

A KÍSÉRTŐ MÚLT AVAGY A SITH FELTÁMADÁSA

II EPIZÓD



II EPIZÓD

ELŐLJÁRÓBAN

Ez egy kalandmodul sorozat második része. Ha az első rész nem lenne meg, letöltheted a <http://rpg.hu/> és a <http://atlantisz.atw.hu/> honlapról. Ez a modul a D6-os szabályrendszerre íródott verzió, D20-as átirata. A D20-as szabályrendszer a Wizard of the Coast által kiadott Revised Core Rulebookban, és annak kiegészítőiben található meg. A játékhoz szükség lesz még a Darkside Sourcebookra, és a Starships of the Galaxyre.

Ahol lehet, oda berakok képeket és mellőzöm a leírásokat. A fontosabb kiemeltebb részeknél részletes leírást adok, máshol viszont a mesélői fantáziára bízom a dolgokat.

Aki ismeri az első kalandot, az tudja hogy ezt a csapatomnak meséltem, és hozzájuk igazítottam a történeteket. Sajnos a második részben ez még inkább így lesz, mivel itt nálam a játékosok határozták meg a kaland további menetét. Megpróbálok minden kaland elején opciókat adni, hogy hogyan keveredhetnek bele a játékosok.

ELŐZMÉNYEK, HÁTTÉR

Az előző kaland ott ért véget, hogy a karakterek megtalálták az orbitális pályán keringő űrhajójukat üresen. Liana az űrhajóval orbitra állt, majd jelzett a közelben várakozó flottájának hogy szedje fel. Hogy milyen flotta? Nos ő nem töltötte feleslegesen az idejét, hanem éjszakánként, és nappal a lopott percekben szép lassan építgette a saját kis birodalmát. Üzleti partnereket szerzett, magánhadsereget állított fel, és egy peremvidéki rendszert az uralma alá hajtott.

PARTNEREK

A partnerivel nem közvetlenül áll kapcsolatban. Még a Coruscanton megismert egy Tyvan Quigley nevű embert, akit elég megbízhatónak tartott ahhoz, hogy közvetítő legyen. Tyvan egy kapzsi, alamuszi kis emberke, de elég hűséges, - ameddig nem kap egy nagyobb ajánlatot. Nem épp egy mintajellem, de Lianának épp egy ilyenre van szüksége. Elég jól kiismeri magát a galaxisban, tudja mit, hol lehet, és érdemes beszerezni. Liana egyelőre nagyon jól fizeti, és kilátásba helyezett pár komoly fenyegetést, ha esetleg elárulná őt ezért Tyvan most elég hűséges és kitartó.



TYVAN QUIGLEY

STATISZTIKA: Alapszabálykönyv 343. oldal, közepes szintű „Bűn lord” (Crime Lord)

TELOK HOR

Ő egy durós hajókereskedő, aki a Koréliai rendszerben dolgozik. Liana már korán kapcsolatba lépett vele. Természetesen Tyvan közvetítésével. A partnereinek többsége nem tudja pontos kilétét, csak a közvetítőt ismeri, ami egy elég megszokott dolog ebben a „szakmában”.

Korélián egy ellátó úrállomást irányít, és lopott illetve „kölcsonvett” hadihajókkal kereskedik. Az állomásán mindig van 8-10 hadihajó legénységgel. Ezek Koréliai korvett nagyságúak de néha akad egy-két nagyobb is. Az állomáson kisszámú testőrséget tart maga mellett.

Ha eljutnak hozzá, akkor fenyegetéssel, vagy meggyőzéssel, esetleg lefizetéssel tud adni egy listát a Liananak eladott hajókról. Azóta nem áll vele kapcsolatban, habár kapott egy elérhetőséget.

Nem adok neki értékeket, és többi kereskedőnek sem, mivel elég kicsi az esély hogy a karakterek eljussanak hozzájuk. Rajtuk kívül még jópáran vannak, akik ebben az üzletben utaznak, így nem a legnyilvánvalóbb választás pont az itt leírt kereskedő.

NIX JUNB

Ő egy sullusti kereskedő, aki a Vontitin székel. Ő nagy mennyiségben árul katonai ellátmányt, élelmiszert, fegyvert, egyenruhát, orvosi felszerelést és hasonlókat. Van egy szállítmányozó cége, ami rendszeresen viszi a flottának a felszerelést. Nagyjából 30 nagyméretű tömegteherhajóval rendelkezik (Action IV-V-VI, Gallofree, Ghtroc Tehercsászárnő, Star Galleon és hasonlók) Nem túl régóta van kapcsolatban Tyvannal, de rossz érzése van az üzletel kapcsolatban, viszont fél kiszállni.

ZIAK, A HUTT

Ő a Tressier IV-en egy fagyott kőbolygón tart fenn bázist. Hatalmas palotája van, ami erődnék is beillene, és egy komplett magánhadsereg védi. Az ő profilja a legénység és tisztek utánpótlása képzése. A Tressier-en nagyjából százezren laknak, ennek háromnegyede katonai vagy egyéb különleges kiképzést kapott. Ziak a legnagyobb név ezen a piacon. Rendszeres kapcsolatban áll Tyvan-al, mostanában speciális ügynököket és kémeket képez ki, amiket a fontosabb bolygókra küldenek felderíteni.

M'EPCZ GROMAG

Ő egy twi'lek, aki valamikor a Fekete Nap egyik elég nagyhatalmú vezetője volt. A Fekete Napot viszont szétzúzta a Birodalom, ezért most a saját ügyleteit intézi, és nem is rosszul. Ő irányítja az Orus és a Testarr szektor egész alvilágát, ő a legfelső vezető. A Woostri körül kering a saját úrállomása, ahol idejének nagy részét tölti.

Ő látta el a flottát a T-szárnyúakkal, és különböző speciális felszerelésekkel. Folyamatos kapcsolatban nem állnak.

FLOTTA

A flottája következőkből áll: egy Dreadnaught cirkáló, mint zászlóshajó, két Strike csapásmérő cirkáló, és hat Koréliai ágyúaszád, mint kísérőhajó. A flotta általában következő felosztásban mozog: a zászlóshajó és két ágyúaszád együtt, illetve a két Strike cirkáló egyenként két-két ágyúaszád kíséretével. A flottában nagyjából 38.000 ember és egyéb lény szolgál. A hadihajók visznek felszíni egységeket és járműveket is, de ezekre nem térek ki részletesebben.

DREADNAUGHT CIRKÁLÓ

A Dreadnaughtok, régi cirkálók, melyeket a Régi Köztársaság állított szolgálatba. A szabvány Dreadnaught mely ma van szolgálatban, nem sokban különbözik azoktól, melyek meg a Régi

Köztársaság idejében szolgáltak. Meg az újjáalakítás után a Dreadnaught fényalatti sebessége alig bír versenyezni a Victory osztályú csillagrombolók sebességével. A hipermeghajtásának csak lassú másodosztályú értéke van, és a hajóburka, és a pajzsa is gyöngé egy hasonló méretű hajóhoz képest. Az átalakított Dreadnaughtnak is 16,000 fős legénységre van szüksége. A Dreadnaught repülési fedélzeteit úgy tervezték, hogy egy standard, tizenkét gépből álló, raj szállítására legyen alkalmas.



NÉV: Pusztító Erő

STATISZTIKÁK: Starships of the Galaxy 90. oldal. (12 T-szárnyút hordoz)

STRIKE CIRKÁLÓ

A Loronar Strike osztályú cirkálóját a Birodalmi flotta legnagyobb őrzött titkának nevezték. Amíg minden csempész és Lázadó tudta, hogy kell el kerülni a Csillagrombolókat, a Strike cirkáló harci teljesítménye eléggé meglepetésszerűen hatott sokukra. A Loronar tervezete a járművet, amelyet nagy tömegben lehet gyártani viszonylag rövid idő alatt, az egyes részeinek előre gyártott természetének köszönhetően. Ez az eljárás nem csak lecsökkenti a gyártási időt, hanem drasztikusan lecsökkenti az árát is az egyes járműveknek. Minden Strike cirkáló képes egy századnyi rohamosztagost, két Ftsz, és egy Ptsz lépegetőt szállítani a felszíni támadó hadműveletekhez. A kicsi, de használható hangárja, egy rajnyi TIE vadászt képes szállítani. A moduláris tervezéséből adódik, hogy a Strike cirkáló könnyen módosítható a különböző küldetésekhez. Ezek a specializált járművek, amelyek jelenleg szolgálatban vannak az előre gyártott helyőrség telepítő hajó, rohamosztagos szállító, TIE indító platform (Strike Teherhajó), nehéz járműjavító, bolygótámadó jármű, amely képes legfeljebb öt lépegető szállítására. Míg a befektetés a tervezésére érthető, a Strike cirkálónak megvannak a messziről felismerhető gyenge pontjai is. A moduláris tervezés azt jelenti, hogy egy egész rendszer, vagy a fegyverzet ütegek egyetlen, jól célzott lövéssel kiiktathatók.



JÁRMŰ: Loronar *Strike*-osztályú közepes cirkáló

NÉV: Pörölycsapás, Lennear végzete

TÍPUS: csatahajó

ÁR: -

MÉRET: óriás (450m)

LEGÉNYSÉG: minimum 800, maximum 2,112 (Normál +2)

UTASLÉTSZÁM: 340 (katona)

RAKTERÜLET: 6000 metrikus tonna

KÉSZLETEK: 1,5 év

HIPERMEGHAJTÁS SZORZÓ: x2

TARTALÉK HIPERHAJTÓMŰ: x12

MAX. SEBESSÉG: cirkálás

VÉDELEM: 18

PAJZS PONTOK: 260

TÖRZS PONTOK: 600

DR: 20

FEGYVER: 20 Turbólézer

TŰZÍV: 1 telep (5 ágyú) minden irányba

TÁMADÁSMÓDOSÍTÓ: +8

SEBZÉS: 5d10x2

TÁVOLSÁG MÓDOSÍTÓ: PB -4, S -2, M +0, L +0

FEGYVER: 10 Nehéz turbólézer

TŰZÍV: 4 elülső, 3 jobb, 3 bal

TÁMADÁSMÓDOSÍTÓ: +2

SEBZÉS: 7d10x5

TÁVOLSÁG MÓDOSÍTÓ: PB -4, S -2, M +0, L +0

FEGYVER: 10 Vonósugár

TŰZÍV: 2 elülső, 3 jobb, 2 bal, 2 hátsó

TÁMADÁSMÓDOSÍTÓ: +4

SEBZÉS: speciális

TÁVOLSÁG MÓDOSÍTÓ: PB -4, S -2, M/L n/a

FEGYVER: Ionágyú

TŰZÍV: 4 elülső, 4 jobb 3 bal

TÁMADÁSMÓDOSÍTÓ: +8

SEBZÉS: speciális

TÁVOLSÁG MÓDOSÍTÓ: PB -4, S -2, M +0, L n/a

VADÁSZGÉPEK: 12 T-szárnyú

KORÉLIAI ÁGYÚHAJÓ

A Koréliai korvettel ellentétben, a Koréliai ágyúhajót kifejezetten harcra tervezték, és nehézfegyverekkel és páncéllal tölték teli. Csak kicsiny hely maradt a tárolásra, utasokra vagy akár katonákra a fedélzetén. Az ágyúhajót gyorsra tervezték, és hogy rengeteg fegyvert vigyen magával. Az ágyúhajó hajtóművei a hajó területének majdnem felét elveszik, és a legtöbbjét, ami kimaradt, a fegyverek és a pajzsok teszik ki. A tűzerek kulcsfontosságú elemei az ágyúhajó sikerének. Ha együttműködnek, és hasznosítják a hajó örületes fegyverarzenálját a legnagyobb határfokon, akkor a hajót szinte áthatolhatatlan lézertűzből álló korláttal tudják körülvenni, ami igazán komoly károkat tud okozni bármilyen vadászgéprajznak, ami meg meri támadni. Akárhogy is, az ágyúhajó útegeinek mindegyike manuális működtetésű, és nem lehet őket a hídról irányítani. A tűz irányítása eléggé nehéz a képzetlen legénységek számára, szinte lehetetlen a tökéletes működtetésük. Méretéhez, és sebességéhez mérten nincsen jobb vadászgép elleni jármű, mint a Koréliai ágyúhajó. A Szövetség (és később az Új Köztársaság) kiterjedten használta ezeket a járműveket, és néhányuk még magán védelmi flottában és független hadseregekben is megtalálható.



NÉV: Győzelem, Korbács, Kaszás, Vörös ördög, Plazmafáklya, Ezüst szikra

STATISZTIKÁK: Starships of the Galaxy 90. oldal

T-SZÁRNYÚ VADÁSZ

A T-szárnyú vadászt a Lázadás korszakában fejlesztették ki, hogy általános rövidtávú vadászgépként szolgáljon. Mivel általában nincs hiperhajtóműve, ezért a T-szárnyút általában űrállomások, kisebb teherhajókon, hordozóhajókon található meg, vagy bolygóvédelmi feladatokat lát el. Nagyon mozgékonyak és gyorsak, és mindkét tekintetben képesek felvenni a harcot a TIE/ln-vel.



Sajnos ennek nem találtam meg a statisztikáit, de a D6-os rendszerben nagyon hasonló értékei vannak, mint az A-szárnyúnak, (Starships of the Galaxy 63. oldal) így ezt javaslom helyette, a zavaró berendezés nélkül.

A FLOTTA LEGÉNYSÉGE

Természetesen a flottában vannak jól képzett tisztek, és speciális egységek is, de ez a három karaktertípus az, akivel, a legnagyobb eséllyel találkozhatnak a karakterek. A flottában fegyelem uralkodik, nem zsoldosbandaként, hanem magánhadseregként viselkednek. A legénység sokféle fajból kerül ki.

HADITENGERÉSZ

Alapszabálykönyv: 350 oldal, Közepes szintű tiszt

MEGJELENÉS: Fekete-ezüst egyenruha, csizma, sapka.



KATONA

Alapszabálykönyv: 349 oldal, Közepes szintű zsoldos

MEGJELENÉS: A katonák teljes teste borító sötétszürke rohamvértet viselnek. Alatta egy fekete alsóruházat van.

VADÁSZPILOTA

Alapszabálykönyv: 353 oldal, Közepes szintű vadászpilóta

MEGJELENÉS: A Lázadó pilótákéhoz hasonló ruha, csak sötétkék-ezüst színben.

HIRSI

NÉV: Hirsi

FUNKCIÓ: aktív kolónia

KORMÁNY: Diktatúra – lásd lejjebb

TÍPUS: Földi

FELSZÍN: dzsungelvilág

HŐMÉRSÉKLET: 29°C

GRAVITÁCIÓ: normál

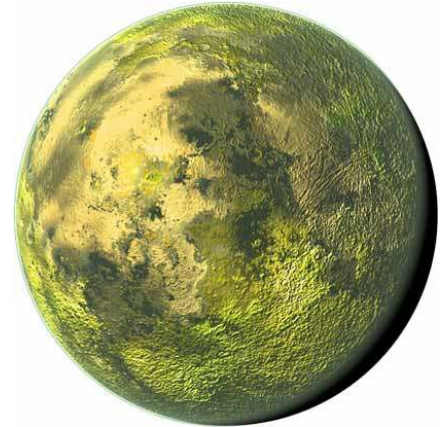
ATMOSZFÉRA: I-es lélegezhető

HIDROSFÉRA: Nagyon nedves

IDŐSZÁMÍTÁS: 27 óra/nap

TECHNOLÓGIA: úrkorszak

LAKOSSÁG: 7 millió



A Hirsi kolóniát nagyjából egy évszázada alapították, hogy a bolygón található egzotikus alapanyagokból luxuscikket gyártsanak. Egy időben az ipar virágzott, majd a gazdasági helyzet romlása miatt nem lett vevő a természetes fából készült bútorokra, és műtárgyakra. Az utóbbi 30 évben a kolónia stagnált. A kivágott erdők helyén mezőgazdasági tevékenységet folytattak, a kis mértékű export luxuscikkek pedig elegendőek voltak ahhoz, hogy a gazdaság ne essen csődbe. Nagyjából fél éve viszont egy új adófajtának hála, amit a szektor moffja (Ycav Aysenud) rendelt el, a kolónia gazdasága összeomlott. Liana ekkor kezdte megszervezni a hatalmát, Tyvan javaslatára megvette a bolygót. Kifizette a bolygó tatózását, átvette ez által a fontosabb ipari létesítmények és infrastruktúra feletti irányítást, így gyakorlatilag ő irányította a bolygót. A Permvidéken az ilyen esetek nem meglepőek.

Hogy elkerülje a túlzott érdeklődést, a bolygón meghagyta a kormányzó testületet, és Tyvanon keresztül a háttérből irányít. Egyelőre, csak mint flottatámaszpontot a használja.

A bolygót jelenleg egy kinevezett bábkormány irányítja. A népesség három nagyvárosban és egy tucat kisebb városban él elszórtan. Miután egyelőre őket nem sújtja semmilyen elnyomás, sőt úgy tűnik, hogy a gazdaság kezd felvirágozni, nincs semmilyen ellenállás. A bolygón se Lázádo, se Birodalmi egységek nincsenek. A bolygó körül egy orbitális űrállomás kering, ez látja el a flottát.

Liana a rendszer másik bolygóján elkezdett egy bányászkolóniát felépíteni, ahova rabokat szerez a környező rendszerek börtöneiből. Jelenleg a környező kisebb kolóniákat akarja egy szövetségbe összekovácsolni, látszatra a gazdasági egység miatt, valóságban viszont hogy legyen egy szilárd hatalmi bázisa.

Eközben egy Strike cirkálója két ágyúnaszáddal a lakatlan rendszereket vizsgálja át, kalózbándákat és egyéb hasznosítható erőforrásokat keres, akiket vagy maga mellé állít, vagy elpusztít.

A flotta felállítása, bolygó megvásárlása és az egyéb kiadások rendesen megnyirbálták az évezredek alatt kamatozott pénzét. Jelenleg elég kevés pénz folyik vissza, a legtöbbet a flotta fenntartása viszi el. Összegeket nem írok, de így is milliói vannak tartalékban, tehát azért még nem fenyegeti gazdasági csőd.

RHAMOR

NÉV: Rhamor

FUNKCIÓ: laktalan világ

KORMÁNY: nincs

TÍPUS: jeges

FELSZÍN: fagyott jégkontinensek és befagyott tengerek

HŐMÉRSÉKLET: -20° C

GRAVITÁCIÓ: normál

ATMOSZFÉRA: II-es lélegezhető

HIDROSFÉRA: Nagyon nedves

IDŐSZÁMÍTÁS: 25 óra/nap

TECHNOLÓGIA: nincs

LAKOSSÁG: nincs

A Rhamor nincs messze a Hirsitől. Ez egy kihalt rendszer, aminek csupán az első bolygóján lehet úgy-ahogy életben maradni. A bolygó teljes felszíne megfagyott évezredekkel ezelőtt, az óceánokat is beleértve. Nincs kiaknázható forrása, ezért nem is jár errefelé senki, őslakos kultúrákról pedig nem esik szó egyetlen ismert forrásban sem. Liana véletlenül vetődött erre négyezer évvel ezelőtt. A bolygón



szinte hívta valami őt. A felszínen kisebb keresés után megtalálta a Kristálypalotát egy ismeretlen nép által emelt épületkomplexumot, ami felerősíti a Sötét oldal erejét. Most hogy hatalomhoz jutott egy csapattal elutazott a bolygóra és az épületet birtokba vette, mint új főhadiszállást.



A Kristálypalota egy nagyjából 6 négyzetkilométeres területen fekszik, számtalan szobával, belső udvarral és egyéb ismeretlen helységgel. A szobákban most egy állandó, megbízható és hűséges személyzet tartózkodik.

Hatalmas pénzekért felbérelt egy klónmestert, és vett egy klónozó tartályt. Pár emberét elküldte az Ozora-ra, és ők visszaszerezték a valaha volt testét, amiből DNS mintát vettek, és elkezdtek egy új testet növesztetni. Úgy tervezi, hogy amint elkészül a klóntest átszáll abba, ezt pedig elengedi. A test a 4. Kalandra fog elkészülni.

A Rhamor felszínén nagyjából 200 embere van állandóan. A bázis nem rendelkezik védelemmel, fő erejét az adja, hogy nem tud róla senki, és a viharok miatt nehéz megtalálni, illetve megközelíteni.



A Kristálypalota ereje játéktechnikailag úgy nyilvánul meg, hogy minden Sötét Oldal próbához +10 járul, a Világos oldalt pedig ennyivel gyengíti. Ezt a hatalmas kristályok váltják ki. (Ennél részletesebb kidolgozást azért nem adok, mert nálam a karakterek soha nem is tudták meg a létezését.)

MEGLEPETÉSEK

Liana hátrahagyott pár meglepetést a csapat hajóján. Ezeket volt ideje bőven elhelyezni, amíg ott volt. A hajón elrejtett két nyomjelzőt, a leghetlenebb helyekre. (leszállótalp, szekrény mögé, zuhanyzó falába, stb). A megtalálásukhoz Fürkészést kell dobni, (úgy a legjobb, ha minden helységre külön-külön dobunk) NF: 18, 9. Ezen felül elhelyezett egy nyomjelző programot a hajón, ami hiperűrgrások után lead egy jelet. Megtalálásához egy Számítógép használat NF: 18 kell. Sem ezt, sem a többit nem érzékeli a hajó kommunikációs rendszere, mivel az is át lett programozva. Ha volt a csapatnak valami felszíni járműve abba is elrejtett egyet, de az csak bolygósztű jeladó.

És hogy biztosra menjen C-3PO-t kicserélte egy kémrobotra. Az eredeti személyiség tudása megmaradt, csupán a lent leírt dolgok léptek nála érvénybe. Ha játékos játszaná ki C-3PO-t ,akkor ő nem tud erről, tudtán kívül kémkedik. Néha lehet mesélő utalások adni, amikor az

információt átölti. Ha NJK, akkor ahányszor a parti tervez valamit, mindig meg kell említeni, hogy C-3PO a közelben sündörög, takarít, babrálja a számítógépet, italt szolgál fel, főz-süt, stb. Ezen kívül, 6 deaktivált nyomjelzőt is (ezek kb. 10 cm átmérőjű, 2 cm magas korongok, lásd kép) elrejtett. Megfelelő utasítással C-3PO tudatát átveszi a kémprogram és képes elhelyezni. Ha a karakterek megtalálják az összes nyomjelzőt, akkor C-3PO elhelyez egy újabbat. Ezt addig teszi, amíg el nem fogynak. Ezzel, ha elég ügyesek leleplezhetik C-3PO-t.



KÉMROBOT

A Kémrobot eredete eléggé érdekes. Egy kis robotgyártó cég, a MerenData, a Cybot Galactica 3PO protokollrobot maradványaival dolgozva azzal kísérletezett, hogy rejtett file-okat mutatott meg a programozásban. Végül az eredményként a protokollrobot rögzíteni tud mindent, ami körülötte történik egy meghatározott idő alatt (ami majdnem egy év), és utána képes elküldeni az információt egy magas frekvenciájú kódolt jel hatására. A robot maga nem tud a titkos programjáról, és nem tudja felidézni amit csinált, miután befejezte az adatok elküldését. A MerrenData megteremtette a tökéletes kémet - egy olyat, aki nem tudja, hogy kém. A cég titokban forgalmazta a droidot, egy keveset adott el itt, egy keveset ott, elsődlegesen azért, mivel ha mindenki tudja a Kémrobot kilétét, akkor már nincsen semmi haszna. (Egy másik elgondolás az volt, hogy a Cybot Galactica által árusított 3PO-knak leesne az ára, és nem használnák, ha az új nyíltan a piacra kerülne, ami a nagyvállalatot boldogtalanná tenné.) A Kémrobot külsőleg teljesen azonos a Protokollrobottal. Humanoid a teste, 1,7 méter magas, és 50 kilogramm a súlya. Vokabulátor beszélő-rendszerrel van felszerelve, mikrohullámú szenzorokkal, fotoreceptorokkal, és minden általános technológiával, ami a 3PO modellben benne van. A legnagyobb különbség a másodlagos programozása, ami arra utasítja a robotot, hogy vegyen fel mindent, ami körülötte történik. A robot normálisan végzi az elsődleges feladatait - fordít egyik nyelvről a másikra, tárolja, és visszakeresi az etikett gyakorlatait - mint a hagyományos 3PO egységek, teljesen a titkos programja tudta nélkül. De egy magas frekvenciájú jel hatására, a droid letölti az összes tárolt információt egy keskeny csatornán a jel forrásához. Ha a robot tulajdonosának van valamiféle belső kommunikáció figyelő rendszere, akkor képes lenyomozni az adást egészen a robotig, és valószínűleg meg is semmisíti azt, de akkor már valószínűleg későn.

A HARMADIK FÉL

Liana sok mindenre gondolt, leplezte a nyomait, felkészült a különböző eshetőségekre, egyvalamit viszont figyelmen kívül hagyott. Mégpedig azt, hogy manapság nagyon kevés Erő-használó van a galaxisban, és amióta használja a képességeit egyesek óhatatlanul felfigyeltek rá.

Coruscant, a Császárváros, a Császári palota egyik legvédelettebb belső terme. A sötét terem végében egy trónuson Palpatine császár ül, és az előtte vibráló hologramhoz szól:

- Áh, Tremayne Főinkvizítor.
- Köszönöm felség. Örülök, hogy önt egészségben látom.
- Ne hízelegjen Főinkvizítor. Fontosabb ügyben hívtam. Zavart érzek az Erőben. Nagy zavart.
- Egy újabb túlélő Jedi, ennyi év után, felség?
- Nem. A zavar forrása a Sötét oldal szolgálja. Egy közülünk. Talán. Nagyon messze van, halványan érzem csupán, néha. Tehát a Peremvidéken van. Az ön területén.
- Meg vagyok lepve felség...

- Nem érdekel! Találja meg, és pusztítsa el! Ép elég bajom van a Lázadókkal nem akarom hogy még valaki bekavarjon. Küldje ki az ügynökeit, tudjon meg róla mindent és pusztítsa el.
- Igenis felség. Azt hiszem már meg is, van az alkalmas személy...
- A részletek nem érdekelnek. Oldja meg.
- Értettem, felség.

A hologram elenyészik, az Uralkodó pedig tovább szövögeti a terveit.

Liana nem tud róla, hogy a jelenléte potenciális veszély a Birodalomnak. A Császár és az Inkvizítorok tudnak róla, de nem tudják hogy ki ő, és merre van. Tremayne Főinkvizítor Vie'Liaست küldi ki, hogy derítse ki a dolgokat, sejtése szerint köze lehet az eddig kalandjaihoz. Meditál az Erőben és megtudja azt a bolygót, ahova a karakterek legközelebb mennek. A bolygó neve persze annak függvényében változik, hogy a csapat hova ment az előző kaland után az Orellonról.

LIANA VAMAAS

Ezek azok az értékek, amiket akkor fog birtokolni, amikor újra a saját testében lesz. Addig a megszállt karakter fizikai tulajdonságait használja.

JEDI ŐRZŐ 8 / SITH HARCOS 7

ERŐ: 8 (-1)

ÜGYESSÉG: 18 (+4)

ÁLLÓKÉPESSÉG: 12 (+1)

INTELLIGENCIA: 16 (+3)

BÖLCSESSÉG: 14 (+2)

KARIZMA: 11 (+0)

KEZDEMÉNY: 8

ALAPTÁMADÁS: +15/+2

ALAPTÁMADÁS (KÖZELHARCI): +14/+1

ALAPTÁMADÁS (TÁVOLSÁGI): +19/+6 (fénykardra ez vonatkozik a Kecses fegyver miatt)

VÉDELEM: 27

ÉLETERŐPONTOK (WOUND): 12

FÁJDALOMTŰRÉS PONTOK (VITALITY): 103

AKARAT: 11

SZÍVÓSSÁG: 12

REFLEX: 13

KÉPZETTSÉGEK: (a módosítók nincsenek feltüntetve)

Egyensúly 3, Mászás 3, Számítógép használat 5, Készítés, Megfélemlítés 8, Ugrás 1, Ismeret Bolygórendszer 8; Sith tudás 8, Pilóta 3, Szakma, Esés,

KÉPESSÉGEK:

Erő-érzékeny, Egzotikus fegyverhasználat (fénykard), Fegyverhasználat (egyszerű fegyverek), Fegyverhasználat (sugárpisztolyok), Kontroll, Változtatás, Észlelés, Fegyver fókusz (fénykard), Hárítás (védő és támadó), Növelt fénykard sebzés +d8, Kecses fegyverhasználat, Űrhajóvezetés szállítóhajó, Képzett kritikus támadás, Fénykard védekezés, Erő gyorsaság, Fegyverhasználat (vibro-fegyverek), Javított kezdemény, Vakharc, Támadás



erőből, Növelt fénykard sebzés +2d8, Tüzér, Lovagi védekezés, Düh, (Rage), Vért viselet (könnyű), Vért viselet (közepes)

ERŐ PONTOK: 7

SÖTÉT OLDAL PONTOK: 19

ERŐ KÉPZETTSÉGEK: (a módosítók nincsenek feltüntetve)

Energiaszívás: 8, Erőcsapás: 8, Erővédekezés: 6, Erővillám: 11, Félelem: 10, Gyilkos akarat: 8, Gyógyítás: 8, Harci érzék: 14, Illúzió: 8, Telekinézis: 10, Telepátia: 11, Tudatbefolyásolás: 11, Tulajdonságfokozás: 11

FELSZERELÉS: fénykard (3d8+3d8), kom, nehéz sugárpisztoly (3d8, kritikus 19-20), azonosító, sith közepes vért (teljes testen, sisakkal, ügy.: +4, DR: 5 (10 fénykard, sith penge és egyéb Erő-fegyverek ellen, -2 levonás), 3 szabvány repeszgránát, Sith kard, Sith holokron, Pajzs amulett (azok amiket a karakterek találtak az előző kalandban), AG csizma mozgás: 20, 1 percnyi töltettel

MEGJEGYZÉS: Pár érték változott az első kaland óta, mert most rendesen átszámoltam őket.

TOVÁBBI RÉSZLETEK: Alapszabálykönyv 60. oldal és Darkside Sourcebook 36. oldal

ELSŐ KALANDRÓL RÖVIDEN

A csapat egyik Jedi jele telepatikus üzenetet kap a Liana által megszállt karaktertől, (vagy legalábbis ő azt hiszi) aki a segítségét kéri, de valójában csak egy csapdába jutnak.

VÁRHATÓ LEJÁTSZÁSI IDŐ: kb. 5 óra (plusz a lehetséges bemesélés)

1. KALAND: EGY RÉGI ISMERŐS

INDULÁS

A karakterek az előző kaland végén feljutottak az Orellon körül üresen keringő hajójukra. A hajón semmi nyomot nem találnak, Liana magával vitte a holokront, az amulettet (ha valamelyik másik játékoson volt, akkor telekinézissel levette a nyakából) a kardot, és a szobrot. A mostani megszállt test lelkét pedig bebörtönözte a szoborba, és elzárta jó mélyen a Rhamoron. Most visszatért a kis magánbirodalmába és azt építgeti, de figyelemmel követi a csapatot.

A karaktereknek pár nap múlva megérkezik az új hiperhajtómű. Innen rájuk van bízva, merre mennek tovább. Ha még mindig komolyan gondolják His'amao felkérését elutazhatnak a Rylothra, de ott utánanézve a dolgoknak kiderülhet, hogy ez csak átverés. Akármelyik bolygóra is megy a csapat, Tremayne főinkvizítor egy meditáció során megtudja, és oda küldi az ügynökét. Az ügynök (Vie'Lias) feladata hogy beférkőzzön a csapat bizalmába és megtudjon lehetőleg mindent a Sithről. Az ügynök már pár nappal előbb ott van, mint a csapat.

Ha a csapat megérkezik a bolygóra, akkor egy kocsmában, vagy az utcán, vagy egy boltban „véletlenül” összefutnak az Inkvizítorral, a rég elveszettnek hitt társukkal. Remélhetőleg minden fenntartás nélkül „visszafogadják” a csapatba. Az ügynöknek el kell helyeznie két további nyomjelzőt (Rejtőzés dobást kell dobni az elhelyezés során). Természetesen van nála. Javasolt, hogy legyen valami észrevehető jele annak hogy megváltozott, sötétebb ruhák, komor hangulat stb.

Amíg a bolygó felszínén tartózkodnak, a csapat Erő-használója telepatikus üzenetet kap álmában. Látja az űrből a Hirsit és egy hangot hall: *Hirsi, a Peremvidéken. Ez az első lépés a kiszabadításomhoz.* (Képváltás a *Pusztító Erő* képe) *Jussatok fel hajóra, itt vagyok... használd a teherhajókat és...* Itt megszakad. Ahogy véget ér az üzenet, a karakter felébred. Nem tudja ki üzent, legalábbis teljesen biztosra nem mondhatja. Bolygórendszerek ismerete NF: 17-el, tudhat általános dolgokat a bolygóról, de a hatalomátvételtől még nem tudhat, mivel az még friss dolog. Ezt az üzenetet Liana küldte, hogy csapdába csalja a karaktereket. A karakterek vagy hisznek neki vagy nem. Legalábbis van valami kiindulópontjuk, amin elindulhatnak. Adatgyűjtés NF: 20-al megtudhatják a bolygó felvásárlást, és hasonló dolgokat viszont az egyetlen név, amivel találkoznak Tyvan Quigley neve.

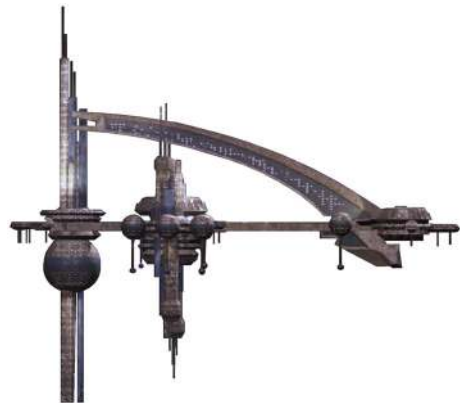
HIRSI

Ha úgy döntenek, hogy elmennek a Hirsire, akkor az egy 1,5 napos út, és Asztrográció NF: 14. A bolygónál kilépve észreveszik az orbitális űrállomást. Ez egy kereskedelmi és ellátó állomás kevés fegyverzettel. (Ha értékek kellene akkor az első kalandban az Evakmar orbitális állomás)

A rendszerben jelenleg a *Pörölycsapás*, a *Vörös ördög*, és a *Plazmafáklya* tartózkodik. A két ágyúaszád az állomás mellett van, a Strike cirkáló pedig a rendszer szélén, járőrútvonalon. Az állomásra minden nehézség nélkül le lehet szállni. A dokkolási díj naponta 20 kredit.

Az állomáson Adatgyűjtés NF: 15-el megtudhatják, hogy innen látják el a flotta hajóit utánpótlással, és nagyjából 12 óra múlva indul egy transzport a *Pusztító Erő*-re. Adatgyűjtés NF: 18-al megtudhatják a flotta méretét és felépítését, illetve a hajók neveit. A transzport egy Action teherhajó lesz, a *Molett hölgy*, ami az egyik teherdokkban áll, most pakolják és 10 óra múlva lesz tele. Ezek az információk eléggé hozzáférhetőek, mivel az egész állomáson tud ezekről a dolgokról mindenki egy kis részletet, csak össze kell rakni.

A hajónál sokan vannak rakodás alatt, a 4 fős személyzet és 15-20 munkás, de amint végeztek a pakolással, a munkások elmennek. A legénység értékei, mint a haditengerészek.



MOLETT HÖLGY

A Koréliei Action IV teherszállító a harmadik legnagyobb tagja az Action teherszállító sorozatnak. A rakomány szállító területe több mint 75,000 tonna.

Hogy lefaragjanak az árból a Koréliei Mérnökség eltávolította a pajzsgenerátorokat, ezzel magára hagyva a hajót harci körülmények között. A Koréliei Mérnökséget dicséri ezzel szemben, hogy az Action IV teherszállító széles körben elfogadott, és megtalálható az egész galaxisban.

STATISZTIKÁK: Starships of the Galaxy 77. oldal

Ha a hajón csak potyautasként akarnak utazni, akkor az elindulást követő második órában a legénység kiszúrja őket és megpróbálja elkapni vagy megölni. Amelyik az egyszerűbb. Ha viszont elintézték a legénységet és sikerül feljutni a hajóra, anélkül hogy kintről gyanút fognának, az induláskor megkapják a koordinátákat és az előre kidolgozott hiperútvonalat. Nagyobb teherhajóknál ez megszokott dolog. Hacsak nem dobnak egy Asztrográció NF: 25-öt

úgy látják, hogy ez az út a Symen rendszerbe vezet, (bármilyen lehet ott, nem jutnak el oda) ami egy 16 órás út. Ha megdobják, akkor látják, hogy az út túl közel megy el az Auril rendszer széléhez, és ott a gravitációs tér (Fekete lyuk – Antaresnek hívják) kirántja a hajót a hipertérből, és nagy valószínűséggel leégeti a hiperhajtóművet. Ha erre rájönnek, akkor választhatnak; vagy más úton mennek a Symen rendszerbe (Asztrográció NF: 12, 21 óra, és nem találnak semmi nyomot), vagy pedig a csapdát kikerülve az Auril rendszerbe mennek. Remélhetőleg az Auril rendszert választják.

Remélhetőleg több eszük van, minthogy az űrállomáson hagyják a hajójukat.

AURIL RENDSZER

A hipertéri út egy hirtelen rázkódással ér véget, ahogy a hajót az Antares ereje kirántja a hipertérből és szétégeti a hajtóművet. Persze ha rájöttek erre, akkor normálisan léphetnek ki. Kint feltárul a szemük előtt a Nespis VIII űrvárosa, egyike a legnagyobb ősi űrkikötőknek. Az Auril rendszerek csomópontjában évezredek alatt épült fel ez az elektronikus konstrukció.

A Nespis VIII a hipertéri utazások kezdetén jelzőállomásként született meg. Az évezredek során űrvárossá nőtte ki magát. A csillagközi metropolisz galaktikus konfliktusok ezreit élte túl, többek közt a Sith háborút, amelynek számos közeli naprendszer esett áldozatul. Átvészelte a Cron felhő pusztulását, és a Klón háború után néptelenedett el.

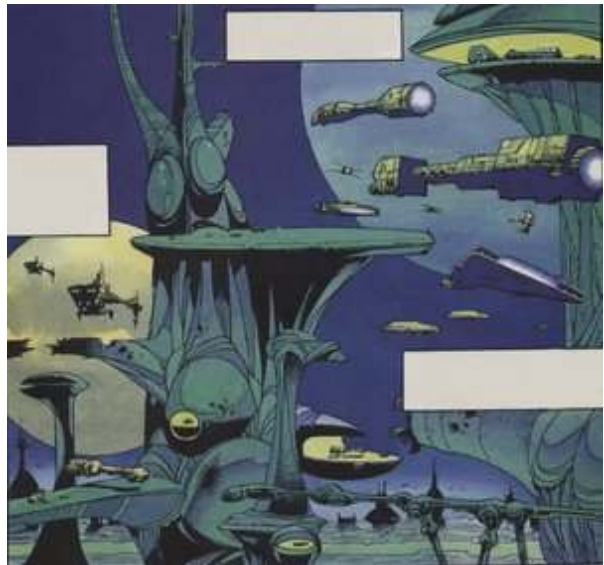
Ez egy hatalmas kiterjedésű üresen álló város most, hogy a karakterek megérkeztek. A közelben csak a város látszik, a rendszer csillaga, és a fekete lyuk a rendszer túlsó felén. Semmilyen járművet nem érzékelnek. A Pusztító Erő a város túlsó felén állomásozik (így nem lehet érzékelni) és pár kihelyezett kémiszondával figyeli a teherhajót.

Ha elromlott a hajójuk, akkor érdemes leszállniuk, hogy alkatrészeket keressenek. Könnyedén dokkolhatnak a hajóval bárhol a városban. Ha nem romlott el a hiperhajtóművük, akkor is érdemes leszállni valami ok miatt (például hogy vajon miért akarták idecsalni őket). A város mérhetetlenül ősi, többszáz építészeti stílusban készült. Még tapasztalt űrjáróknak és nyújt érdekességet. A generátorok működnek, ugyanis a fények automatikusan bekapcsolnak, egy-két terminál villog, az ajtók működnek. Itt-ott ősi karbantartó droidok, járnak, sok helyen még van növényzet.

ÖSSZECSAPÁS

A karakterek előbb utóbb elérnek egy csarnokba, amit folyosók és lépcsők osztanak fel és tetejét egy hatalmas acélüveg zárja le csodálatos kilátással az űrre. Ez valaha egy bevásárlóközpont volt.

Ahogy beérnek, az ajtók bezáródnak és katonák jelennek meg a balkonokon. 20-an vannak. (Értékek: lásd Katona. Ha



gyengék, akkor lehet rajtuk erősíteni. Az én csapatom egy jóval erősebb egységet simán elintézett) Az egyik lépcsőn pedig a megszállt karakter testében Liana. Felkattintja a fénykardját, és megszólal:

Vártam rátok. Lássuk, fejlődtek-e valamennyit. Te gyere fel, és vívjunk ahogy az már évezredek óta szokás. Többiek pedig addig elszórakoznak. – Ezt a csapat Jedijének mondja. Ahogy a Jedi elindul hozzá, a katonák tüzet nyitnak a többiekre. Egyelőre csak kábító fokozatot használnak. A harc két részből áll össze: A Sith és a Jedi párbaja, illetve a katonák és többi játékos harca. Az utóbbi mehet a szokásos kockadobálás alapján. Az átrium tele van fedezékekkel, üres helységekkel, beugrókkal, kiválóan alkalmas a hátirakéta kihasználásra. Ha katonákból legalább hármat megöl a csapat, akkor azok bekeményítenek (gránátot dobnak, élesre állított fegyverek stb).

Ha Vie'Lias mint NJK van itt, akkor valamiért elájul amint elkezdődik a harc. Így az egyik karakter a harc végén telepatikus üzenetet kap Lianától: *Nem tettem semmit xy-al.* Ha JK, akkor remélhetőleg több esze van, minthogy előrántsa a fénykardját.

A párbaj kicsit másképp folyik le. Liana aktiválja a Harci érzéket (Battlemind) még a beszéd előtt. Remélhetőleg az ellenfele is használ ilyet. Liana célja nem megölni őt, hanem átállítani saját oldalára. A harcot lehet dobálgatni, de eleve jóval erősebb, és a vértjén keresztül nincs túl sok esély arra, hogy megsebezzék. Ha bárki lő rá, visszaveri a lövedéket. Próbálja meggyőzni a Jedit, tagadja a Jedi kódexet, dühíti a másikat, sérteget, egyszóval mindent megpróbál, hogy az elveszítse a fejét. Ha vagy a játékos (!) vagy karakter kiborul és sikerül 2-nél több Sötét oldal „pontnyira feldühíteni” ellenfelét vagy halottak az emberei, akkor elbúcsúzik és távozik az összecsapás színhelyéről (AG csizmákkal elrepül egy magasabb kijárat felé). A karakterek ahogy felnéznek, látják a *Molett hölgyet* elrepülni.

Jó esetben mindenki életben maradt, kisebb-nagyobb sebekkel. A legnagyobb gond nagy valószínűséggel hogy nincs űrjárművük. (alap esetben nem távirányíthatóak ilyen távolságból a járművek, főleg nem hipertéri utazáshoz) Ha van űrjárművük valamilyen módon, akkor az űrvárost könnyedén elhagyhatják. Ha nincs, az nagyobb gond. Ha elkezdenek kutakodni akkor kb. 2 órás keresés után, az egyik közeli dokkban találnak egy még talán használható űrhajót.

Az űrhajó látszólag nagyon sok éve pihen itt, ugyanis belepte a por. Láthatólag elég keményen tették le, ugyanis nem talpain áll, hanem becsúszott a hangárba. A hajó előtt látnak egy oszladozó holtestet. Átkutatva egy kom, 234 kredit, egy sugárpisztoly és egy azonosító kártya van nála. Az azonosítója szerint Keyiz Bedco most lenne 45 éves. Ember, férfi korélieai születésű, láthatólag hátba lőtték. A hajónapló, és egyebek szerint 18 évvel ezelőtt történt itt ez az incidens. Valójában semmi köze történethez, csupán egy kis színesítés, had törjék a fejüket a karakterek. Keyiz egy csempész volt, aki társával menekült az őt üldöző kalózok elül. A társa kezelte a hajó lövegtornyát, amit lerobbantottak vele együtt. Nagy nehezen sikerült idáig eljutni, de itt csapdába csalták és lelőtték. A hajóján levő értékes árut magával vitték, őt pedig itt hagyták. A hajó nagyon rossz állapotban van. Meg kell javítaniuk, de az napokat vesz igénybe. A hajón találnak 4 gyógycsomagot, de az élelmiszer mind megromlott (a víz nem túl jó ízű, de van) és a városban sincs ehető dolog. (leszámítva a leölt katonákat). A második napon egy könnyű túlélés próba kell, a harmadikon egy fokkal nehezebb és így tovább. Azért ne éheztessek halálra őket.

A javításhoz szükséges szerszámok a hajón vannak, az alkatrészeket fellelhetik a városban.

A javításhoz szükséges NF-ok és idők: 12 egy óra (2x), 20 két nap, 16 öt óra, 8 tizenöt perc (15x)

SKYLINE

JÁRMŰ: CEC CV-300
TÍPUS: teherhajó
ÁR: 130.000 kredit újonnan így 15.000
MÉRET: small (21 méter)
LEGÉNYSÉG: 1 (+2)
UTASLÉTSZÁM: 4
RAKTERÜLET: 45 metrikus tonna
KÉSZLETEK: 2 hét (nincs élelmiszer csak energia és víz)
HIPERMEGHAJTÁS SZORZÓ: x3
TARTALÉK HIPERHAJTÓMŰ: x12 (nem működik)
MAX. SEBESSÉG: attack
VÉDELEM: 21
PAJZS PONTOK: 50 (nem működik)
TÖRZS PONTOK: 150
DR: 5

FEGYVER: Nehéz sugárágyú
TŰZÍV: elülső
TÁMADÁSMÓDOSÍTÓ: +7 (+1, +2, +4)
SEBZÉS: 4d10x2

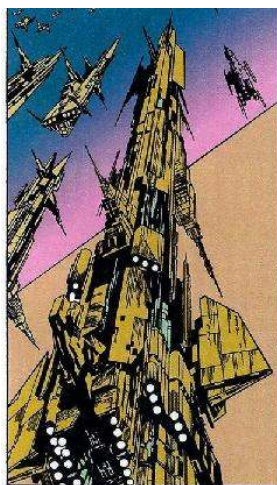
KÉPE: <http://atlantisz.atw.hu/starwars/Skyline.gif>

A hajó eredeti neve *Skyline* (*Látóhatár*). A hajón nincs túl sok hasznosítható felszerelés csak a gyógycsomagok (4db), szerszámok, berendezések. A nem működő részek úgy értendők, hogy azokhoz nincs is alkatrész. Természetesen Liana erre is rakott nyomkövetőt a megtalálás NF: 17.

Ha sikerül megjavítani a hajót akkor indulhatnak. A navigációs komputer már eléggé elavult nem 100%-os adatok vannak. Az egyetlen biztos hely, ahova mehetnek az Oseon rendszer. Asztrográció NF: 15, útidő 8 óra (1x-es hajtóművel)

OPCIONÁLIS LEHETŐSÉG – KITÉRŐ A MÚLTBA

Ez a mellékszál kicsit színesebbé teszi a játékot. Persze ezt csak akkor javaslom, ha belefér a kalandba az ilyen Star Trek-es, időugrásos, párhuzamos világos dolog.



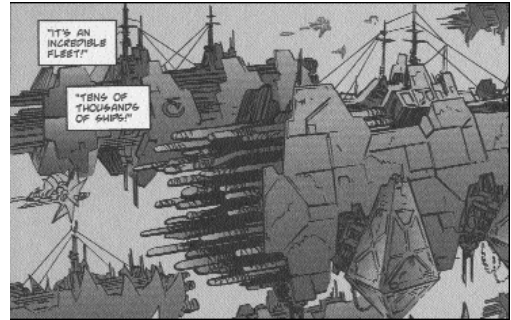
A karakterek megpróbálkozhatnak azzal, hogy kihasználják az Antares tértorzító hatását, és ezzel próbálják meg levágni az útidőt az Oseon rendszerbe (vagy oda, ahova igyekeznek) ha az Asztrográció legalább NF: 18, akkor kapnak egy ránézésre megfelelő pályaadatot, amin elindulhatnak. A Fekete lyukhoz közeledve, az előtt egy perccel kiszúrnak a fekete lyuk felől érkező hajót (nincs idő az azonosításra, túl messze van). És amint belépnek a hipertérbe, szinte azonnal ki is lépnek.

A környék kicsit megváltozott, a város jóval kisebb, de élettel teli és egy hadiflotta veszi körbe. Történelemismeret NF: 18-al felismerik hogy ezek a Régi köztársaság nehéz csatahajói, 5000 (!) évvel ezelőtről. A fekete lyuk meghajlította a téridőt és visszavitte őket a múltba. Nagyjából 30 csatahajót és 50 cirkálót látnak hadrendben, majd egy osztag Köztársasági vadász fogadja őket. Remélhetőleg nem

szándékoznak harcba bocsátkozni velük. A vadászok a vezérhajóra kísérik őket a *Köztársaság dicsőségé*-re.

A zászlóshajón Aresus Jedi tábornak fogadja őket, egy szakasz katona kíséretében. Meghallgatja a mondanivalójukat, és közli hogy most épp hadban áll a Köztársaság (a Nagy hipertéri háború a Sith Birodalom ellen) Úgy dönt, hogy minél kevésbé sérüljön az idővonal, azonnal kidolgoztat egy visszautat. Nem fogad el semmilyen segítséget és technológiát nehogy valami komolyabb időzavar legyen. A karakterek fél órát vannak a csatahajón, majd visszakísérik őket a hajójukba és megadják a koordinátákat. A karakterek ugyancsak nem vihetnek el semmit (legalábbis nem engedik). Amint elhagyják a dokkot a hipertérből előrajzik a nagyjából kétszeres túlerőben lévő Sith flotta. Habár 5000 évvel régebbi hajók, méretük miatt esélytelenek a karakterek, főleg ha Skylineal mennek. Útban a fekete lyuk felé esetleg be lehet mesélni, hogy pár Sith vadász a nyomukba ered. A csatát írd le színesen és élvezetesen, mintha mai ember nézné végig a Trafalgari ütközetet.

A koordinátákkal sikeresen visszernek a jelenbe, és látják amint a hajójuk belemegy fekete lyukba ugyanis egy perccel előbb érkeztek meg.



SITH VADÁSZGÉP

Használd a Z-95-ös értékeit pajzs és rakéták nélkül.

STATISZTIKÁK: Alapszabálykönyv 228. oldal.



OSEON

NÉV: Oseon

FUNKCIÓ: kolónia

KORMÁNY: demokrácia

TÍPUS: aszteroidák

FELSZÍN: mesterséges környezet

HŐMÉRSÉKLET: változó 25° körül

GRAVITÁCIÓ: változó

ATMOSZFÉRA: I-es lélegezhető

HIDROSZFÉRA: nincs

IDŐSZÁMÍTÁS: Coruscanti középítő

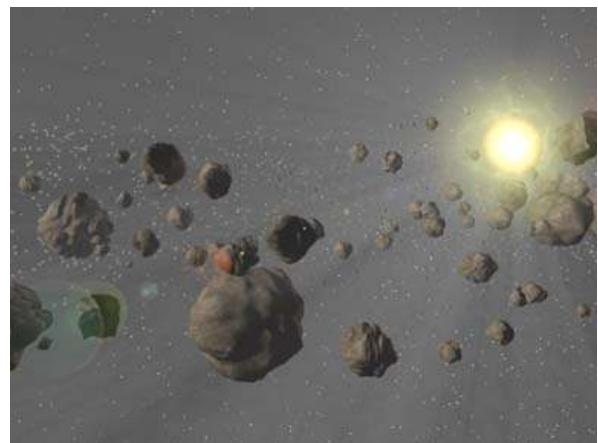
TECHNOLÓGIA: úrkorszak

LAKOSSÁG: 7 millió

Részlet: Lando Calrissian és Oseon tűzvihara

Oseon volt a *tűzvihar* otthona.

Számos csillagrendszerben találhatók kisbolygó-övezetek, amelyekben nagyobb aszteroidák és különböző törmelékek találhatók, amik soha nem állnak össze égitesté. Ezekben a körkörös zónákban a homokszemcse nagyságútól kezdve egész több száz kilométer átmérőjű objektumok



keringenek. Néhány rendszerben több ilyen övezet is található.

Az Oseonnak egyebe sincs.

Ez a rendszer nem rendelkezik a szó szoros értelmében vett bolygókkal. A jó ég tudja, miféle katasztrófa történhetett itt évmilliókkal az emberiség feltűnése előtt. Tálán egy vörös törpe került túl közel és hatalmas gravitációja megakadályozta a bolygók kialakulását. Netán a rendszer speciális alkotóelemei közül valamelyik okozta a bolygók felrobbanását.

Esetleg valami ősi, idegen faj háborúzott erre felé.

Akármi is okozta, az Oseon napja körül hét széles sávban keringett a csillagközi törmelék, milliószor millió apró égi objektum. A világocskák legnagyobbika, az Oseon 6845 volt, 700 kilométeres átmérővel. Hegységekkel borított felszínén luxushotelek, éjszakai szórakozóhelyek és elegáns rezidenciák sorakoztak. A más övezetekben lévő méretes sziklákat a gazdagok és szupergazdagok rezidenciáivá alakították át. Elegendő hely volt mindenre.

A rendkívüli dolgok azonban nem voltak elegendőek ahhoz, hogy ötcsillagos turista látványossággá alakítsák a helyet. De évente egyszer – hogy milyen alapon számították ezt, azt Lando elfelejtette, bár olvasott róla valamit – az Oseon napja sajátos módon felragyogott, teret adva ezzel azon feltételezéseknek, miszerint speciális elemek okozták a bolygók szétrobbanását. Amint a flérek elérték a legközelebbi aszteroidákat, az egész rendszer fluoreszkálni kezdett, pulzált, rezonált, hatalmas, szivárványszínű fénysávok keletkeztek. Millió kilométer hosszúságban és szélességben ragyogtak, mint egy hatalmas kerék küllői.

Az ismert univerzumban valószínűleg nem létezett még egy ilyen csodálatosan látványos jelenség, mint Oseon tűzvihara.

Az Oseon rendszerben kilépve alig pár percük van, amíg eléri őket a Tűzvihar. Három közeli aszteroidán van település. Választhatnak az Oseon 6845, az Oseon 5312, és az Oseon 7218 közül. Ha valaki dob egy Bolygórendszerek ismerete NF: 20, akkor tudja hogy melyik aszteroidán mi van. Az első aszteroida (6845) üdülőparadicsom, hotelek, kaszinók, drága az élet de egy szerencsejátékos jól megszédheti magát. A második (5312) bányászkolónia és gyárak. Itt a szokott ár 80%-áért tudnak technikai cikket beszerezni. A harmadik (7218) egy lakóaszteroida, minden egzotikum nélkül.

Nem sokkal leszállásuk utána megérkezik Tűzvihar. Gyönyörű látvány csak hogy az első hét után már unalmassá válik. A vihar 3 hétig tombol. Ha nagyon erősködnek elhagyhatják a rendszert, de a viharban +15-el nő az űrhajóvezetés célszáma, és +20-al a hiperűrugrásé. A szenzorok egyáltalán nem használhatóak. Ha eltévednek, csak magukra számíthatnak, ugyanis ilyen körülmények közt nem küldenek mentőhajót.

A három hét elteltével sikeresen elhagyhatják a rendszert. Ha voltak olyan bolondok és a hajójukat az űrállomáson hagyták, akkor megpróbálhatják kihozni. Ha elrejtették, valahol akkor ott találják érintetlenül. (Liana nem nyúlt hozzá kivéve, ha összeszedték az összes nyomjelzőt, akkor adott C-3PO-nak, aki azután helyezi el, miután a karakterek átvizsgálták a hajót.)

A három hét alatt elgondolkodhatnak, hogy miért kellett vajon a Sithnek hogy ők el legyenek zárva ennyi ideig a galaxistól.

MÁSODIK KALANDRÓL RÖVIDEN

A karakterek valamilyen okból megpróbálják megkeresni Corwin Shelvayt. Megismerkednek pár Lázáddal, végrehajtanak pár örült bevetést.

VÁRHATÓ LEJÁTSZÁSI IDŐ: kb. 9-10 óra

2. KALAND: A LÁZADÁS

INDULÁS

Talán ebbe a kalandba a legnehezebb belekeveredni a karaktereknek. Nálam úgy kerültek ide, hogy a Jedinek elég alacsony Erő-képességi voltak és mestert kerestek.

Talán azt a lehetőséget érdemes megvalósítani, hogy az Inkvizítor megjegyzi a Jedi karakternek, hogy nincs éppen a képességei csúcsán és nem ártana esetleg egy mestert találni. Ő halott egy Jediről a Peremvidéken (Corwin Shelvay) és szerinte a hasznukra válhat. Igazából azért mondja ezt, mert tudja hogy Tremayne főinkvizítor vadászik Corwinra, és így szerezhet egy jó pontot. A játékosnak mutassuk meg Tremayne, Corwin és Elana hátterét hogy tisztában legyen a dolgokkal.

Ha nincs inkvizítor, akkor az Oseonon halhattak róla.

Egy bolygót említenek meg vele kapcsolatban az Ord Mantellt.

ORD MANTELL

NÉV: Ord Mantell

FUNKCIÓ: kereskedelem, szórakoztatás, szerencsejáték

KORMÁNY: Birodalom

TÍPUS: Földi

FELSZÍN: síkságok és dzsungelek

HŐMÉRSÉKLET: mérsékelt

GRAVITÁCIÓ: normál

ATMOSZFÉRA: I-es lélegezhető

HIDROSZFÉRA: nedves

IDŐSZÁMÍTÁS: 26 óra/nap, 334 helyi nap

ÉRTELMESES FAJOK: ember trandoshan, és sok más

ŰRKIKÖTŐ: korlátozott szolgáltatások

TECHNOLÓGIA: űrkorszak

LAKOSSÁG: 4 milliárd

Ord - Ordnance/Regional Depot, - Regionális Ellátó Depó a Régi köztársaság katonai zsargonjában.

Az Ord Mantellt közel 12 ezer éve alapították koréliei telepesek, mint fontos katonai és felderítő bázist. Az évek során a stratégiai fontossága csökkent, de megmaradt katonai felszerelést felhasználva egyfajta „szabad kikötővé” vált. A rendszerben számos legális és illegális szállítmány halad keresztül, és áll meg a bolygón, ugyanis a Birodalom minimálisan képviselteti itt magát.

TOVÁBBI RÉSZLETEK: The Thrawn Trilogy Sourcebook 125. oldal



Könnyedén landolhatnak a bolygón, minimális ellenőrzés van csupán, a dokkolási díj napi 60 kredit. A bolygón elkezdhetnek körbeérdeklődni. Alvilág ismeret NF: 15 azt tudhatják meg, hogy Corwin a Felkelők egyik ügynöke. Ha legalább 12 fölé dobnak, akkor pár óra múlva jelentkezik egy Elena Shelvay (ha nem, akkor 1 nap múlva mert Vie'Lias szól neki, ő tud a hátteréről) aki az elveszett bátyját keresi saját bevallása szerint.

ELENA SHELWAY

STATISZTIKA: Alapszabálykönyv 353. oldal közepes szintű Kém.

Vállig erő szőke haja van, kék szeme, nyúlánk atlétikus teste. Kényelmes testhezálló ruhákat visel általában.

Amikor Corwin először került összetűzésbe a Birodalommal, akkor a birodalmiak megölték a szüleit, őt pedig a Tremayne főinkvizítor fogta el. A lányt a COMPNOR (The Commission for the Presevation of the New Order: Bizottság az Új Rend megőrzésért) ISB (Imperial Security Bureau – Birodalmi Biztonsági Iroda) egyik átnevelő kurzusára küldték. A kurzus során Elena a bátya ellen fordult és az ő lázadásnak tulajdonított a szülei halálát.

Jelenleg teljesen hűséges a Birodalomhoz, és minden eszközzel megpróbálja felkutatni és megölni, vagy legalább Tremayne kezére adni a bátyját.

A csapatnak azt a mesét adja be, hogy jó pár éve nem találkozott a bátyjával (igaz is) és már régóta szeretné megtalálni, de vadásznak rá a birodalmiak, és a bátyja állandóan rejtőzködik (ez is igaz). Mivel hallotta, hogy a csapat is őt keresi gondolta, hátha tudnának egymásnak kölcsönösen segíteni. Még csak egy napja érkezett a bolygóra.

Egy jó fedősztorija van, egy irodában dolgozik, mint adminisztrátor egy másik bolygón. Nem fitogtatja a képességeit, meghúzódik a háttérben, hagyja a hogy a többiek végezzék el helyette a munkát. Barátságosan viselkedik mindenkivel, de nem hagyja, hogy túlságosan közeledjenek hozzá.

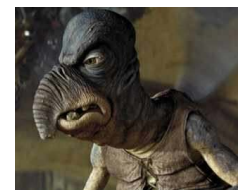
FORRÁS: Galaxy Guide 9 - Fragments from the Rim 26. oldal

KERESÉS

Elena három bárt tud, ahol valami kapcsolatot lehet felvenni, de még nem volt ideje megnézni őket. A három bár: Utána Égető, Elektrosokk, Tankoló. Mindegyik zajos csehó közel az űrkikötőhöz, tele csempészekkel, fejvadászokkal, zsoldosokkal és hasonló alakokkal. Mindenféle lényekkel találkozhatnak itt. Az Utána Égetőben semmilyen nyomot nem találnak. Az Elektrosokkban a csapos (nyolckarú idegen lény) azt tanácsolja, hogy keressék a Tankolóban Ambroset, egy nagyaráb fekete vukit. A Tankoló hasonló az előző két helyhez. A csapos itt egy robot, aki Ambrose neve hallatán az egyik ajtóra bök. Az ajtón bekopogva kinyílik egy kis szemnyílás, és magas hangon kiszól valaki (közös nyelv) *Mi van? Mit akarnak?* Ha Ambroset keresik, akkor kinyílik az ajtó és toyardarival találják magukat szemben. Két személyt enged be (Elena nem akart jönni „nem érzi jól magát”, valójában minél kevesebbet akar mutatkozni), de a Jedit nem. Nem tudja hogy Jedi, csak szimplán nem szimpatikus neki. A Jedi meggyőzés csak úgy működik az ő esetében, hogy a dupla ellenállást dob Érzékelés 3K tehát 6K-val áll ellen.

Belépve egy kisebb szobába érnek, ahol a toydari leülteti őket, és bemegy a másik ajtón. Nagyjából 5 perc várakozás után visszajön, és bekíséri őket a másik ajtón. Az öt perc ara kellett, hogy utánuk keressenek, mit lehet róluk tudni. Ha „tökös gyerekek” akkor Ambrose jó kedélyűen fogadja őket, míg ha van valami a hátterükben, ami a birodalommal vagy rabszolgasággal kapcsolatos akkor mértéktartó velük.

Ambrose két és fél méter magas, fekete-ezüst szőrű vuki. Egy számára kialakított székben ül, egy fa íróasztal mögött. A szoba berendezése jólétről tanúskodik, tele van drága bútorokkal, egzotikus tárgyakkal. Hellyel kínálja őket. Közös nyelven beszél, NF: 15 Fürkészéssel észrevehető a tolmács implant a torkában. Ha már előre szimpatikusak, akkor itallal kínálja őket, és meghallgatja hogy mit akarnak. Corwin Shelvay nevére bólogat egy sort, majd azt válaszolja: *Talán tudom hogy lehet elérni. Viszont ha ti tesztek valamit értem, akkor én is*



segíthetek nektek. El kell helyeznetek pár töltet a Birodalmi helyőrség szenzortányérján. Adok töltetet, és egy leírást hogy hova tegyétek. Viszont 18 órán belül ott kel lennie a töltetnek. Ha sikeresen leraktátok, ne gyertek ide vissza, hanem menjetek a Maestora. Egy úrkikötőjük van. Szálljatok le és várátok az összekötőt. Ott fog titeket keresni. Ha nem sikerül lerakni akkor soha nem találkoztunk, és nem is fogunk többé. Nos?

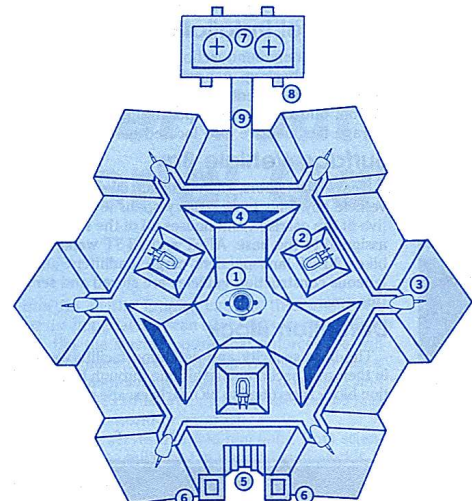
Ezt az ajánlatot csak akkor adja, ha úgy érzi, meg lehet bízni a karakterekben. Ha a karakterek nagyon furcsák voltak, akkor szétárja a kezeit és közli, hogy sajnos nem tud segíteni. Reméljük nem kerülnek harcba. Ha mégis megtörténne, a kocsma fele Ambrose segítségére sietne.

BIRODALMI HELYŐRSÉG

A Birodalmi bázis a várostól nem messze 2 km-re helyezkedik el. A bázis fél kilométeres körzetében repülési tilalom van. Ez egy szabvány birodalmi helyőrség. Nappal a bázisra bejutni szinte lehetetlen. A falakon kamerák és őrök vannak mindenfelé, aki túl közel jön, arra figyelemtető lövést adnak le. Éjszaka érzékelők működnek a falakon, amiket ki lehet játszani (Lopakodás 20). Esténként a bázis területén, az épületeken kívül őrök vannak párosával beosztva. Ha bármi furcsát találnak jelentik és utánanéznak. Ha elkapnak valakit, az a Hírszerzés vallatósobájában végzi.

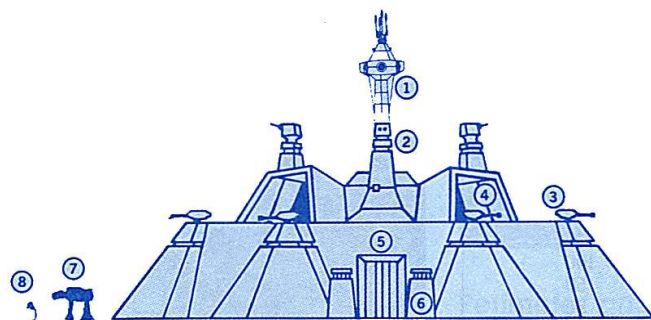
FELÜLRŐL

1. Szenzortányér (ide kell a bombát telepíteni)
2. Nehéz iker turbólézer ágyúk
3. Nehéz lézerágyúk
4. TIE vadász indítóállások
5. Nehéz sugárbiztos páncélajtó
6. Őrtorony
7. Sikló landoló platform
8. AT-AT csatalakozó pont
9. Összekötő rámpa



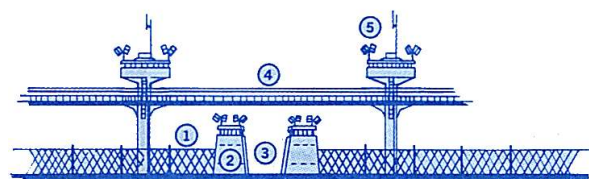
OLDALRŐL (Méretarány egy AT-AT, 27 m magas)

1. Szenzortányér (ide kell a bombát telepíteni)
2. Nehéz iker turbólézerek
3. Nehéz lézerágyúk
4. TIE vadász indítóállások
5. Nehéz sugárbiztos páncélajtó
6. Nehéz sugárbiztos páncélajtó
7. AT-AT lépegető (méretarányos)
8. AT-ST lépegető (méretarányos)



KÜLSŐ VÉDELEM

A kerítésben áram folyik, a bázis körül aknamező helyezkedik el, és módosított járőrbotok és AT-ST lépegetők teljesítenek



szolgálatot.

1. Magasfeszültségű drótkerítés
2. Külső őrtorony
3. Energiamező
4. Megerősített járatok
5. Megfigyelőtorony

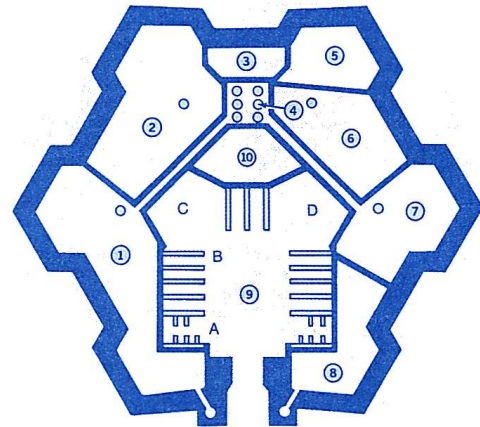


LESZÁLLÓPLATFORM

2 Lambda osztályú siklónak és 4 AT-AT lépegetőnek.

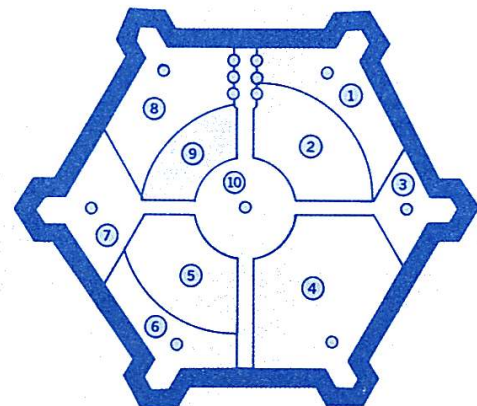
BELSŐ SZINTEK 1-5-IG

1. Raktár blokk (1-2 szint)
Fegyvertár (3-4 szint)
Gyakorlóterem és Pihenőszobák (5 szint)
2. Rohamosztagosok körlete (1-3 szint)
Biztonságiak körlete (4-5 szint)
3. Biztonsági központ (1-5 szint)
4. Turbóliftok (1-6 szint)
5. Börtönrészleg (1-5 szint)
6. Szerelő és kiszolgálószemélyzet körlete (1-5 szint)
7. Műhely (1-2 szint)
Orvosi (3 szint)
Tudományos labor (4-5 szint)
8. Raktár (1-2 szint)
Droid műhely (3-5 szint)
9. Felszíni járművek garázsa (1-5 szint)
A: AT-ST állások
B: AT-AT állások
C: Karbantartó és javítórészleg
D: Robogó garázs
10. Egyéb járművek garázsa



6. SZINT

1. Szenzorfigyelők, vonósugár és pajzsvezérlők
2. Számítógépterem
3. Tárgyalóterem
4. Tisztek és pilóták szállása
5. Kereskedelmi misszió és diplomaták irodája
6. Bázisparancsnok szállása és irodája
7. Tiszti pihenőhelység
8. Irodák
9. vezérlőterem
10. Recepció



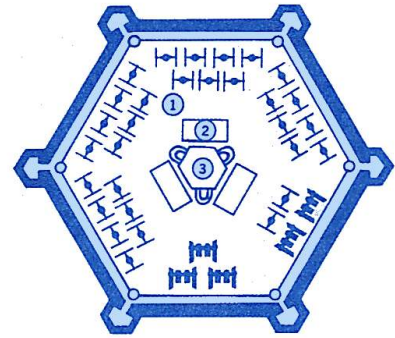
7. SZINT

A bázison 30 TIE vadász és 5 Bombázó van (1 TIE bombázó 2 vadász helyét foglalja el).

1. TIE vadász indítóállványok (40 hely)
2. Lift a 8. Szintre
3. repülésirányítás

8. SZINT (NINCS ÁBRÁZOLVA)

Itt vannak a vonósugarak, amik indítják és fogadják a leszálló hajókat, mivel minimális manőverezési lehetőség van csak az indítóállásokban.



SZEMÉLYZET

Rohamosztagosok	800
Felderítő rohamosztagosok	40
Robogószerelők	10
TIE vadász pilóták	40
Felszíni jármű karbantartó	60
Irányító személyzet	25
Szenzor technikus	25
Tüzér/feegyvertechnikus	100
Lépegető személyzet	50
Lépegető technikusok	80
Birodalmi Hírszerző tisztek	50
Bázis biztonsági személyzet/fegyőrök	150
Külső őrök	200
Parancsnoki személyzet	300
Kereskedelmi misszió/Diplomaták	70
Ellátó/Szolgáltató személyzet	500
Technikai személyzet	200
Tudományos személyzet	200
Orvosi személyzet	100
ÖSSZESEN:	3000

JÁRMŰVEK:

TIE vadász	40
AT-ST Lépegető	10
AT-AT Lépegető	10
Robogó Lépegető	40
Terepsikló	60
Egyéb járművek	100
ÖSSZESEN:	260

FORRÁS: The Star Wars Sourcebook - 1st Edition

Remélem ez elég részletes bázisfelépítés. Kétféleképp juthatnak be: vagy átverik az őrseget és bejutnak (megfelelő igazolványok, kódok egyenruhák kellenek, és csak 18 órájuk van), vagy pedig a riasztók és az őrség kijátszása. Első ránézésre ez egy komoly katonai bázis, viszont a bázison vannak 3000-en, bolygón pedig 4 milliárdan. Ebből adódóan nem annyira keményednek a rohamosztagosok az utcán rendőrség van (már ahol). A bázis védelme is inkább nagy erejű közvetlen támadások ellen épült, mint kis behatolók ellen.

Ha eljutnak a szenzortányérhoz, ami nagyjából 100 méter magasan van, felrakhatják a robbanótölteteket. A NF: 5 (Robbantás), mivel tudják, hogy mit hova kel tenni. A töltetek tönkreteszik a tányér mozgatómechanizmusát, és így az egész leszakad.

Már csak sikeresen ki kell jutni.

A hab a tortán hogy Elana feladta Amborset, akire lecsap a Birodalmi Hírszerzés és Tremayne kezére adja.

Innentől kezdve a kaland nem napokban, hanem órákban lesznek mérve. Javasolt hogy próbáljuk meg a végsőkéig feszíteni ezt az érzést, amikor mindig sietniük kell, és öt perc haladék is életet menthet.

MAESTO

Az Asztrográció NF: 8, a hipertéri út 3 óra. Bolygórendszerek ismerete NF: 20.

NÉV: Maesto

FUNKCIÓ: bányásztelep/Felkelő bázis

KORMÁNY: helyi kormányzat/Felkelő vezetés

TÍPUS: bolygó

FELSZÍN: kősvatagok, kráterek, prérók

HŐMÉRSÉKLET: 24° C

GRAVITÁCIÓ: normál

ATMOSZFÉRA: I-es lélegezhető

HIDROSZFÉRA: száraz

IDŐSZÁMÍTÁS: 34 óra/nap

TECHNOLÓGIA: űrkorszak

LAKOSSÁG: 2000 fő

Bolygórendszerek ismerete NF: 21. Mindenki egy átlagos isten háta mögötti bányászkolóniának ismeri. A bolygón egy település található, ahol bányászatot folytatnak. Különböző fémeket termelnek ki. Valójában ez egy álcázott Lázkodó bányásztelep, és helyőrség. A telep mellett az egyik hegy gyomrában egy jól felszerelt helyőrség van, amit megfelelően álcáztak. A bázison 500 katona 300 főnyi személyzet, pár felszíni harcjármű, 6 Y-szárnyú és egy Gallofree teherhajó van. Megfelelő időközönként a teherhajó a kitermelt fémeket szállítja.

A bolygón dolgozó bányászok mind Lázkodó szimpatizánsok. Ingyen leszállhatnak, az űrkikötő egy javítóállomásból és egy forgalomirányító robotból áll csak. A településen kevesen laknak minimális infrastruktúra van. A bolygón senki nem tud róluk semmit, nem akarnak velük beszélni. Számukra ez elég furcsa lehet. Ha elmennek a bolygóról, akkor bukik az egész. Viszont ha ott maradnak éjszakára, akkor Corwin a Lázkodó Különleges Erők 5 tagjával, behatol hajójukra (nincs hotel, ahol aludni lehetne). Mindegyiküket elkábítják megkötözik, és raktérbe viszik. A hideg padlón ébrednek. Körülöttük 6 fekete kommandós öltözetet viselő alak áll. Corwin a hűgát is elkapta, és egyik emberével elvitette a Lázkodó bázisra. Elkezd vallatni a karaktereket (maga sem tudja melyik oldalon állnak) hogy miért keresik Corwint (nem mutatkozik be), ki küldte őket, mit tettek Ambroseal (ő tudja hogy a Birodalmiak elkapták). Ha a karakterek elég meggyőzőek, akkor hisz nekik. Hajlandó segíteni a Jedinek, ha kiszabadítják Ambroseal aki jelenleg Tremayne hajóján az *Interrogatoron* (Vallató) tartják fogva. Ha két napon belül nem tudják kihozni, akkor megtörik (feltételezés) és feladja a bázis helyzetét. Ha sikerül kihozni akkor jelentkezzenek itt újra. (semmilyen segítséget sem ad, maximum hajó úttervét lásd lejjebb)

Ha úgy látja, hogy parti Birodalmi szimpatizáns (nem rakták le a bombát, de idejöttek, Ambroset elkapták, Elena velük van stb.) akkor őrizet alatt maradnak, amíg a bázist nem evakuálják és közli velük, hogy legközelebb nem ússzák meg ennyivel, és ott hagyják őket a bolygón. Ebben az esetben pár kaland kimarad.

CORWIN SHELWAY

STATISZTIKA: Alapszabálykönyv 348. oldal közepes szintű Jedi-vizsgáló.

Darrin Arkanin Jedi mester idealista álmodozó volt. A sullusti Jedi megpróbálta a világot jobbra tenni és kijavítani a hibáit. Lassan rájött, hogy az Uralkodó más célokat vall. Mire ráébredt erre a Jedik nagy részét már megölték. Ekkoriban vett maga mellé egy ifjú tanítványt, Corwint. Shelvay jó tanítvány volt csak túl sok dühe volt. Megpróbálta rávenni mesterét a Birodalom elleni harcra.

Együtt beutazták Galaxist a Jedik nyomait keresve, akiket a Császár könyörtelenül eltaposott. Corwint elfogták a Birodalmiak, de nem adta fel a mesterét. Emiatt a Corwint Tremayne főinkvizítorhoz küldték, aki két hétig gyötörte Coruscanton. A mestere viszont a nyomára bukkant, és kiszabadította. Viszont menekülés közben egy fénykardpárbajban a Főinkvizítor megölte Arkanin mestert, és Corwin ekkor sebesítette meg az arcán maradandóan.

A harc után Corwin rájött hogy egyre jobban a Sötét oldal felé kezd sodródni. Ettől nagyon megrémült, és egyre jobban kezdete követni a Jedi kódexet. A harc utána haza akart térni, de a Birodalom megölte a családját a húga kivételével, akiből birodalmi ügynököt faragtak.

Corwin évek óta a Külső Peremet járja, nem sokat időzik egy helyen. Kapcsolatba került a Felkelőkkel és az ő speciális ügynökük lett.

Corwin idősebbnek néz ki a koránál. A vallatások és kínzások hatására a haja már őszül. Ritkán szokott mosolyogni, és megpróbál minél inkább megfelelni a Jedi kódexnek. Általában szürke tunikát hord fekete mellénnyel. Néha hosszú szürke kabátot vesz fel. Egyik életleve: „Az Erő megmutatja a helyes utat... de senki sem mondta, hogy könnyű lesz rajt végigmenni”

FORRÁS: Galaxy Guide 9 - Fragments from the Rim 3-4



SZÖKTETÉS

A Lázadó Hírszerzés úgy tudja (helyesen) hogy Ambroset az *Interrogatoron* tartják fogva, ami Tremayne zászlóshajója, egy II-es osztályú Birodalmi Csillagrombolón

STATISZTIKA: Starships of the Galaxy 97.

A csapat felkészültségétől függően megkaphatják a *Vallató* elkövetkező pályadatait, vagy megszerezhetik. Ha egyértelműen nem ilyen akcióorientált típusú karakterek, akkor érdemes csak megadni nekik. Ha ők próbálnak bejutni a Birodalmi hálózatba hogy letöltsék a pályadatakat, akkor a következő NF-okat kell dobniuk egymás után: (számítógép használat) 16, 13, 10, 10, 13, 17. Az első a bejutás az utolsó pedig a nyomok eltüntetése. Persze ezt nem semmi közepén kell végrehajtani, hanem egy Birodalmi fennhatóság alatt álló helyen. Ha balsikert dobnak, akkor a Birodalmiak bemérték őket, lenyomozták, és most indulnak értük. Megpróbálhatják egy információbrókertől megvenni, de az három óra míg megszerzi, és 1500 kreditet kér.

A pályaadatok:

1. nap

- 0-9 óra közt: Ord Mantell (0 óra itt kapják a megbízást)
- 9-22 óra közt: hipertéri út a Corulagra
- 22-24 óra közt: Corulag

2. nap

- 0-3 óra közt: Corulag
- 3-10 óra közt: hipertéri út az Ebiss II-re
- 10-17 óra közt: Ebiss II
- 17-21 óra közt: normál téri út az Ebiss V-re
- 21-04 óra közt: hipertéri út a Davnarra
- 04 óra után Davnar

Tremayne Főinkvizítor (értékek lásd előző kaland) +11-el félemlít meg. A célszám 30, ha eléri, akkor Ambrose megtörik és elárulja a Felkelő bázis helyét. A 4. óra után Ambrose minden dobásához –1 módosító jön. Ez csak egy viszonylagos szimuláció. Tremayne persze nem minden idejét vele tölti.

Ha a partiban játékosként (vagy NJK-ként) ott van az Inkvizítor, akkor az remélhetőleg megpróbál kapcsolatba lépni Tremayne-el. A Főinkvizítor rövid gondolkodás után azt parancsolja, hogy segítsen a többieknek feljutni hajóra. Ő tesz róla, hogy sikerüljön kihozniuk a vukit, de cserébe Corwint kéri élve. Ha van a csapatnak már valami terve, akkor azt kéri, hogy fel tudjon készülni.

A VALLATÓN

Valamilyen módon fel kell jutniuk a hajóra. Az én mesémben a csapat a Nespisen zsákmányolt űrhajóban mesterséges hibát generálva a csillagromboló útjába került. Amíg a *Vallató* bevontatta és ellátták a *Skyline*-t, addig 2-en leléptek a fedélzetről, kiszabadították a vukit, és egy mentőkabinnal megléptek.

Sokféleképp fel lehet jutni a fedélzetre: kívülről valami űrszeméttel rátapadva, a fent említett módon, birodalmi tisztnek álcázva magukat.

A nehezebb rész a belső mozgás. Ide ideális egy szélhámos és/vagy egy technikus, aki a számítógépes fedezetet adja. Ha nincs katonai előképzettségük, akkor egy elég idegen világ lesz a számukra. A hajón való tájékozódás elég könnyű mivel bármely terminálról lekérhető a hajó bizonyos részeinek térképe. Minden fontosabb adat előhalászása egy NF: 15-ös Számítógéphasználat dobás kell. A börtönblokkba pedig nem engednek be csak úgy valakit. Megfelelő trükkökkel (hamis engedély, hamis vákuumriadó, felmászunk a szemétsúzdán stb...) persze be lehet jutni. Ha sikerül kijutatni Ambroset, akkor már csak le kell lépni. Néhol adjunk mesélői segítséget, nem baj ha érzik, hogy kicsit könnyen mentek a dolgok. Például nem kezdik el Ambroset keresni, ha eltűnik a börtönblokkból.

A csillagrombolón a börtönblokk (és minden lakóegység) a tatfelépítményben kap helyet. A hajó közepét a hangár, míg az elejét a raktárak foglalják el. A tatfelépítményen és a hangárok közt a hajó generátorai és géptermei kapnak helyet.

Ha visszaviszik Ambroset a Maestora, akkor Corwin felfedi ki is valójában, és megköszöni a segítségüket. A Jedi karakternek próbál segíteni, de Corwin mint ahogy az értékeiből is látszik, nem éppen az Erő nagymestere. Tud adni pár leírást, amiből a karakter tud tanulni. Ambrose is nagyon hálás. Elkéri a csapat elérhetőségét, ő is ad egyet és közli, ha bármiben segíthet, csak szóljanak. Sajnos nincs semmi pénze, mivel azt az Ord Mantell-en tartotta és oda most nem egészséges visszamennie.

Amennyiben Ambrose megtört, Tremayne megszerzi a Felkelő bázis koordinátáit, és odaküld egy csapásmérő erőt (ezt persze tudják a karakterek előre). A csapásmérő erő egy Strike cirkáló (lásd feljebb) ami csapatokat tesz le (legalábbis megpróbál). A felszíni csata: WEG Alapszabálykönyv 64. oldal; Csata a Korzeg IV-en.

Minden szükséges adat benn van a szabálykönyvben. Sajnos a bázist épp evakuálják, így fel kell tartani a Birodalmiakat. Itt a legjobb taktika szétlőni a partraszálló kompokat, így nem alakul ki felszíni csata.

Még hátravan az a rész, amikor az inkvizítor elfogja Corwint. Ezt a többiektől függetlenül meséld le, ne tudják meg miről van szó. Itt nem írok háttérrel, mivel bárhol lehetnek, sokféleképp meg lehet oldani. Corwin megbízik a csapatban, nem gyanakvó már velük szemben. Viszont ha elfogja (élve!) akkor át kell adni a Főinkvizítornak, hajót kell szereznie pár napra elutazni. Ha nem teljesíti a parancsot, akkor Tremayne ráküldi Ahnjai Rahmat hogy, intézze el. Ha őt is kikerüli, akkor egy Sötét jedit küld (valami hasonló szintűt, mint az inkvizítor). Ha azt is elintézi, akkor személyesen veszi kézbe a dolgot, és a *Vallató*val jön.

HARMADIK KALANDRÓL RÖVIDEN

A Vorrin Tac megtudja eddig titkolt múltja részletit, de ehhez élete legnehezebb próbáját kell kiállnia.

VÁRHATÓ LEJÁTSZÁSI IDŐ: kb. 2 óra

3. KALAND: REJTETT MÚLT

AZ ÜZENET

Ez a kaland csak akkor illeszkedik jól a történetbe, ha az adott karakter úgy lett kidolgozva, ahogy az első kaland elején le van írva, tehát amnéziás, és van egy sötét titok a múltjában. Persze lehet utólag módosítani a karaktert, de nem véletlenül ez a feltétel volt megadva.

A csapat bármely bolygón is tartózkodjon, kap egy üzenetet. Az üzenet a Vorrin Tacot játszó karakternek van címezve, első ránézésre kusza adattömeg, amit nem lehet megfejteni. Az üzenethez egy mondatot csatoltak kódolás nélkül: *A véredben van a kulcs*. Ha a játékosok eddig nagyon könnyen vették volna az akadályokat akkor ez a csatolt mondat: *Te vagy a kulcs*. A kulcs a karakter DNS-szekvenciája. Ha megpróbálják feltörni akkor NF: 25-ös a Számítógép használat célszám.

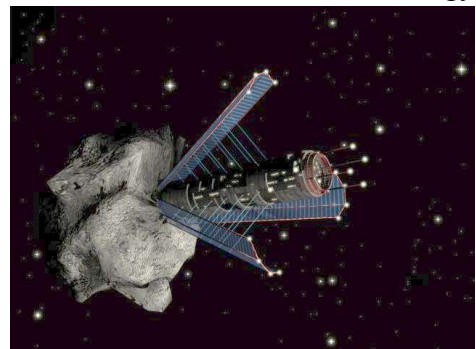
Üzenet: *Ha meg akarod ismerni a múltadat, legyél 1 héten belül a Solaris 235812-nél.* (mandalor nyelv)

Az üzenethez csatoltak továbbá egy számsorozatot is. (a rádión leadható kódsorozatok néznek ki így)

A probléma, a hogy nem ismernek a Galaxisban Solaris rendszert. Bolygórendszerek ismerete NF: 35-el tudhatják, hogy miről van szó. Ez a Sevarcos rendszer ősi mandalor neve. Ezt vagy könyvtárakban, vagy C-3PO memóriájában (az I Epizód 2. Kalandjában remélhetőleg letöltötték belé a Galaktikus Könyvtár mandalor adatait) találhatják meg.

SOLARIS/SEVARCOS

A rendszer a Peremvidéken helyezkedik el nem túl messze az aktuális tartózkodási helyüktől. Itt most nem írok bolygóleírásokat, mert nem lesz rá szükség, ellenkező esetben lehet rögtönözni. A rendszer adatai



lekérve, be lehet azonosítani a 235812 jelzésű objektumot, ami egy aszteroidán levő elhagyott bányászállomás. Az állomás egy nagy kiterjedésű aszteroidamező szélén helyezkedik el. Közelebb érve a szenzorok jelzik hogy az állomás pajzsi aktívak (viszont nem jeleznek életet). A pajzsot a kapott kóddal lehet deaktiválni. Az egyik hangárban bekapcsol az automata leszállássegítő rendszer. A dokkban és pár környező helységben van nyomás és létfenntartás, de a bázis nagy része elhagyatott. A ez egyik helységben van 1 embernek 1 heti élelmiszer és víz fejadagokra lebontva. Pár helyen rejtett passzív érzékelők vannak elhelyezve, amik jelzést küldenek, ahogy valaki belép a bázisra. Ha nem a megfelelő karakter van ott, illetve ha többen vannak, nem jönnek értük soha. Az aszteroida magas fémtartalma lehetetlenné teszi a szubtéri kommunikációt. Ha egyedül van, akkor egy hét múlva egy hajó lép ki a hipertérből, és jön az aszteroidához. A hajó a dokkban landol, és mandalor vértet viselő emberek lépnek ki belőle (1 pilóta és 4 harcos).



Udvariasan megkérlik, hogy tartson velük, ha volt hajója amivel idejött, azt majd ők elviszik oda ahova kell. Ezt leszámítva nem válaszolna semmilyen kérdésre. Ha karakter velük tart egy 3 órás hipertéri út után kilépnek egy bolygónál a Mandaloriánál.



MANDALORIA

NÉV: Mandaloria

FUNKCIÓ: otthonvilág, ipar, mezőgazdaság, kormányzat

KORMÁNY: Mandalor irányítás

TÍPUS: Földi

FELSZÍN: változó de sok sivatag

HŐMÉRSÉKLET: mérsékelt

GRAVITÁCIÓ: normál

ATMOSZFÉRA: I-es

HIDROSFÉRA: mérséklet

IDŐSZÁMÍTÁS: 28 óra/nap, 420 helyi nap

ÉRTELMES FAJOK: mandaloriaik (emberek)

ÚRKIKÖTŐ: korlátozott szolgáltatások

TECHNOLÓGIA: űrkorszak

LAKOSSÁG: 6 milliárd

FŐBB IMPORTCIKKEK: üzemanyag, fegyverek, űrhajók

FŐBB EXPORTCIKKEK: fegyverek, űrhajók, élelmiszer



MEGJEGYZÉS: Az itt következő leírás a <http://www.rpggamer.org> honlapon található meg, és egy nemhivatalos alternatív világleírás. Szerintem ez sokkal hangulatosabb, mint a wookipedián vagy máshol felelhető ezért ezt írom ide. Ha valakinek nem szimpatikus, akkor nézzon utána, és írja le úgy világot, ahogy neki tetszik.

A bolygóról keveset tudni mivel kevés hajó tért vissza ebből a rendszerből leszámítva azokat, akiket a mandalorok hívtak meg. Érdekes módon még a Birodalom sem erőltette a rendszer meghódítását.

A világ 60%-át óceánok borítják de a kontinensek nagyrészt sivatagosak, csupán egy vékony szegélyen vannak erdők és dzsungel. A legtöbb világon megszelídítették az állatokat, hogy nyugodtan lehessen fegyvertelenül járkalni, de itt a Verrakas kontinensen meghagyták az élővilágot. Ez az egyik próba a klán ifjú harcosainak, akinek itt kell túlélniük, hogy teljes jogú harcosná váljanak.

A népesség nagyrészt földalatti bányákból kialakított városokban él. Az első ilyen városokat az uralkodó klán építette erődnek és az ősök emlékére. A legnagyobb ezek közül Fernalate városa, amit az első uralkodó épített, a becsapódás helyétől nem messze (lásd később)

Az űrhajó a főváros melletti felszíni űrkikötőben száll le. A legénység levezeti a földalatti városba. Lenyűgöző épületek mellett vezetik el, hatalmas szobrok jutatják be a régi nagy vezetőket. Látni sok harcost, és sok embert aki vért nélkül van. Az emberek eléggé hasonlítanak egymásra kreol bőr, markáns arc, sötétbarna vagy fekete haj. Végül elérnek egy kisebb terembe, ahol egy 80 év körüli férfi várja őt, a háta mögött két harcosal. A kísérői kint maradnak. A teremben egy fa tárgyalóasztal székekkel, pár növény és egy egész falat kitöltő képernyő van.

A férfi bemutatkozik: *Jax K'yltek vagyok. Régóta várom már ezt a találkozást.* – int a kezével, és a mögötte álló két harcos leveszi a sisakját. Arcuk és megjelenésük szakasztott hasonmása a karakternek. *Gondolom, ez meglep most téged. Nyugodtan ülj le. Esetleg kérsz valamit inni? Ők a testvéreid bizonyos értelemben. Klónok akárcsak te. Nagyjából 30 éve kezdtünk el egy projektet, aminek ti vagytok az eredményei.* (az itt leírt időt a karakter korához mérten alakítsuk át) *A legnagyobb mandalor harcosok genetikai mintájából a legjobb klónmesterek alkottak titeket, az új mandalor faj első egyedeit. Hogy a lehető legnagyobb titokban tartsuk ezt, egy távoli eldugott holdon voltatok. Viszont a Birodalom nem nézte ezt jó szemmel, Klónháborúkat követően, és lerohanta a telepet. Százan voltatok ott és egy maroknyi harcos védelmezett titeket, de a nagy túlerő megtörte őket. A Birodalmiak kiválasztottak közületek tizet, a többieket pedig lelőtték. A kiválasztott tíz gyerek emlékeit törölték, és a galaxis különböző árvaházaiba küldték. Figyelemmel kísérték a fejlődéseket, és apróbb behatások révén elérték, hogy mindannyian a Birodalmi hadsereg tagjai legyenek. Mi ezalatt kerestünk titeket, de a galaxis hatalmas. Eddig háromotkat találtunk meg. Beren - int a baloldali felé – *elit rohamosztagos volt, míg Falex TIE vadászpilóta. Nos üdvözöllek itthon. Te vér szerint hozzánk tartozol mandalor vagy. Hogy kiéremeld a teljes jogú harcos rangját, végig kell menned a próbák csarnokain, mint a legtöbb fiatalnak.**

MANDALOROK TÖRTÉNELME

A Mandalor Birodalom történelme a Régi Köztársasággal egyidős. A köztársaság ekkoriban kezdte el kolonizálni mai magvilágot, Koréliát, Alderaan-t, Chandrillát. A *Mandalore* kolonizáló hajó hiperhajtóműve elromlott, és tízezer telepessel egy félresikerült ugrás következtében egy névtelen rendszerben ragadt a galaxis túlfelén. A rendszerben egyetlen névtelen, lakható bolygó volt, viszont a leszállás közben meghibásodott a hajtómű is, és a lezuhanó űrhajóban az emberek fele meghalt.

A baleset után az embereknek keményen meg kellett küzdeni a túlélésért. Egy sivatagban zuhantak le. Három csoportra váltak, az első csoport a roncsnál maradt, a második a hegyek felé vette az irányt, a harmadik a messzi óceán felé indult. Ez lett a mandalore klánrendszer alapja. A hegyeknél alakult ki a bányász Ar`Klim klán és a vallásos D`ael`mor klán. Az óceán partján a Krei`ger vadászklán és a Par`tay`on harcosklán. A roncsnál maradt a S`badai harcos klán, a Du`trachek mérnökklán és az uralkodóklán a K`yltek. Ez utóbbi három klán uralták a többit, a hajóból szerzett és épített technológiát felhasználva. Ahogy a populáció nőtt a K`yltek klán egyre inkább uralkodóvá vált, szabályokat és tradíciókat hozott.

Ezer év múlva az ötezer túlélőnek már ötmillió leszármazottja volt. A nehéz körülmények és magukra utaltság miatt egyre keményebbekké váltak. Az egész civilizációban egyre nagyobb szerepet kapott a becsületes tradicionális harc, habár már nem volt rá akkora szükség. Mivel az eredeti telepesek közt nem volt erőhasználó, így a civilizációjuk nélkülük fejlődött, és elég erős ellenállást tanítottak ezzel szemben.

A rendszerben a Juannar gázóriáson élő faj felvette velük kapcsolatot majd kisebb kezdeti bonyodalmak utána két nép szövetségre lépett. Együttes erővel a második évezred végre őrállomásokat, űrkötőket építettek szerte a rendszerben. Vuana megtámadta őket és egy véres háborúban lerombolta szinte az egész rendszert, hatalmas csapást mérve a mandalorokra. A mandalorok három évezreden át készültek az ellencsapásra majd a egy brutális háborúban kipusztították ezt a fajt.

Az elkövetkező kétezer évben a Mandalor Birodalom további ötven rendszerben terjeszkedett el, szinte állandó hadiállapotban volt a Köztársasággal, és ez csak akkor lassúdott, amikor a Köztársaság egy aszteroidát irányított a Juannarra, ami alapjaiban rengette meg az iparukat.

Az elkövetkező időszakokban a mandalorok részt vettek számos háborúban, nyertek és vesztek de a becsületük megmaradt. Az elmúlt 30 évben nem folytak bele a galaktikus méretű konfliktusokba tovább építették birodalmukat és szőtték álmaikat. (Ez az utolsó bekezdés egyedi, mivel itt a honlapon már egy egyedi idővonal folytatódott)

FORRÁS: <http://www.rpggamer.org/stats.php?page=mandalore.html>

Ezt a történetet, persze kiszínezve meséli el Jax. A karakternek így vagy úgy, de részt kell vennie a Próbán. Ha nagyon ellenkezik, akkor bedobják felszerelés nélkül.

PRÓBÁK CSARNOKAI

A Próbák csarnokai a város legalsó szintjén helyezkedik el egy több ezer éves építmény. A megérkezést követő másnap reggel levezetik ide a karakter. Elkérik minden felszerelését (ha van valami rejtett testfegyvere, azt is deaktiválják). Adnak egy csizmát és egy katonai barnaszínű gyakorlóruhát (nadrág, ing zubbony, alsónemű), egy lámpát, egy vibrobárdot (2D10, és egy sugárpisztolyt (3D6 viszont csak 6 töltet van benne).

Egy hatalmas faragásokkal díszített (nyitott) ajtó elé vezetik. Innentől csak magára számíthat. Ahogy belép az ajtón, az hangos dörrenéssel bezárul.

Ezek veszélyes próbatételek, de a jutalom is ehhez mért. Ha a karakter ostobaságot tesz, akkor nyugodtan meg lehet ölni, viszont ne egy kockadobáson múljon az élete. Ha meghal a társai semmit sem tudnak meg róla.

1. TEREM

Minden terem elején van egy apró holovetítő, ami belépéskor szövegeket vetít.

„Csak egyszer hibázhatsz:

Először és utoljára az életben”

A terem (faragott kő, titkosajtók nincsenek sehol, mint a többiben is) közepén egy 100 méteres szakadék szeli ketté, ami 30 méter mély. A szakadékon csupán egy 20 cm széles vékony korlát nélküli híd vezet át. Ahogy rálép a hídra suhogás hall majd valamilyen őshonos repülő állat, érkezik. Ezek nagyjából negyven cm-es kis lények, akiknek az a taktikájuk, hogy lelökik áldozatukat, majd a tetemet elfogyasztják. 5 ilyen „madár” van. 13-as Erővel próbálják meg lelökni az áldozatot (a lendület miatt csak, amúgy 8-as Erejük van). Ha rájuk lőnek, akkor a Védelmük 13. Ha támadnak, akkor egy 15-ös ügyességpróbával lehet előlük elugrani,

majd ha nem sikerült, akkor egy ellen-erő próbát kell tenni. Ha ez sem sikerült, akkor bizony lezuhant. Legbiztosabb mód az átjutásra, ha úgy megy az illető, mintha kötélén függeszkedne. Számoljuk hány lövést, használ el a fegyverből.

2. TEREM

„Figyelj az első lépésre”

A következő terem egy apró kis fülke, légmentesen záródó ajtóval.

Itt egy logikai feladvány van. Itt a Földön Hanoi tornyi néven ismert. A lényege hogy adott három oszlop. Az elsőn 1-től 5-ig vannak korongok (játékban kiválóan használható erre a D6-ok) a cél az utolsó oszlopra átrakni korongokat viszont csakúgy lehet, hogy egy adott értékre csak nála kisebbet lehet rakni. Pl.: 1 oszlopon kezdeti állapot: 1, 2, 3, 4, 5, ha innen a 2. oszlopra rakjuk az 1-es értékű korongot, akkor arra már nem tehetünk semmit, a 2-est már csak a 3. oszlopra tehetjük, de erre csak az 1-est rakhatjuk rá. És így tovább. Természetesen nem lehet egyszerre kettőt mozgatni, vagy kivenni egyet valamelyik másik alól. Javasolt otthon egy kis gyakorlás hogy képpen legyen a mesélő is.

A szabályok a falba vannak vésve. Ahogy hozzányúl az elsőhöz, a levegőellátás megszűnik. Kétpercnyi van a szobában, utána túlélés próbát kell dobálni. Javasolt előre kidobni, hogy a gondolkodást ne ezzel szakítsuk meg. A NF-ok: 8, 12, 16, 20... Minden sikeres próba plusz 20 másodpercnyi levegőt jelent. Stopperrel érdemes mérni az időt.

Ha a játékos jól halad, akkor lehet plusz időt adni, de ha nem tudja megoldani, akkor fulladjon meg.

3. TEREM

„Nézz a hátad mögé”

A következő terem egy nagy (30m átmérő) kör alakú terem alul egy árkádsor fut körbe, félhomály van. A teremből egyetlen ajtó vezet ki. Az ajtót egy kártyaolvasó nyitja. A teremben egy nexu van, és ennek a nyakán, egy láncon van kártya.



NEXU

STATISZTIKA: Alapszabálykönyv 338. oldal

4. TEREM

„Minden visszatér oda, ahonnan vétetett – a mélybe.”

Kör alakú apró terem közepén egy elég nagy előre elkészített máglya. Fent jópár füstelszívó látható kijárat nincs. Ha meggyújtják a máglyát, az nagyon gyorsan elég, és megnyitja az utat az alatta levő vízzel teli üregbe. Persze ezt csak akkor lehet, ha van mivel meggyújtani. Ha nincs a sugárfegyverben töltés az elemlámpa még felhasználható, vagy a máglyát is el lehet

cipelni. A víz alatti járatban 5 kör alatt át lehet úszni 4 db NF: 8-as úszáspróba, és 1 db NF: 11-es kell.

5. TEREM

*„Találd meg hol vagy,
Hogy mindig tudd honnan jöttél.”*

A teremben egy hatalmas holo csillagtérkép van. Minden bolygóhoz oda van írva a neve. Mandaloria megtalálása Asztrográció NF: 20 vagy Bolygórendszerek ismerete NF: 19. Attól függ, milyen megközelítésből próbálja megkeresni. Ha megérinti, akkor kinyílik az ajtó.

6. TEREM

*„Ha közénk tartozol,
Válaszd ki a legfőbbet*

Pénz	Hatalom	Hűség
Tudás	Barátsággal	Háború
Szerelem	Igazságosság	Állhatatosság
Bölcsesség	Becsület	Béke

Mindegyik mellett van falon egy gomb és van két ajtó. A jó válasz a Becsület. Ha rosszat választ akkor a másik ajtó nyílik ki. Belépve pedig hatalmas erejű lángszórók égetik porrá. Mielőtt lemesélnének a Próbák csarnokait, ismerje meg a mandalor történelmet, illetve azt, ami az I. Epizód 28. oldalán áll a mandalorokról

A jó választás után kikerül egy csarnokba. Gratulálnak neki, másnap egy díszes beavatási ceremóniát tartanak a tiszteletére, ahol megkapja vértjét és egy Baziliszkusz harci robotot. A Baziliszkusz harci robot egy nagy juttatás. Csak akkor adjuk a játékosnak, ha kiérdemelte eddigi játékával, és ha egyáltalán van akkora hely az űrhajójukon, hogy ez elférjen rajta. Innentől kezdve teljes jogú mandalor harcos.

AMENNYIBEN AZ ELSŐ EPIZÓD 5. KALANDJA (MANDALOR SÍRJA II) SORÁN JUTNÁNAK IDE:

Az orbitális pályán ellenségesen fogadják őket. Ha nem ez a karakter beszél a rádióban, akkor rövid úton elkergetik. Ha felismerik, akkor meghívják a felszínre, és ugyanezen végigmegy. A Mandalor sírjához jó pár történész elkíséri, az ott talált mandalor műtárgyakat ők elviszik, a Sith tárgyakat megtarthatják a karakterek.

PÁNCÉL

MODELL: Mandaloriai Szuper Kommandó Energiapáncél

TÍPUS: személyi csatapáncél (közepes)

ÁR: 15.000 kredit

DR: 5

MAX ÜGY. BONUSZ: +3

MGT: -4

SEBESSÉG: 8

SÚLY: 20 kg

CSUKLÓLÉZER (JOBBI)

JÁRTASSÁG: beépített fegyver

TÖLTET: az energiapáncél telepeit használja

HATÓTÁV: 4 m

SEBZÉS: 3D8

CSUKLÓBA ÉPÍTETT LÁNGSZÓRÓ (BAL)

JÁRTASSÁG: beépített fegyver

TÖLTET: 20

HATÓTÁV: 1m átmérő, 1-5m hosszú

SEBZÉS: 3D8

GRÁNÁTVETŐ

JÁRTASSÁG: nehézfegyver

TÖLTET: 4

TÜZGYORSASÁG: 1/2

HATÓTÁV: 50 m

SEBZÉS: változó

TURBÓ MEGHAJTÁSÚ CSÁKLYA

Hatótáv: max. 20m

Egyaránt fizikai és mágneses tapadófejjel

CSÖRLŐ: A csákléhoz csatolva 100 kg-ot emel (viselő és a felszerelése)

MOZGÁSÉRZÉKELŐ SZENZOR: +8 Fűrészés sötétben és /vagy mozgó célpontok esetén, elöl és mindkét oldalon

SZENZOROK: +8 Fűrészés, 25-100m

MAKROTÁVCSŐ: +8 Fűrészés, 100-500m

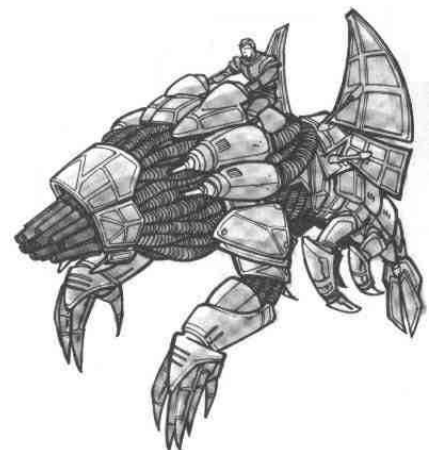
SZÉLESSÁVÚ ANTENNA: Képes elfogni, és dekódolni a legtöbb kommunikációs frekvenciát. Képes kapcsolódni a hajók és egyéb járművek frekvenciájára.

KÖRNYEZETI SZŰRŐ: Kiszűri a legtöbb ártalmas károkozót a levegőből ill. 5 órára létfenntartást biztosít.

LOPAKODÓ RENDSZER: Lopódzáshoz és rejtőzéshez +8

**BAZILISZKUSZ HARCÍ DROID**

Ezek a harci droidok leginkább egy ízelt rovarra vagy ollók nélküli rákpáncélra emlékeztetik a szemlélőt, mellyel a mandalorok egyaránt harcolnak az űrben és a bolygók atmoszférájában. Az antigravitációs hajtómű és a rakétahajtómű következtében mindkét közegben egyaránt otthonosan mozognak. A mandalor részére a robot hátán van kialakítva a harci hámb, ahonnan a robot manővereit, és annak fegyverzetét irányítja, itt egy személyi pajzs is védi az ellenséges találatoktól.



JÁRMŰ: leszállóegység

TÍPUS: vadászgép

ÁR: 57,000 kredit

MÉRET: fine (5m)

KEZDEMÉNY: +8

LEGÉNYSÉG: 1
UTASLÉTSZÁM: 1
RAKTERÜLET: 50 kg (utasok esetén 10 kg)
KÉSZLETEK: 1 nap
HIPERMEGHAJTÁS SZORZÓ: nincs
MAX. SEBESSÉG ŰRBEN: attack (5 egység/kör)
MAX. SEBESSÉG LÉGKÖRBEN: 200 km/h (3 egység/kör)
MANŐVEREZŐKÉPESSÉG: +8
VÉDELEM: 28
PAJZS PONTOK: 0
TÖRZS PONTOK: 25
DR: 5

FEGYVER: Iker sugárágyú
TŰZÍV: elülső
TÁMADÁSMÓDOSÍTÓ: +12
SEBZÉS: 4D10x2

FEGYVER: 2 Rakétavető
TŰZÍV: elülső
TÁMADÁSMÓDOSÍTÓ: +10
TÖLTET: 2-2
SEBZÉS: 5D10x2

FEGYVER: Karmok
TŰZÍV: elülső
TÁMADÁSMÓDOSÍTÓ: +14
SEBZÉS: 4D10

NEGYEDIK KALANDRÓL RÖVIDEN

Úgy tűnik, hogy megtalálták elveszett társukat. A rendszer megvan, de melyik bolygón?
VÁRHATÓ LEJÁTSZÁSI IDŐ: kb. 5 óra

4. KALAND: ÚJRA EGYÜTT

HÍVÁS

Bárhol is van a csapat, a hajójukra érkezik egy csillagközi hívás. A hívást a Liana által megszállt test kezdeményezi. Ebben a kalandban tér vissza ez a karakter. Az elején ne tudják játékon kívül sem, hogy miről lesz szó. A karakter utolsó emléke az Orellonon vívott összecsapás, és az azt követő sötétség. Most egy ócska teherhajón tér magához, amin vijjognak a vészjelzők, és figyelmeztetik a személyzetet, hogy egy perc múlva reaktorrobbanás. A kommunikációs rendszer még működik, tud üzentet küldeni a társainak (ha nem jutott volna eszébe, akkor is kaptak valamit a többiek), de el kell hagyni a hajót. A többiek veszik az adást, azonosítják a rendszert, hogy honnan érkezett. Ez a Caldoran rendszer. Bolygórendszerek ismerete 18-al ismerek az alább leírtak.

A rendszerben 4 lakott bolygó van a középső szegélyen található. A bolygók:

ISSERAN

FUNKCIÓ: szigorúan őrzött Birodalmi fegyenctelep

KORMÁNY: Birodalmi igazgatóság

TÍPUS: kősvatag

FELSZÍN: gyűrűs világ, bányatelepekkel

HŐMÉRSÉKLET: hideg

GRAVITÁCIÓ: normál

ATMOSZFÉRA: I-es

HIDROSFÉRA: száraz

IDŐSZÁMÍTÁS: 17 óra, 124 nap/év

ÉRTELMES FAJOK: emberek, mint örök és elítéltek, és jópár további faj

LAKOSSÁG: 80.000



Az Isseran a szektor központi fegyenctelepe. A bolygót kiterjedt szenzorháló védi és egy űrállomás. A felszínen 15 elszórtan elhelyezkedő telep van. Sok aszteroida becsapódás történik, így lehet hogy itt landolt a mentőkabin. A felszínre nem szállhatnak le, de 2 nap várakozás után küldenek egy hivatalos jelentést, hogy semmilyen mentőkabin becsapódást nem érzékeltek.

MARIDAN

FUNKCIÓ: kolónia

KORMÁNY: Birodalmi kormányzóság

TÍPUS: óceánvilág

FELSZÍN: óceánok kevés szárazfölddel

HŐMÉRSÉKLET: hideg

GRAVITÁCIÓ: normál

ATMOSZFÉRA: I-es

HIDROSFÉRA: nedves

IDŐSZÁMÍTÁS: 23 óra, 198 nap/év

ÉRTELMES FAJOK: nagyrészt emberek, nagyobb ithori közösség

LAKOSSÁG: 35 millió



A Maridan egy békés óceánvilág. Az óceánok lebegő algafarmok úsznak. Két nagyobb űrkikötője van, mindkettő a fél planétát lefedő hatósugarú radarra. A lezuhant mentőkabin iránt kérelmet kell beadni, Bürokrácia NF: 14-el felgyorsítható, 1 nap helyett 2 órán belül kiadják.

HEMPSADAN

FUNKCIÓ: üdülővilág

KORMÁNY: Birodalmi fennhatóság

TÍPUS: szigetvilág

FELSZÍN: óceánok kevés szárazfölddel

HŐMÉRSÉKLET: meleg

GRAVITÁCIÓ: normál

ATMOSZFÉRA: I-es

HIDROSFÉRA: nedves

IDŐSZÁMÍTÁS: 32 óra, 265 nap/év

ÉRTELMES FAJOK: változó

LAKOSSÁG: 5 millió

A Hempsadan szektor egyik legismertebb üdülőparadicsomja. Számos trópusi szigettel rendelkezik melyek közül sok magánkézben van, másokat cégek birtokolnak. Az egész bolygón kellemes a klíma állandó nyár van.

A bolygón 3 radarállomás van, nincs központi őrirányítás. A három radart Gorda, a hutt, az MD Korporáció, és Joseph Merhi nevű magánszemély bérli. Megfelelő ellenszolgáltatásért átadhatják a rögzített információkat, de a bolygóra nem zuhant le semmilyen mentőkabin.

CALDORAN

FUNKCIÓ: kolónia

KORMÁNY: Birodalmi fennhatóság

TÍPUS: földi

FELSZÍN: óceánok, szárazföldek

HŐMÉRSÉKLET: mérsékelt

GRAVITÁCIÓ: normál

ATMOSZFÉRA: I-es

HIDROSFÉRA: mérsékelt

IDŐSZÁMÍTÁS: 32 óra, 265 nap/év

ÉRTELMEZŐ FAJOK: változó

LAKOSSÁG: 2,5 millió

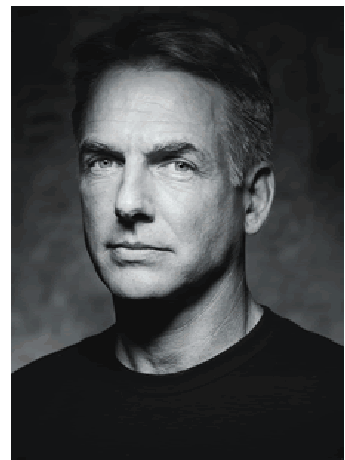
A Caldorant népesítették be a rendszerben először. Viszont nagyjából 30 éve a bolygón hatalmas tektonikai aktivitás történt, ami elpusztított sok nagyvárost és sokan meg is haltak. Még többen költöztek el így a bolygó veszített fontosságából. A népesség most 5 nagyobb városokban él, messzebb a tektonikus lemezek széleitől.

Ha leszálnak kérdezősködni, akkor közlik, hogy a radar sajnos az elmúlt pár napban nem működött. Viszont megemlítik, hogy láttak egy mentőkabint becsapódni, a közli romváros felett, az viszont a Tüzes Nóvák (robogóbanda) területe. A banda vezére és pár tagja jelenleg is az egyik kocsmában iszogatnak.

THON WOLTON

Ő a robogóbanda vezére. Régen Jedi-lovag volt, a vadászát itt a bolygó felett lőtték le. Lezuhant, és helyi banda talált rá. Kiváló pilóta volt, így gyorsan befogadták maguk közé. Az évek során egyre feljebb került, míg ő lett a banda vezére. A bandatagokat szép lassan átnevelte, leszoktatta őket a bűnözésről, és egyfajta tartást nevel beléjük. Soha nem felejtette el, hogy Jedi, viszont nem akar egyedül hadba szállni a Birodalom ellen. Az évek során ő sem maradt változatlan, kicsit tágabban értelmezi a Jedi-kódexet, de a Világos oldalt követi.

Ősz hajú, kreol bőr barna szemű nagyjából 184 cm magas 48 éves férfi. Bélelt pilótaruhában jár, mindig keze ügyében a fegyverei. Fénykardját évek óta nem használta nyilvánosan, habár magányosan rendszeresen edz vele. Barátságos állandóan gúnyolódó cinikus természete van.



STATISZTIKÁK: Alapszabálykönyv 346. oldal közepes szintű Bukott Jedi

FELSZERELÉS:

Dupla pengéjű fénykard 4d8, nehéz sugárpisztoly (+1), Galactech PH-20 Energia bot. SP: 4D8 Ezt a botot aktiválásakor egy energiamező veszi közre, ami szinte bármit képes megállítani, beleértve a fénykardot is, ezért csak speciális kesztyűvel érinthető. A Köztársaság alkonyán a Jedi-vadászok ilyenekkel voltak felszerelve, és az egyik megölt ellenfelétől vette el Thon. Makrotávcső, 4 energiacella, folyékony kötél csáklával, lámpa, kom, gyógycsomag, légzőmaszk, bukósisak, adattábla, kártyapakli, szerszámkészlet, 1533 kredit

JET TURBÓ SUHANÓ

A Jet Turbó suhanót a G-Tech vállalat fejlesztett ki, főleg az illegális utcai versenyzők részére. Ez a jármű jelenti a suhanók egyik csúcskategóriáját.

STATISZTIKÁK: Alapszabálykönyv 200. oldal, Ikas-Adno robogó, 2x sebességgel, +5-ös manőverezéssel fegyver nélkül. 3 kör reagenssel.

csatorna06@freemove.hu



TÜZES NÓVÁK

A banda a közeli romvárosnál ütött tanyát. Sátrakat, és gyorsan telepíthető építményeket húztak fel. Nagyrészt roncskereskedelemből tartják el magukat. A banda nagyjából 100-120 tagot számol, háromnegyedüknek van valamilyen járműve, ők a teljes jogú tagok, a többiek pedig barátok, szerelők. Nagyrészt emberekből áll.

A Jedi karakter itt ért nem messze földet. A banda tagjai szedték össze, és gyógyították meg. Miután tudják, hogy jönnek érte, gondolták addig itt tartják, aztán rendeznek egy kis versenyt. Thon barátságosan faggatja a karaktert, hogy mit történt vele. Érti rajta Sötét oldal lenyomatát, próbál segíteni. A karakternél volt fénykardja és egy normál öltözet ruha. Minden más tárgya elveszett. Ha nagyon meggyőző a karakter, akkor bevallja, hogy Jedi lovag valaha és hajlandó segíteni, hogy legyőzzék a Sithet.

Thon meghallgatja a többieket, és azt válaszolja: *Nálunk van társatok. Alkut ajánlok. Kiálltok ellenünk az Árokfutamon. A társatokat mindenképp megkapjátok, ha vesztetek elviszek, erről a szikláról, ha győztök, még fizetek is.*

Ha esetleg a társuk tudja is, hogy Jedi, a többiek előtt nem fedi fel lapjait.

A VERSENY

Az egyik Rúnában megjelent egy Eszelős száguldás c. cikk. Ennek egy kicsit egyszerűsített verzióját használtuk mi.

A verseny a következőképp néz ki: Adottak versenyzők. Az alább leírt kettő, Thon és az egyik karakter (ha nincs járművük, akkor az Alapszabálykönyv 200. oldalán ismertetett, Ikas-Adno robogót kap). Ha túl magas étékek lennének, módosítani persze lehet. Vegyünk egy négyzetláncos papírt és rajzoljuk fel a pályát. A pálya legyen 2 rács széles, és egy A4-es füzetlapra teljes hosszában legalább 3-4 pályát rajzoljunk egymás mellé. A pályán vegyünk szakaszokat. Minden szakasznak adott egy nehézsége, ami legkevesebb Közepes. Amennyi a jármű sebessége 100 km/h-ban annyi négyzetet tud megtenni egy kör alatt, továbbá annyit amennyivel a vezető túldobta a nehézséget. Tehát ha Thon dob 21-et, egy Közepes (15-ös szakaszon) akkor 8 (sebesség miatt) + 6 (túldobás) = 14 egységet tud menni. Egy jármű persze 4 mozgásfázist tud megtenni egy körben, habár ez nagyon lerövidíti a menetet. Ha több mint 5-el elhibázta a nehézséget a pilóta, akkor karambol következik be. Ahol reagens van felírva, az azt jelenti, hogy annyi adag gyorsítójuk van, ami egy körre +200 km/h-t biztosít

(+5 a nehézséghez). A versenyen tilos fegyvereket használni, kiszorítani, ütközni, egyszóval durvulni.

Előzés csak akkor lehetséges, ha az előző versenyző dobása nagyobb azé akart előzni. A papíron gombostűvel, vagy rajzszeeggel jelöljük az épp aktuális állást. Lehet színesíteni ugratókkal, akadályokkal, ez a mesélőtől függ.

CARL (SZAKI)

TÍPUS: Ikas-Adno 22-B Nightfalcon

LEGÉNYSÉG: 1

MÉRET: large (4,87 méter)

KEZDEMÉNY: +1

UTASLÉTSZÁM: 1

MANŐVEREZÉS: +1

RAKTÉR: 4 kg

VÉDELEM: 11

SEBESSÉG: 100 m

MAX. GYORSULÁS: 300 km/h

TÖRZS PONTOK: 16

DR: 5

REAGENS: 3 kör

PILÓTA: +11-es pilóta, +4-es kezdemény

GHINNY

TÍPUS: Ikas-Adno 22-B Nightfalcon

LEGÉNYSÉG: 1

MÉRET: large (4,87 méter)

KEZDEMÉNY: +1

MANŐVEREZÉS: +1

RAKTÉR: 4 kg

VÉDELEM: 11

SEBESSÉG: 100 m

MAX. GYORSULÁS: 400 km/h

TÖRZS PONTOK: 10

DR: 5

REAGENS: 4 kör

PILÓTA: +10-es pilóta, +3-es kezdemény

A verseny végeztével visszakapják társukat, Thon összeszedi a holmiját és velük tart. Hozza a suhanóját is, ha tudja. Elmondja hogy valaha Jedi-lovag volt. Itt az idő, hogy újra Jedi legyen, és Sitheknek semmi keresnivalójuk a galaxisban.

A többiek elgondolkodhatnak persze, hogy mi van, ha a Sith ott van még a társukban, vagy ha nincs, akkor miért nincs.

ÖTÖDIK KALANDRÓL RÖVIDEN

A vég kezdete, és kezdet vége.

VÁRHATÓ LEJÁTSZÁSI IDŐ: max. 1 óra

5. KALAND: ENDOR

AMBROSE HÍVÁSA

Nem sokkal a verseny után kapnak egy holo üzenetet Ambrosetól.

Nagy móka lesz, fejenként tizenötezer. Hozzatok rendbe az űrhajótokat, mert szükség lesz rá. Gyertek olyan gyorsan, ahogy csak tudtok. Mellékelt koordináták egy mélyűri pont. Asztrográció NF: 13, útidő 13 óra.

Ha nem mennek el, akkor sem történik semmi. De ha mégis...

A TALÁLKOZÓ

A találkozási ponton egy Koréliai korvett várja őket. Ambrose áthívja őket a hajóra, míg egy technikuscsapat leellenőrzi a csapat hajóját. A technikusok minden nyomjelzőt megtalálnak. Itt a karakterek kicsit kellemetlen helyzetbe kerülnek. Ambrose hisz nekik, segít kimagyarázni a dolgot. A nyomjelzőknél a technikusok megjegyzik, hogy két fajta van a hajón, (C-3PO, Vie'Lias). C-3PO-t nem ismerik fel. Ha továbbra is velük tartanak, akkor Ambrose ad újabb célpontot, a Sullustot.

A Lázadó flotta pedig a Sullust körül gyülekezik a II. Halálcsillag ellen támadásra.

A CSATA

Az Endori csata, a Birodalom bukása. Szerintem az űrharc, főleg egy ilyen léptékű lejátsszása inkább unalmas, mint szórakoztató. A következőt javaslom. Szerezzük meg valamilyen formátumba a Jedi visszatért és állítsuk le 1h 23 percnél (avi-ban itt van a Lázadó flotta először, közvetlenül C-3PO, utána van a vágás) és szervezzük úgy a játékot, hogy a játékosok a tv vagy monitor közelében legyenek, amit persze kapcsoljunk ki, hogy ne lássanak semmit. Amikor elérünk a hiperugrási részhez a mesében, kapcsoljuk be és indítsuk el a filmet, ahogy a Lázadó flotta mellett elzúg a Falcon. Innentől élvezzük a filmet. (én a Halálcsillagon és az Endoron játszódó részt átpörgettem, mivel a karakterek nincsenek ott, de ez már részletkérdés). Ha valakinek megvan az X-Wing Alliance játék, úgy tudom abban is, van az Endori csata akár azt is, be lehet rakni. A hajójuk kicsit megsérül, sok jó ember meghal, de győznek.

A Birodalom meghalt.

Éljen a Szövetség!

Megkapják a pénzt, és ha akarnak, csatlakozhatnak a Lázadókhöz. A galaxis hatalmas változások elé néz. Ha a Lázadókhöz csatlakoznak, akkor szakterületüknek megfelelő helyen fognak a Birodalom ellen küzdeni.

Corwin eltűnéséről is hírt kapnak, de nem tudnak róla semmit. Mintha az űr nyelte volna el.

HATODIK KALANDRÓL RÖVIDEN

A leszámolás. A végső nagy próbatétel.

VÁRHATÓ LEJÁTSZÁSI IDŐ: kb. 5 óra

6. KALAND: VÉGSŐ PRÓBA

A VÁLTOZÁSOK

A Császár halála hatalmas változásokat keltett az Erőben. Tremayne Főinkvizítor is megérezte ezt és úgy döntött itt az ideje új irányba terelni a jövőt. Ő nem vett részt az Endori csatában, és parancsba adta hogy jussanak el a Hirsi rendszerbe. Ott egy ellenállhatatlan ajánlatot tett Lianának (ő már ismeri az igazi énjét) és egyesítették erejüket.

Együtt akarnak egy új Birodalmat létrehozni. Első lépésként azokat tünetik el, akik gondot, okozhatnak: a partit. Az inkvizítor parancsot kap, hogy ölje meg társait. A karakter számára ez egy fordulópont. Itt válik el, hogy a Sötét vagy a Világos oldalt szolgálja. Minnél előbb végeznie kell a többiekkel. Ez rész a karakteren múlik, ha elvégzi a munkáját, akkor sajnos a modul itt ér véget. Ez egy epikus fordulópont a történetben.

Amennyiben a többiek pártjára áll, és a Világos oldal felé fordul (vagy a többiek megölik), Tremayne vérdíjat tűz ki a csapat tagjaira, fejenként 200.000 kreditet, ami azt eredményezi, hogy galaxis fejvadásznak többsége őket akarja. Persze ha az inkvizítor hazudik, akkor megfelelő trükközéssel Tremayne közelébe férközhetnek.

Thon javasolja, hogy számoljanak le a Sith-el egyszer és mindörökre. A megvalósítást a csapatra hagyja. A csapat itt persze számtalan módot találhat, én a legnyilvánvalóbbakat írom le.

ŰRCSATA

Tudják (legalábbis sejtik) hogy az ellenfeleik a Hirsi rendszerben vannak. Kis utánanézéssel megtudhatják Liana flottájának méretét. Ha megfelelő kapcsolatokkal rendelkeznek (Lázadók, illetve Mandalorok) akkor összeszedhetnek egy ütöképes flottát, és megsemmisíthetik Lianaét. A rendszerben csak a *Vallató*, a *Pusztító Erő*, a *Korbács*, és *Vörös ördög* tartózkodik. Most a *Vallató* a zászlóshajó a flottában.

Az hogy hogyan vállalnak szerepet harcban szinte mindegy, a harc vége felé Liana megpróbál egy hajóval elmenekülni. Ebben az esetben egy 1-1 elleni űrharcban intézhetik el őt. Ez főleg akkor érdemes, ha parti ilyen orientáltságú, ugyanis Liana nem épp egy született harci pilóta. Tremayne is vele tart. (a fennmaradó helyeken egy-egy Vadászpilóta van) Ha elfogják őket, akkor nem adják meg magukat, közelharcban kell végezni velük.

A meneküléshez használt hajó a Starships of the Galaxy 84. oldalán található, Skipray Blastboat.

PÁRBAJ

Ha régi megoldások hívei és szeretnek saját kezükkel pontot tenni az ügy végére, akkor összemérhetik vele az erejüket. Liana és Tremayne a *Vallatón* tartózkodik. Ha az inkvizítor a csapattal tart, és elhitette Tremayneal hogy a csapat halott, akkor könnyedén feljutathatja a *Vallatóra* a csapatot. Viszont C-3PO-ról még az inkvizítor sem tud, ezért lehet, hogy őket fogja meglepetést érni. Ha feljutnak hajóra és Tremayne és Liana tud róla, akkor úgy intézik, hogy a csapat nyugodtan eljuthasson hozzájuk, mert sajátkezüleg akarnak leszámolni. Persze egy csapat katonát rendelnek a szomszéd szobába (nagyjából 10 katona, persze a parti határfokától függően). Ha úgy mennek, hogy az ellenfelek nem tudnak róluk akkor épp a helyzettől függően fognak reagálni. A *Vallató* börtönblokkjában megtalálhatják Corwint. Ha megölik Tremaynet akkor, van egy beépített chip, ami jelzi a Csillagromboló számára hogy a parancsnok halott (ez persze egy egyedi konstrukció hogy gyilkosok ne menekülhessenek el), és elkezd a visszaszámlálást az önmegsemmisítésig. 5 percük van a hajó elhagyására.

EGYÉB MÓDSZEREK

Ez csak a két fő irányvonal volt. Elrejtőzhetnek a galaxisban, felbérelhetnek valakit, és még számos egyéb megoldás létezik.

Ha fent leírt két irányvonalat követik, akkor a *Vallató* felrobban, Liana meghal. A lelke ismét a szobor csapdájába esik, ami a robbanáskor a többi törmelékkel együtt szétszóródik és újabb évezredes álomba merül. Vagy mégsem? Lehet, hogy egy roncsvadász csapat összeszedi? A lehetőség nyitott...

De ez már egy másik történet...

EPILÓGUS

Nos hát a történet véget ért? Vagy mégsem... a folytatásnak semmi sem szab határt. Remélem ezek kalandok másnak is annyi szórakozást, és kikapcsolódást jelentenek, mint nekem és a partimnak. Ha itt-ott hibát fedezel fel... hát csússz át felette, mert az mindig adódik. A kalandban számtalan helyen vázlatot adtam csupán, ahol nincsenek részletek, ott a józanész a mérvadó.

KÖSZÖNETET MONDANÉK ITT A JÁTÉKOSAIMNAK:

Vorrin Tac - Pető Bálint

Ace Stinger - Farkas Gergely

William Kinkade és Geminus - Szalai Csaba és Szalai Péter

A borítóért újra köszönet György Daninak

Továbbá nagyon sok információval és képpel látott el a <http://www.google.hu/> és a <http://starwars.wikia.com>.

És itt jöjjön pár „jogi” dolog. Ha megszeged, nem megyek bíróságra, mert annyit nem ér meg az egész. Viszont elég sokat dolgoztam vele (és mások is segítettek, hathatós rugdalásomnak köszönhetően), így megkérlek, hogy tartsd tiszteletben a kéréseimet. A dokumentum szabadon másolható és terjeszthető. Ha bárhova fel akarod tenni a neten, akkor először írd meg egy email-t. Csak hogy tudjam, hogy hova fog felkerülni.

Hivatalosan letölthető az atlantisz.atw.hu-ról és az rpg.hu-ról

Az modulban levők képeket az Internetről töltöttem le. Na jó akad pár kivétel. Szóval ha valaki emiatt a zargatna az nézzen előbb körbe a máshol. A legtöbb statisztika a hivatalos szabálykönyvekből lett lefordítva.

Auer Balázs
auer@citromail.hu