have 21 i sit sæt, vinder spillet. Har flere spilleres sæt samme sum, vinder spilleren med færrest kort i sættet – og dernæst afgøres en lige stilling af hvem der har flest spar (så hjerter, ruder og klør), og skulle det fortsat være det samme, så hvem der har det højeste kort (eventuelt efter kulør hvor spar er bedst, og dernæst hjerter, ruder og klør).

Det er selvfølgelig muligt (men ekstremt risikabelt) at snyde i Sabacc, hvis spilleren har en skifter. Først skal skifteren indstilles til den rette frekvens (det krævet et test med Repair) – dernæst tager spilleren en Opposed Gambling test mod samtlige af de andre spillere + eventuelle tilskuere. Klare spilleren det, vinder han automatisk spillet. Fejler han, bliver de andre spillere mistænksomme, og kommer nok med anklager om snyd – taber han med mere end et Raise, bliver hans snyd opdaget – og så er flugt eneste udvej, hvis han vil redde livet!