

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. D6-os alatt a Magyarországon 1994-ben megjelent West End Games szabályrendszert értem. A kaland menete során fogok hivatkozni az ehhez megjelent, de magyarul ki nem adott kiegészítőkre, habár minden hivatkozásnál a szövegeket ide másolom.

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

ÜGYESSÉG: 3K

Sugárfegyver 3K, Kitérés 3K

TUDÁS: 3K

Alvilág ismerete 6K, Bolygórendszerek ismerete 5K, Bürokrácia 5K, Nyelvismeret 4K, Üzlet 6K

MECHANIKA: 1K

ÉRZÉKELÉS: 2K

Adatgyűjtés 4K+2, Alkudozás 6K+1, Meggyőzés 5K+2, Szélhámosság 6K

ERŐ: 1K

TECHNOLÓGIA: 1K

KARAKTER PONT: 4

SÖTÉT OLDAL PONT: 2

FELSZERELÉS: sportpisztoly, adattábla, komlink, marokszámítógép

TELOK HOR

Ő egy durós hajókereskedő, aki a Koréliei 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 Koréliei 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 hasonló) 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



A hipermeghajtásának csak lassú másodosztályú értéke van, és a hajóburka, és a pajzsa is gyöngye 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

JÁRMŰ: Rendili Dreadnaught

TÍPUS: Nehéz Cirkáló

LÉPTÉK: Csatahajó

HOSSZ: 600 m

VÁZLEGÉNYSÉG: 9000

TÜZÉREK: 97

ÖSSZLEGÉNYSÉG: 16113

UTASLÉTSZÁM: 3000 (katonák)

RAKTERÜLET: 9000

KÉSZLETEK: 2 év

HIPERMEGHAJTÁSSZORZÓ: x2

TARTALÉK HIPERHAJTÓMŰ: x15

FEDÉLZETI SZÁMÍTÓGÉP: Van

MANÖVEREZŐKÉPESSÉG: 1K

ŰR: 4

HAJÓBUROK: 5K+2

PAJZSOK: 2K+1

SZENZOROK:

Passzív: 30/0K

Fürkész: 50/1K

Kereső: 100/3K

Fókusz: 4/3K

10 TURBÓLÉZER ÁGYÚ

Lépték: Csatahajó
Tűzív: 5 Jobb, 5 Bal
Kezelőszemélyzet: 1-2 fő
Jártasság: Csatahajó fegyverzet
Tűzvezérlés: 3K
Lőtávolság űrben: 3-15/ 35/ 75
Lőtávolság légkörben: 6-30 km / 70 km / 150 km
Veszteség: 2K

20 NÉGYES TURBÓLÉZER ÁGYÚ

Lépték: Csatahajó
Tűzív: 6 Elülső, 7 Jobb, 7 Bal
Kezelőszemélyzet: 3 fő
Jártasság: Csatahajó fegyverzet
Tűzvezérlés: 2K
Lőtávolság űrben: 3-20/ 40/ 80
Lőtávolság légkörben: 6-40 km / 80 km / 160 km
Veszteség: 4K

10 TURBÓLÉZER ÜTEG

Lépték: Csatahajó
Tűzív: 5 Elülső, 5 Hátsó
Kezelőszemélyzet: 1-2 fő
Jártasság: Csatahajó fegyverzet
Tűzvezérlés: 1K
Lőtávolság űrben: 3-10/ 30/ 60
Lőtávolság légkörben: 6-20 km / 60 km / 120 km
Veszteség: 7K

VADÁSZGÉPEK: 12 T-szárnyú

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 lecsökkentette a gyártási időt, hanem drasztikusan lecsökkentette 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 érhető, 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.

NÉV: Pörölycsapás, Lennear végzete

JÁRMŰ: Loronar Strike osztályú cirkáló

TÍPUS: Strike-osztályú közepes cirkáló

LÉPTÉK: Csatahajó

HOSSZ: 450 m

VÁZLEGÉNYSÉG: 800

TÜZÉREK: 140

ÖSSZLEGÉNYSÉG: 1972

UTASLÉTSZÁM: 340

RAKTERÜLET: 6000

KÉSZLETEK: 1,5 év

HIPERMEGHAJTÁSSZORZÓ: x2

TARTALÉK HIPERHAJTÓMŰ: x12

FEDÉLZETI SZÁMÍTÓGÉP: Van

MANŐVEREZŐKÉPESSÉG: 2K

ŰR: 6

HAJÓBUROK: 6K

PAJZSOK: 2K+2

SZENZOROK:

Passzív: 30/0K

Fürkész: 50/1K

Kereső: 100/2K

Fókusz: 4/3K

20 TURBÓLÉZER

Lépték: Csatahajó

Tűzív: 5 Elülső, 5 Hátsó, 5 Jobb, 5 Bal

Kezelőszemélyzet: 2 fő

Jártasság: Csatahajó fegyverzet

Tűzvezérlés: 2K

Lőtávolság űrben: 3-15/ 35/ 75

Lőtávolság légkörben: 6-30 km / 70 km / 150 km

Veszteség: 5K

10 TURBÓLÉZER ÜTEG

Lépték: Csatahajó

Tűzív: 4 Elülső, 3 Jobb, 3 Bal

Kezelőszemélyzet: 4 fő

Jártasság: Csatahajó fegyverzet

Tűzvezérlés: 1K

Lőtávolság űrben: 3-15/ 35/ 75

Lőtávolság légkörben: 6-30 km / 70 km / 150 km

Veszteség: 7K

10 IONÁGYÚ

Lépték: Csatahajó

Tűzív: 4 Elülső, 3 Jobb, 3 Bal

Kezelőszemélyzet: 3 fő

Jártasság: Csatahajó fegyverzet

Tűzvezérlés: 4K

Lőtávolság űrben: 1-10/ 25/ 50

Lőtávolság légkörben: 2-20 km / 50 km / 100 km

Veszteség: 4K

10 VONÓSUGÁR PROJEKTOR

Lépték: Csatahajó

Tűzív: 2 Elülső, 2 Hátsó, 3 Jobb, 3 Bal

Kezelőszemélyzet: 1-12 fő

Jártasság: Csatahajó fegyverzet

Tűzvezérlés: 2K

Lőtávolság űrben: 1- 5/ 15/ 30

Lőtávolság légkörben: 2-10 km / 30 km / 60 km

Veszteség: 4K

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 tüzérek kulcsfontosságú elemei az ágyúhajó sikerének. Ha együttműködnek, és hasznosítják a hajó örökletes fegyverarzenálját a legnagyobb határfokon, akkor a hajót szinte áthatolhatatlan lézertűzből álló korláttal tudják körülvenni, ami igazán komoly károkat tud okozni bármilyen vadászgéprajnak, ami meg meri támadni. Akárhogy is, az ágyúhajó ütegeinek 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

JÁRMŰ: Koréliai Mérnökcorporációs Vállalat ágyúhajó

TÍPUS: Kísérőhajó

LÉPTÉK: Csatahajó
HOSSZ: 120 méter
LEGÉNYSEG: 91 fő
UTASLÉTSZÁM: 0 fő
RAKTERÜLET: 300 tonna
KÉSZLETEK: 8 hónap
HIPERMEGHAJTÁSSZORZÓ: x2
TARTALÉK HIPERHAJTÓMŰ: x16
FEDÉLZETI SZÁMÍTÓGÉP: Van
MANÖVEREZŐKÉPESSÉG: 2K+1
ŰR: 7
HAJÓBUROK: 4K+2
PAJZSOK: 2K+1
SZENZOROK:

Passzív: 20/0K

Fürkész: 40/0K

Kereső: 80/1K

Fókusz: 2/2K

8 DUPLA TURBÓLÉZER ÜTEG

Lépték: Csatahajó
Tűzív: Torony
Kezelőszemélyzet: 1 fő
Jártasság: Csatahajó fegyverzet
Tűzvezérlés: 3K
Lőtávolság űrben: 3-15/ 35/ 75
Lőtávolság légkörben: 6-30 km / 70 km / 150 km
Veszteség: 4K+2

6 NÉGYES LÉZERÁGYÚ

Lépték: Vadászgép
Tűzív: Torony
Kezelőszemélyzet: 1 fő
Jártasság: Csatahajó fegyverzet
Tűzvezérlés: 2K
Lőtávolság űrben: 1- 3/ 12/ 25
Lőtávolság légkörben: 2-6 km / 24 km / 50 km
Veszteség: 5K

4 VIBRÁCIÓS RAKÉTAVETŐ

Lépték: Csatahajó
Tűzív: Elülső
Kezelőszemélyzet: 1 fő
Jártasság: Csatahajó fegyverzet
Tűzvezérlés: 3K
Lőtávolság űrben: 2-12/ 30/ 60

Lőtávolság légkörben: 4-24 km / 60 km / 120 km
Veszteség: 9K

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- nel.



JÁRMŰ: T-szárnyú vadász (Hoersch-Kessel Motorvállalat)

TÍPUS: Mélyűri Vadászgép

LÉPTÉK: Vadászgép

HOSSZ: 10 m

LEGÉNYSÉG: 1 fő

RAKTERÜLET: 0,3 köbméter; 35kg

KÉSZLETEK: 2 nap

HIPERMEGHAJTÁSSZORZÓ: Nincs

TARTALÉK HIPERHAJTÓMŰ: Nincs

FEDÉLZETI SZÁMÍTÓGÉP: Nincs

MANŐVEREZŐKÉPESSÉG: 3K

ŰR: 11

HAJÓBUROK: 2K

PAJZSOK: 1K+2

SZENZOROK:

Passzív: 20/0K

Fürkész: 30/1K

Kereső: 40/2K

Fókusz: 2/3K

KÉT LÉZERÁGYÚ

Lépték: Vadászgép

Tűzív: Elülső

Jártasság: Fedélzeti fegyver

Tűzvezérlés: 2K

Lőtávolság űrben: 1- 3/ 12/ 25

Lőtávolság légkörben: 0.1-0.3 km/1.2 km /2.5 km

Veszteség: 5K

A FLOTTA LEGÉNYSÉGE

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

HADITENGERÉSZ**ÜGYESSÉG: 3K**

Sugárfegyver 4K, Kitérés 4K, Pusztakezes védelem 3K

TUDÁS: 2K**MECHANIKA: 3K**

Csatahajó 4K+1, Csatahajó fegyverzet 4K+2, Csatahajó pajzsok 3K, Szenzorok 3K+2, Fedélzeti fegyver 4K+2, Szállítóhajó 4K

ÉRZÉKELÉS: 2K**ERŐ: 2K****TECHNOLÓGIA: 3K**

FELSZERELÉS: kom, sugárpisztoly (4K) védőmellény (törzsön +1K energia és sima támadások ellen elől, hátul)

MEGJELENÉS: Fekete-ezüst egyenruha, csizma, sapka.

KATONA**ÜGYESSÉG: 3K**

Sugárfegyver 3K, Sugárfegyver: sugárvető 5K, Gránátdobás 3K, Kitérés 4K

TUDÁS: 2K**MECHANIKA: 2K****ÉRZÉKELÉS: 2K**

Parancsnoklás 4K (a tiszteknek)

ERŐ: 2K**TECHNOLÓGIA: 2K**

FELSZERELÉS: páncél (+1K energiatámadások, és +2K hagyományos támadások ellen; -1K az Ügyességhez és jártasságaira, a teljes testet és fejet védi), sugárvető 4K, gránát 5K (2 db)

MEGJELENÉS: A katonák teljes testet borító szürke rohamvértet viselnek. Alatta egy fekete alsóruházat van.

**VADÁSZPILÓTA****ÜGYESSÉG: 3K**

Sugárfegyver 4K, Kitérés 4K, Pusztakezes védelem 3K

TUDÁS: 2K**MECHANIKA: 3K**

Vadászgép 5K, Pajzsok 3K+1, Szenzorok 3K+2, Fedélzeti fegyver 4K+2

ÉRZÉKELÉS: 2K**ERŐ: 2K****TECHNOLÓGIA: 3K**

FELSZERELÉS: kom, sugárpisztoly (4K), pilótaruha

MEGJELENÉS: A Lázadó pilótákéhoz hasonló ruha, csak szürke színben.

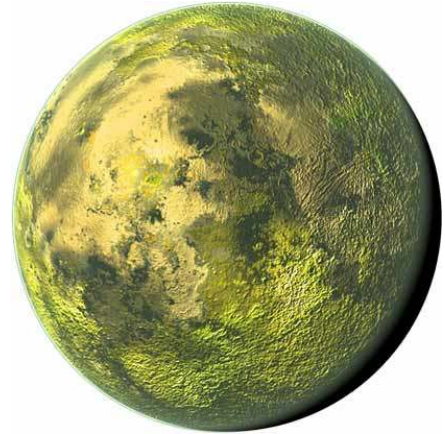
HIRSI

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: űrkorszak
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 műtárgyokra. 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 tatozását, átvette ez által a fontosabb ipari létesítmények és infrastruktúra feletti irányítást, így gyakorlatilag ő irányította a bolygót. A Permidéken 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 Lázaó, 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 ágyúszáddal 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 rendszeresen 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 pénzért 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 alkalmazáshoz, +2K 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 lelegehetőbb helyekre (leszállótalp, szekrény mögé, zuhanyzó falába, stb). A megtalálásukhoz Fürkészést kell dobni, (úgy a legjobb, ha minden helységre külön-külön dobunk) a célszámok: 18, 9. Ezen felül elhelyezett egy nyomjelző programot a hajón, ami hiperúgrások után lead egy jelet. Megtalálásához egy Számítógép programozás 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 bolygószintű 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 játszani 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 MerenData 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:

- Ah, 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 szolgája. 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 főjellemzőit használja.

ÜGYESSÉG: 6K

Archaikus fegyver 5K, Fénykard 8K+2, Futás 6K, Gránát dobás 6K, Hajítófegyver 6K, Kitérés 8K, Közelharc védelem 8K, Közelharc 6K, Nehézfegyver 6K, Önjáró löveg 6K, Pusztakezes védelem 5K, Sugárfegyver 7K, Sugártüzérség 4K, Tűzfegyver 4K

TUDÁS: 3K

Akaraterő 6K, Alvilág ismerete 3K, Bolygórendszerek ism. 5K, Bürokrácia 3K, Értékbecslés 3K, Idegen fajok ism. 5K, Jedi történelem 6K, Sith történelem 6K, Megfélemlítés 6K, Nyelvismeret 6K, Taktika 7K, Történelem 5K

MECHANIKA: 3K

AG jármű 5K, Archaikus űrhajó 6K, Asztrográció 4K, Csatahajó 3K, Csatahajó fegyverzet 3K, Csatahajó védőpajzs 3K, Fedélzeti fegyver 5K, kommunikáció 3K, lovaglás 3K, Suhanó 3K, Szállítóhajó 5K, szenzor 3K, Vadászgép 5K, Védőpajzs 3K, Szállítóhajó 4K, fedélzeti fegyver 5K,

ÉRZÉKELÉS: 3K

Adatgyűjtés 3K, Alkudozás 3K, Fürkészés 5K, Hamisítás 3K, Lopakodás 6K, Meggyőzés 6K, Parancsnoklás 7K, Rejtőzés 6K, Szerencsejáték 3K

ERŐ: 4K

Kitartás 4K, mászás/Ugrás 5K, Pusztakezes harc 7K, Súlyemelés 4K, Úszás 4K

TECHNOLÓGIA: 1K

Elsősegély 4K, Fénykard javítás 7K, Robbantás 6K

ERŐ PONTOK: 7

SÖTÉT OLDAL PONTOK: 11



KARAKTER PONTOK: 5

ERŐ JÁRTASSÁGOK: *Kontroll: 7K, Észlelés: 6K, Változtatás: 7K+*

Kontroll: Düh, Eszmélet megőrzése, Fájdalomtűrés, Fáradtság megszüntetése, Gyógyulás gyorsítása, Hibernációs transz, Képességnövelés, Koncentráció, Szabadulás

Észlelés: Élet érzékelés, Életészlelés, Erőérezékelés, Érzékelés megváltoztatása, Érzékszerv élesítés, Fordítás Harci érzék, Lappangó erő érzékelése, Receptív telepátia, Veszély

Észlelés-Változtatás: Kisebb Erő pajzs

Változtatás: A gyűlölet nyila, Telekinézis

Kontroll-Változtatás: A Sötét Oldal táplálása, Sötétség szövése

Kontroll-Észlelés: Fénykardvívás, Projektív telepátia, Távolbalátás

Kontroll-Észlelés-Változtatás: Tudatbefolyásolás, Doppleganger teremtése, Harci meditáció, Parancsnoklás megnövelése, Telekinetikus gyilkolás

Az ismeretlen Erő-alkalmazásokat a (<http://www.atlantisz.atw.hu/!linksw/sw-ero.htm>) oldalon levő „A Jedi” és „A Sith” dokumentumban lehet megtalálni.

FELSZERELÉS: fénykard (6K+1), kom, sugárvető (6K+2), Tüskés Sith páncél (+4K+2 fizikai ellenállás, +4K energia, +5K a fénykard ellen, a tüskék sebzése Erő+1K+1, teljes testen sisakkal, Galaxy Guide 14: Darkside 68. oldal), 3 repeszgránát (7K-s sebzés), Sith kard, Sith holokron, Pajzs amulett (ezek azok, amiket a karakterek találtak az előző kalandban), Sith karom (Erő+1K, három kb. 30 centis penge az alkarhoz csatolva, rugós mechanikával), antigrav csizma (10 perc repülés, értékek mint a hátirakéta)

ELSŐ KALANDRÓL RÖVIDEN

A csapat egyik Jedi je telepátikus 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 utánanézzve 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 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 20-al megtudhatják a bolygó felvásárlást, és hasonló dolgokat viszont az egyetlen név, amivel találkoznak Tyvan Quigley neve.

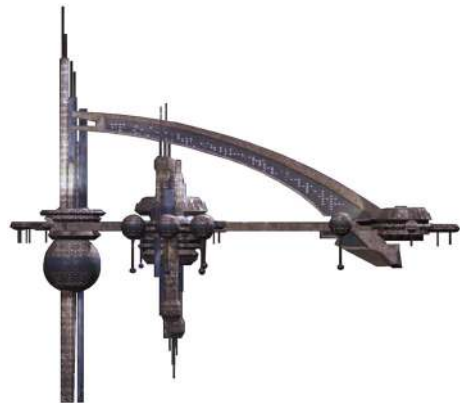
HIRSI

Ha úgy döntenek, hogy elmennek a Hirsire, akkor az egy 1,5 napos út, és Asztrográció 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 15-el megtudhatják, hogy innen látják el a flotta hajóit utánpótlással, és nagyjából 12 óra múlva indul egy transzport a *Pusztító Erő*-re. Adatgyűjtés 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.

JÁRMŰ: Koréliei Action IV Transport

TÍPUS: Teherhajó

LÉPTÉK: Csatahajó

HOSSZ: 100 m

JÁRTASSÁG: Szállítóhajó

LEGÉNYSÉG: 8

RAKTERÜLET: 75000 t

KÉSZLETEK: 0,2 év

HIPERMEGHAJTÁSSZORZÓ: x3
TARTALÉK HIPERHAJTÓMŰ: Nincs
FEDÉLZETI SZÁMÍTÓGÉP: Van
MANŐVEREZŐKÉPESSÉG: 0K
ŰR: 2
HAJÓBUROK: 2K
PAJZSOK: 0K
SZENZOROK:

Passzív: 15/0K
Fürkész: 20/1K
Kereső: 30/1K+2
Fókusz: 0

ÁR: 945,000 kredit

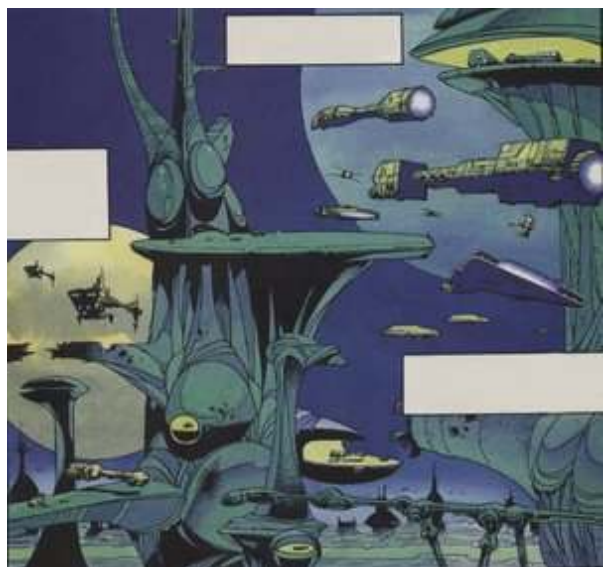
Ha a hajón csak potyautasként akarnak utazni, akkor az elindulást követő második órában a legénység kiszúrja őket és megpróbálja elkapni vagy megölni. Amelyik az egyszerűbb. Ha viszont elintézték a legénységet és sikerül feljutni a hajóra, anélkül hogy kintről gyanút fognának, az induláskor megkapják a koordinátákat és az előre kidolgozott hiperútvonalat. Nagyobb teherhajóknál ez megszokott dolog. Hacsak nem dobnak egy Asztrográció 25-öt úgy látják, hogy ez az út a Symen rendszerbe vezet, (bármi 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 12, 21 óra, és nem találnak semmi nyomot), vagy pedig a csapdát kikerülve az Auril rendszerbe mennek. Remélhetőleg az Auril rendszert választják.

Remélhetőleg több eszköz 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 kémszondával 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 hiperhajóművük, 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. A teljes testét a tüskés Sith vért védi. 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 Fénykardvívást és Harci érzéket és a Sötét Oldal táplálását, még a beszéd előtt. Remélhetőleg az ellenfele is használ ilyeneket. 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, Fénykardvívással visszaveri a lövedéket. Próbálja meggyőzni a Jedít, tagadja a Jedi kódexet, dühíti a másikat, sérteget, egyszerűen mindent megpróbál, hogy az elveszítse a fejét. Ha vagy a játékos (!) vagy karakter kiborul, akkor a Sötét oldal táplálása életbe lép. Ha sikerül 3-nál 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 koréliei 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 gyógyszerdobozt, 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 célszámok és idők: 12 egy óra (2x), 20 két nap, 16 öt óra, 8 tizenöt perc (15x)

SKYLINE

JÁRMŰ: CEC CV-300

TÍPUS: könnyű teherhajó

LÉPTÉK: vadászgép

HOSSZ: 21 m

JÁRTASSÁG: szállítóhajó

LEGÉNYSÉG: 1 pilóta,

LEGÉNYSÉG JÁRTASSÁGA: lásd Vie'Lias

UTASLÉTSZÁM: 4 fő

RAKTERÜLET: 45 metrikus tonna

KÉSZLETEK: 2 hét (nincs élelmiszer csak energia és víz)

HIPERMEGHAJTÁS SZORZÓ: x3

TARTALÉK HIPERHAJTÓMŰ: x12 (nem működik)

FEDÉLZETI SZÁMÍTÓGÉP: van

MANŐVEREZŐKÉPESSÉG: 2K

ŰR: 4

LÉGKÖR: 280; 800 km/h

HAJÓBUROK: 4K

PAJZSOK: 2K (nem működik)

ÁR: 130.000 kredit újonnan így 15.000

SZENZOROK:

Passzív: 20/0K

Fürkész: 30/1K

Kereső: 50/3K (nem működik)

Fókusz: 2/4K (nem működik)

NEHÉZ SUGÁRÁGYÚ

Tűzív: elülső
Jártasság: fedélzeti fegyver
Tűzvezérlés: 1K+2
Lőtávolság űrben: 1-3/12/25
Lőtávolság légkörben: 100-300/1200/2500
Veszteség: 4K

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 célszáma 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 15, útidő 8 óra (1x-es hajtóművel)

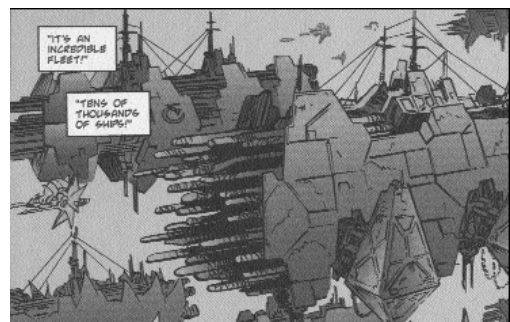
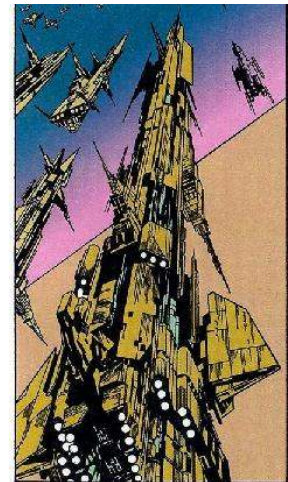
OPCIONÁLIS LEHETŐSÉG – KITÉRŐ A MÚLTBA

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 18, akkor kapnak egy ránézésre megfelelő pályaadatot, amin elindulhatnak. A Fekete lyukhoz közeledve, az előtt egy perccel kiszűrnak 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 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

JÁRMŰ: Sith vadászgép

TÍPUS: vadászgép

LÉPTÉK: vadászgép

HOSSZ: 18 méter

JÁRTASSÁG: vadászgép

LEGÉNYSEG: 1 pilóta, 1 tüzér

LEGÉNYSEG JÁRTASSÁGA: asztrográció 3K, fedélzeti fegyver 4K, vadászgép 4K, szenzor 2K

UTASLÉTSZÁM: 0

RAKTERÜLET: 300 kg

KÉSZLETEK: 1 hét

HIPERMEGHAJTÁS SZORZÓ: nincs

TARTALÉK HIPERHAJTÓMŰ: nincs

MANŐVEREZŐKÉPESSÉG: 2K+2

ŰR: 4

HAJÓBUROK: 3K

SZENZOROK:

Passzív: 10/0K

Fürkész: 30/1K



2 NEHÉZ LÉZERÁGYÚ

Tűzív: elülső

Kezelőszemélyzet: 1

Jártasság: fedélzeti fegyver

Tűzvezérlés: 1K+2

Lőtávolság űrben: 1-3/7/10

Lőtávolság légkörben: 50-100/250/400 méter

Veszteség: 4K+1

2 KÖNNYŰ LÉZERÁGYÚ

Tűzív: elülső

Kezelőszemélyzet: 1

Jártasság: fedélzeti fegyver

Tűzvezérlés: 1K+1

Lőtávolság űrben: 1/3/5

Lőtávolság légkörben: 10-50/100/200 méter

Veszteség: 1K+1

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 középidő

TECHNOLÓGIA: űrkorszak

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.

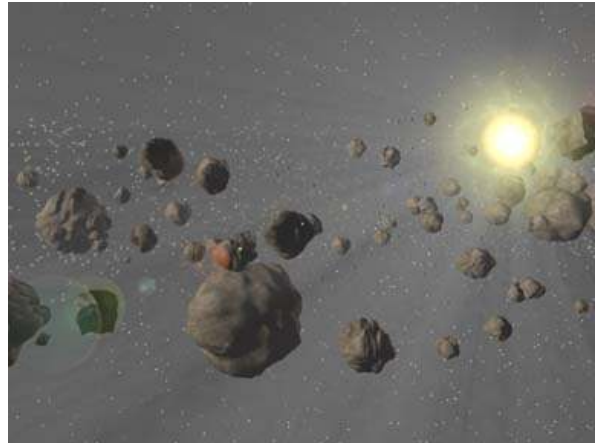
Ez a rendszer nem rendelkezik a szó szoros értelmében vett bolygókkal. A jó ég tudja, miféle katasztrófa történhetett itt évmilliókkal az emberiség feltűnése előtt. Tálán egy vörös törpe került túl közel és hatalmas gravitációja megakadályozta a bolygók kialakulását. Netán a rendszer speciális alkotóelemei 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 20-at, 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 után 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 Inkvizitor megjegyzi a Jedi karakternek, hogy nincs éppen a képességei csúcán és nem ártana esetleg egy mestert találni. Ő halott egy Jediről a Peremvidéken (Corwin Shelvay) és szerint a hasznukra válhat. Igazából azért mondja ezt, mert tudja hogy Tremayne főinkvizitor vadászik Corwinra, és így szerezhet egy jó pontot. A játékosnak mutassuk meg Tremayne, Corwin és Elana hátterét hogy tisztában legyen a dolgokkal.

Ha nincs inkvizitor, 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

HIDROSFÉRA: nedves

IDŐSZÁMÍTÁS: 26 óra/nap, 334 helyi nap

ÉRTELMES 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 Mantelt 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 15-el 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 háttéréről) aki az elveszett bátyját keresi saját bevallása szerint.

ELENA SHELWAY

ÜGYESSÉG: 3K

Sugárfegyver 3K+2, Kitérés 5K, Pusztakezes védelem 6K

TUDÁS: 4K

Kultúra 5K, 6K+2, Alvilág ismerete 6K

MECHANIKA: 2K

ÉRZÉKELÉS: 4K

Átverés 6K, Fürkészés 6K+2, Lopakodás 6K+2, Adatgyűjtés 7K+1

ERŐ: 2K

Közelharc 4K

TECHNOLÓGIA: 5K

Biztonságtechnika 6K+2

ERŐ PONT: 2

SÖTÉT OLDAL PONT: 3

KARAKTER PONT: 12

FELSZERELÉS: tikosított kom, minifegyver (3K+1), ISB kódhenger, 1000 kredit,



Vállig erős 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 Preservation 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 toydarival találják magukat szemben. Két személyt enged be (Elana 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 háttérükben, ami a birodalommal vagy rabszolgasággal kapcsolatos akkor mértéktartó velük.

Ambrose két és fél méter magas, fekete-ezüst szűrű 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, 15-ös 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 űrkikötőjük 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?*

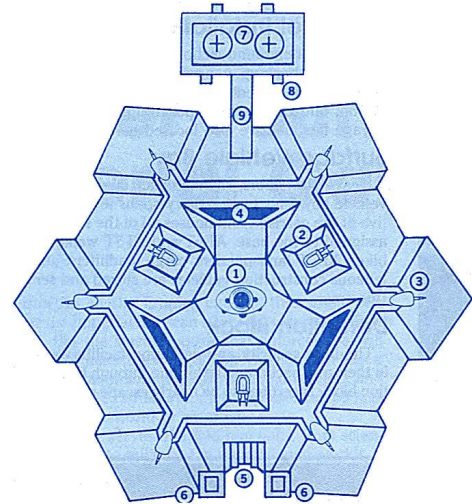
Ezt az ajánlatot csak akkor adja, ha úgy érzi, meg lehet bízni a karakterekben. Ha a karakterek nagyon furcsák voltak, akkor széttárja a kezeit és közli, hogy sajnos nem tud segíteni. Reméljük nem kerülnek harcba. Ha mégis megtörténne, a kocsma fele Ambrose segítségére sietne.

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 utánanéznek. Ha elkapnak valakit, az a Hírszerzés vállaltószobájában végzi.

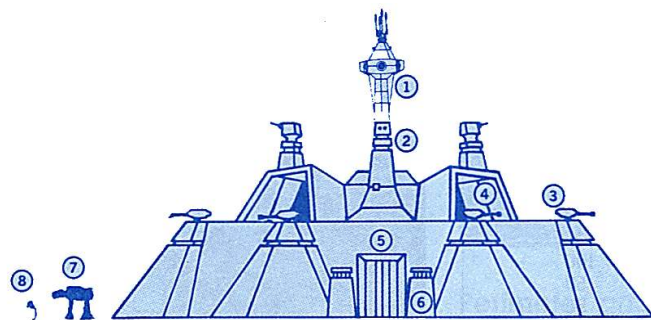
FELÜLRŐL

1. Szenzortányér (ide kell a bombát telepíteni)
2. Nehéz iker turbólézerek
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



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

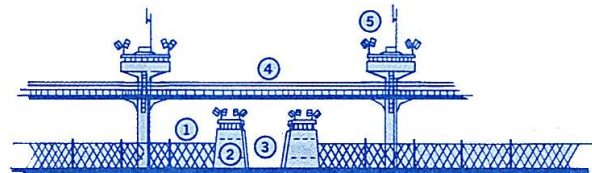
1. Szenzortányér (ide kell a bombát telepíteni)
2. Nehéz iker turbólézerek
3. Nehéz lézerágyúk
4. TIE vadász indítóállások
5. Nehéz sugárbiztos páncélajtó
6. Nehéz sugárbiztos páncélajtó
7. AT-AT lépegető (méretarányos)
8. AT-ST lépegető (méretarányos)



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



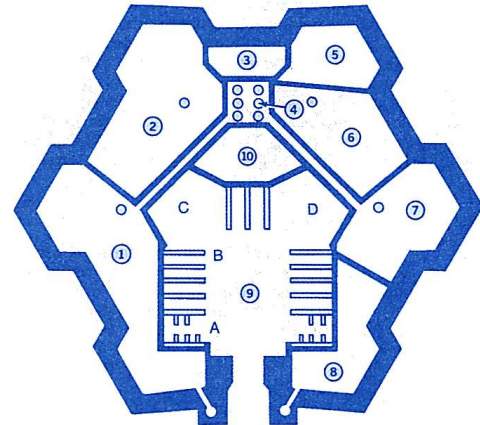
LESZÁLLÓPLATFORM

2 Lambda osztályú siklónak és 4 AT-AT lépegetőnek.

BELSŐ SZINTEK 1-5-IG

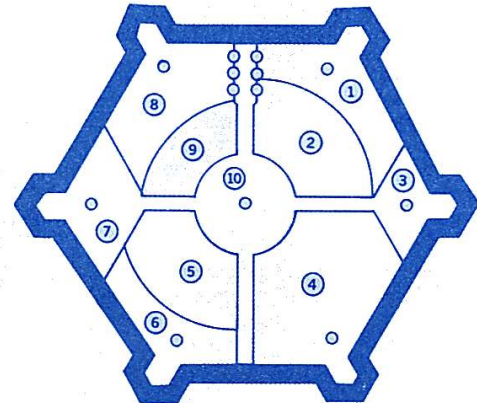


1. Raktár blokk (1-2 szint)
Fegyvertár (3-4 szint)
Gyakorlóterem és Pihenőszobák (5 szint)
2. Rohamosztagosok körlete (1-3 szint)
Biztonságiak körlete (4-5 szint)
3. Biztonsági központ (1-5 szint)
4. Turbóliftek (1-6 szint)
5. Börtönrészleg (1-5 szint)
6. Szerelő és kiszolgálószemélyzet körlete (1-5 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 javító részleg
D: Robogó garázs
10. Egyéb járművek garázsa



6. SZINT

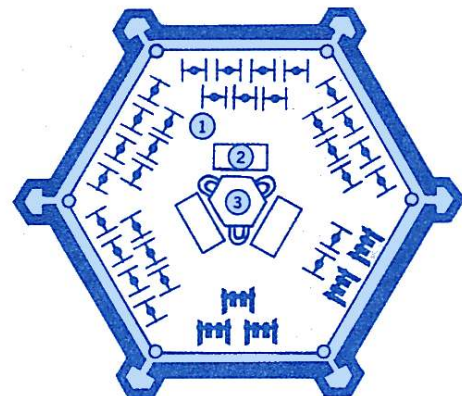
1. Szenzorfigyelők, vonósugar és pajzsvezérlők
2. Számítógépterem
3. Tárgyalóterem
4. Tisztek és pilóták szállása
5. Kereskedelmi misszió és diplomaták irodája
6. Bázisparancsnok szállása és irodája
7. Tiszti pihenőhelység
8. Irodák
9. vezérlőterem
10. Recepció



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/fegyvertechnikus	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 célszám 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 végsőkig feszíteni ezt az érzést, amikor mindig szietniük kell, és öt perc haladék is életet menthet.

MAESTO

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

NÉV: Maestro

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 célszám 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 Lázado 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 elszállítja.

A bolygón dolgozó bányászok mind Lázado 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 Lázado 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 Lázado 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 Ambroset 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 útitervét 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

ÜGYESSÉG: 4K

Sugárfegyver 5K, Kitérés 6K, Közelharc 4K+2, Közelharc védelem 4K+2, Fénykard 5K+2

TUDÁS: 2K

Idegen fajok ismerete 4K+2, Alvilág ismerete 5K, túlélés 5K+2, Akaraterő: kínzás elviselése 8K+2



MECHANIKA: 2K

Szállítóhajó 5K+2, Fedélzeti fegyver 5K+2

ÉRZÉKELÉS: 2K

Átverés 5K, Rejtőzés 5K+2, Fürkészés 5K+2, Lopakodás 7K

ERŐ: 2K

Pusztakezes harc 6K+2, Kitartás 6K+2

TECHNOLÓGIA: 2K

Fénykardjavítás 6K+2

ERŐ-KÉPESSÉGEK: *Kontroll 3K, Észlelés 3K*

Kontroll: Gyógyulás gyorsítása, Fájdalomcsökkentés, Hibernációs transz, Sérülés csökkentése, Eszmélet megőrzése, Szívós test

Észlelés: Érzékelésítés

Kontroll Észlelés: Fénykardvívás

Ez a karakter Erő-érzékeny.

ERŐ PONT: 5**KARAKTER PONT: 15****MOZGÁS: 20**

FELSZERELÉS: Fénykard (5K), ruhák, adattábla, sugárpisztoly (4K), makrotávcső

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 kezdte 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 hatásra 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. (Értékek, már ha szükség lesz rájuk Alapszabálykönyv: 131. oldal)

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 következőket kell dobniuk egymás után: (számítógép programozás) 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

Ambrosenak 6K-s akaratereje van. Tremayne Főinkvizítor (értékek lásd előző kaland) 7K+1-el vallah, 7K+2-vel pedig kínoz. Óránként kell próbát dobni. A 4. óra után Ambrose minden dobásához -1 módosító jön. Ha a Főinkvizítor 5-el túldobja, akkor megtöri és megszerzi az információkat. 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 15-ös Számítógép programozás dobás kell. A börtönblokkba pedig nem engednek be csak úgy valakit. Megfelelő trükkökkel (hamis engedély, hamis vákuumriadó, felmásznak a szemétsúzdán stb...) persze be lehet jutni. Ha sikerül kijutni 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: 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 jedít küld (valami hasonló szintűt, mint az inkvizítor). Ha azt is elintézi, akkor személyesen veszi kézbe a dolgot, és a *Vallatóval* 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 25-ös a Számítógép programozás 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 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.

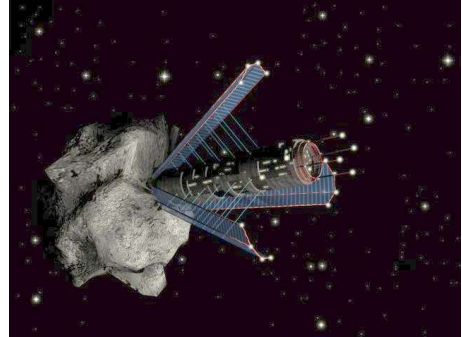
SOLARIS/SEVARCOS

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

HIDROSZFÉRA: mérsékelt

IDŐSZÁMÍTÁS: 28 óra/nap, 420 helyi nap

ÉRTELMES FAJOK: mandaloriaik (emberek)

ŰRKIKÖTŐ: 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 nézzen 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 dzsungelek. A legtöbb világon megszelídítették az állatokat, hogy nyugodtan lehessen fegyvertelenül járkalni, de itt a Verrakas kontinensen meghagyták az élővilágot. Ez az egyik a klán ifjú harcosainak, akinek itt kell túlélniük, hogy teljes jogú harcossá 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 harcossal. 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 tizedet, 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 hámotokat 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 kiérdemeld 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 mérnöklán 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 a 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 után 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 (Erő+3K+1, és egy sugárpisztolyt (4K 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 termet (faragott kő, titkosajtók nincsenek sehol, mint a többiben is) középen 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. 5K-s Erővel próbálják meg lelökni az áldozatot (a lendület miatt csak, amúgy 1K-s Erejük van). Ha rájuk lőnek, 4K-val térnek ki. Ha támadnak, akkor egy közepes 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 gondolkozást ne ezzel szakítsuk meg. A célszámok: 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

ÜGYESSÉG 5K
ÉRZÉKELÉS 3K+2
ERŐ 4K

KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEI
Farok: 2K+1 sebzés
Agyar: Erő+2K+1 sebzés



Karom: Erő+2K sebzés

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 8-as úszáspróba, és 1 db 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 20 vagy Bolygórendszerek ismerete 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 lemesélnénk 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 Baziliszkuszc harci robotot. A Baziliszkuszc 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

JÁRTASSÁG: energiapáncél

+3K fizikai ellenállás

+2K energia ellenállás

+2K (Erő jártasságokra de nem sebzésellenállásra)

-1K az Ügyességre és az alá tartozó jártasságokra

CSUKLÓLÉZER (JOBB)

JÁRTASSÁG: beépített fegyver

TÖLTET: az energiapáncél telepeit használja

HATÓTÁV: 3-5/25/50m

SEBZÉS: 5K

CSUKLÓBA ÉPÍTETT LÁNGSZÓRÓ (BAL)

JÁRTASSÁG: beépített fegyver

TÖLTET: 20

HATÓTÁV: 1m átmérő, 1-5m hosszú

SEBZÉS: 5K

GRÁNÁTVETŐ

JÁRTASSÁG: nehézfegyver

TÖLTET: 4

TŰZGYORSASÁG: 1/2

HATÓTÁV: 1-50/200/300

SEBZÉS: változó

TURBÓ MEGHAJTÁSÚ CSÁKLYA

JÁRTASSÁG: nehézfegyver

Hatótáv: 0-3/10/20m

Egyaránt fizikai és mágneses tapadófejjel

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

MOZGÁSÉRZÉKELO SZENZOR: +2K Érzékelés sötétben és /vagy mozgó célpontok esetén, elől és mindkét oldalon

SENZOROK: +2K Fürkészség, 25-100m

MAKROTÁVCSŐ: +3D Fürkészség, 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.

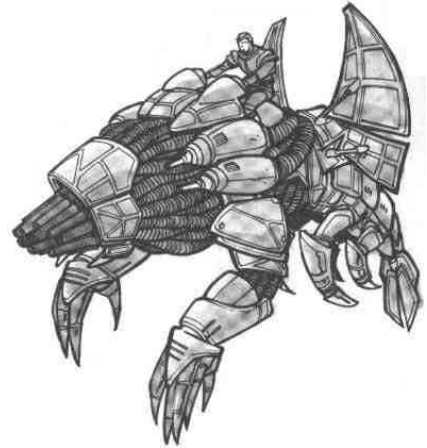
LOPAKODÓ RENDSZER: Lopódzáshoz és rejtőzéshez + 2K

BAZILISZKUSZ HARC 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 hám, ahonnan a robot manővereit, és annak fegyverzetét irányítja, itt egy személyi pajzs is védi az ellenséges találatoktól.



JÁRMŰ: Basiliskus harci droid
TÍPUS: csatadroid
LÉPTÉK: lépegető
MÉRETEK: 5 m hosszú, 6 m magas
JÁRTASSÁG: lépegető; Basiliskus csatadroid
LEGÉNYSÉG: 1 fő (+ 1 opcionális tüzér)
UTASLÉTSZÁM: 1 ülőhely
RAKTERÜLET: 50 kg (utasok esetén 10 kg)
FEDEZÉK: 1/2
MOZGÁS: út: 2 - légkörben: 200; 800 km/h,
karmokkal: 10, 30 km/h
MANŐVEREZŐKÉPESSÉG: 3K
KAROSSZÉRIAKÓD: 4K
MAGASSÁGHATÁR: nincs
PAJZS: 2K (vadászgép lépték, a robot 4K-val kezeli)



IKER SUGÁRÁGYÚ (SZINKRONIZÁLT)

Tűzív: elülső
Lépték: vadászgép
Kezelőszemélyzet: 1 fő (vagy robotagy 4K)
Jártasság: önjáró löveg
Tűzvezérlés: 2K
Lőtávolság: 500-400/900/3 km
Veszteség: 5K

2 RAKÉTAVETŐ (MINDKETTŐBEN 2 TÖLTET)

Tűzív: elülső
Kezelőszemélyzet: 1 fő (vagy robotagy 4K)
Jártasság: nehézfegyver
Tűzvezérlés: 2K
Lőtávolság: 50-300/500/1km
Veszteség: 6K

KARMOK

Tűzív: elülső
Lépték: karakter
Jártasság: lépegető
Tűzvezérlés: 1K
Lőtávolság: 0-2 m
Veszteség: 10K

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: kősziget

FELSZÍN: gyűrűs világ, bányatelepekkel

HŐMÉRSÉKLET: hideg

GRAVITÁCIÓ: normál

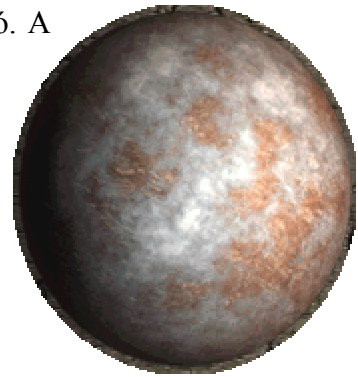
ATMOSZFÉRA: I-es

HIDROSZFÉRA: 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

HIDROSZFÉRA: 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
ÉRTELMEZŐ 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 űrirányítás. 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

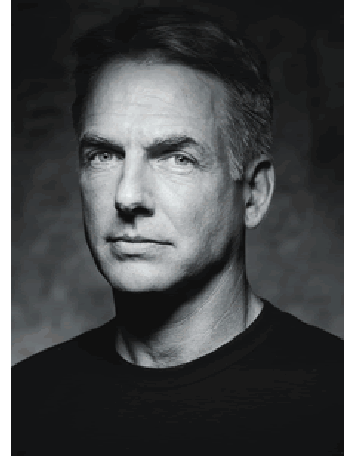
A Caldorant népesítették be a rendszerben először. Viszont nagyjából 30 éve a bolygón hatalmas tektonikai aktivitás történt, ami elpusztított sok nagyvárost és sokan meg is haltak. Még többen költöztek el így a bolygó veszített fontosságából. A népesség most 5 nagyobb városokban él, messzebb a tektonikus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

**ÜGYESSÉG: 3K**

Duplapengéjű fénykard 9K, Futás 4K, Gránátdobás 4K, Kitérés 5K, Közelharc (bot) =k+2, Közelharc védelem (bot) 7k+2, Önjáró löveg 5K, Pusztakezes védelem 3K, Sugárfegyver (nehéz sugárpisztoly) 8K

TUDÁS: 3K

Akaraterő 5K, Alvilág ismerete 4K, Bolygórendszerek ism. 4K, Idegen fajok ism. 5K, Jedi történelem 6K, Kémia +k+1, Kultúra 3K+1, Nyelvismeret 5K+1, 3K+2, Történelem 6K, Túlélés 3K+1

MECHANIKA: 2K

AG jármű 6K, Asztrográció 4K, Fedélzeti fegyver 6K, Kommunikáció rsz. 3K, Lovaglás 4K, Suhanó (jet turbo) 9K, Szállítóhajó 6K, Szenzor 3K, Vadászgép (ARC-170.-es) 6K+2, Védőpajzs 3K

ÉRZÉKELES: 2K

Fürkészés 6K, Lopakodás 4K, Meggyőzés 5K, Parancsnoklás 5K, Rejtőzés 4K, Szerencsejáték 3K

ERŐ: 3K**TECHNOLÓGIA: 1K**

AG jármű jav. 4K, Biztonságtechnika 3K, Elsősegély 4K+2, Fénykard javítás 7K, Páncéljavítás 1K, Robotjavítás 5K, Sugárfegyver jav. 4K, Suhanó javítás 5K, Vadászgépjavítás 3K

ERŐ PONTOK: 4**KARAKTER PONTOK: 21****SÖTÉT ODLAL POTNOK: 2****FELSZERELÉS:**

Dupla pengéjű fénykard: 7K+1, Erővel aktiválható csak

Blade blaster (nehéz sugárpisztoly): 3-2/25/50 5K+2, 25 lövés +1K a jártasságra a lézercélzó miatt

Galactech PH-20 Energia bot: Erő+3K Nehézségi fok: közepes. Ezt a botot aktiválásakor egy energiamező veszi közre, ami szinte bármit képes megállítani, beleértve a fénykardot is, ezért csak speciális kesztyűvel érinthető. A Köztársaság

www.starwars.com



alkonyán a Jedi-vadászok ilyenekkel voltak felszerelve, és az egyik megölt ellenfelétől vette el Thon. Az energiamező nélkül sima bot Erő+1K-s sebzéssel.

Makrotávcső, 4 energiacella, folyékony kötél csáklyával, lámpa, kom, gyógycsomag, légzőmaszk, bukósisak, adattábla, kártyapakli, szerszámkészlet, 1533 kredit

JÁRMŰ: Jet Turbó suhanó

TÍPUS: G-Tech Jet Turbó suhanó

LÉPTÉK: sikló

HOSSZ: 2.3 m

JÁRTASSÁG: suhanó: Jet Turbó

LEGÉNYSÉG: 1

UTASLÉTSZÁM: 1

FEDEZÉK: 1/4

RAKTERÜLET: 15 kg

ÁR: 13.000 új, 4.000 használt

MOZGÁS: 280, 800 km/h

MANŐVEREZŐKÉPESSÉG: 3K

KAROSSZÉRIAKÓD: 3K

MAGASSÁGHATÁR: 18 m

REAGENS: 3 kör (lásd lejjebb)

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

Kontroll: 6K+2, Észlelés: 6K, Változtatás: 7K+1

Kontroll: Hibernációs transz, Koncentráció

Észlelés: Élet érzékelés, Élet észlelés, Fordítás, Harci érzék, Veszély érzék, Lappangó Erő érzékelése, Receptív telepátia, Erő érzékelése

Változtatás: Telekinézis

Kontroll-Észlelés: Fénykardvívás, Projektív telepátia

Kontroll-Észlelés-Változtatás: Harci meditáció, tudatbefolyásolás

TÜZES NÓVÁK

A banda a közeli romvárosnál ütött tanyát. Sátorokat, 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. Érzi 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 114. oldalán ismertetett, Skybird suhanót 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)

JÁRMŰ: Ikas-Adno 22-B Nightfalcon

TÍPUS: Robogó

LÉPTÉK: Sikló

HOSSZ: 4,87 méter

JÁRTASSÁG: Antigavitációs jármű: robogó

LEGÉNYSEG: 1 fő

LEGÉNYSEG JÁRTASSÁGA: Érzékelés 3K, AG-jármű 7K+1,

UTASOK: 1 fő

RAKTÉR: 4 kg

FEDEZÉK: 1/4

MAGASSÁGHATÁR: Talajszint - 20 méter

MOZGÁS: 160; 500 km/h

MANŐVEREZŐKÉPESSÉG: 3K+1

KAROSSZÉRIAKÓD: 1K+2

REAGENS: 3 kör

GHINNY

JÁRMŰ: Skybird suhanó

TÍPUS: Versenysuhanó

LÉPTÉK: Sikló

HOSSZ: 4,2 méter

JÁRTASSÁG: Antigavitációs jármű: suhanó

LEGÉNYSEG JÁRTASSÁGA: Érzékelés 3K, AG-jármű 8K+1,

LEGÉNYSEG: 1 fő

UTASOK: 0 fő

RAKTÉR: 1 kg

FEDEZÉK: 1/4

MAGASSÁGHATÁR: Talajszint - 35 méter

MOZGÁS: 225; 600 km/h

MANŐVEREZŐKÉPESSÉG: 4K

KAROSSZÉRIAKÓD: 1K

REAGENS: 4 kör

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 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 lejátssza 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 úr nyelte volna el.

HATODIK KALANDRÓL RÖVIDEN

A leszámolás. A végső nagy próbatétel.

VÁRHATÓ LEJÁTSZÁSI IDŐ: kb. 4 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 fejedelemségnek 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 ütőképes 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 úrharcban intézhetik el őt. Ez főleg akkor érdemes, ha parti ilyen orientáltságú, ugyanis Liana nem épp egy született harci pilóta. Liana az alábbi hajóval menekülne. Tremayne is vele tart. Ha elfogják őket, akkor nem adják meg magukat, közelharcban kell végezni velük.

SKIPRAY SUGÁRHAJÓ

JÁRMŰ: Sienar Flottaszállító Rt. GAT-12h Skipray Blastboat

TÍPUS: Mélyűri vadász

LÉPTÉK: Csatahajó (nagy teljesítménye miatt (?))

HOSSZ: 25 m

LEGÉNYSEG: 4 (a fennmaradó helyeken egy-egy Vadászpilóta van)

UTASLÉTSZÁM: 0

RAKTERÜLET: 20 tonna

KÉSZLETEK: 1 hónap

HIPERMEGHAJTÁSSZORZÓ: x2

TARTALÉK HIPERHAJTÓMŰ: Nincs

FEDÉLZETI SZÁMÍTÓGÉP: Nincs

MANŐVEREZŐKÉPESSÉG: 1K+2 (2K+2 légkörben)

ŰR: 8

LÉGKÖR: 415; 1200 km/h

HAJÓBUROK: 2K+1

PAJZSOK: 2K

SZENZOROK:

Passzív: 35/1K

Fürkész: 60/1K+2

Kereső: 100/2K

Fókusz: 3/2K+2

KÉT LÉZERÁGYÚ

Lépték: Vadászgép

Tűzív: Elülső

Jártasság: Fedélzeti fegyver

Tűzvezérlés: 2K

Lőtávolság űrben: 1- 3/ 12/ 25

Lőtávolság légkörben: 0.1-0.3 km/1.2 km /2.5 km

Veszteség: 5K

PROTONTORPEDÓ VETŐ

Lépték: Vadászgép

Tűzív: Elülső

Kezelőszemélyzet: 1 fő

Jártasság: Fedélzeti fegyver

Tűzvezérlés: 2K

Lőtávolság űrben: 0- 1/ 3/ 7

Lőtávolság légkörben: 0.0-0.1 km/0.3 km /0.7 km

Veszteség: 9K

HÁROM KÖZEPES IONÁGYÚ

Lépték: Vadászgép

Tűzív: Torony

Kezelőszemélyzet: 1 fő
Jártasság: Fedélzeti fegyver
Tűzvezérlés: 4K
Lőtávolság űrben: 1- 3/ 7/ 36
Lőtávolság légkörben: 0.1-0.3 km/0.7 km /3.6 km
Veszteség: 4K

VIBRÁCIÓS RAKÉTAVETŐ

Lépték: Vadászgép
Tűzív: Elülső
Jártasság: Fedélzeti fegyver
Tűzvezérlés: 1K
Lőtávolság űrben: 1-6/ 15/ 30
Lőtávolság légkörben: 0.1-0.6 km/ 1.5 km/ 3 km
Veszteség: 6K

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 sajátkezűleg 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 elkezdi 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...

FÜGGELÉK

Itt következik az a csapat, amely nálam végigjátszotta a kalandot. Az értékeiket se nem szépítettem, se nem csökkentettem a karakterlapon is így álltak. A karakter jellemzése a játékosok saját munkája. Sajnos Geminus karaktere nem került elő, így őt nélkülöznünk kell.

A karakterek után pedig a járműveik következnek. Vorrin Tac és Ace Stinger közel 5 (valós) évig játszott karakterek voltak, míg a többiek erre a kalandra lettek elkészítve.

VORRIN TAC

Szürke szemű, fekete hajú őszes csíkokkal, 190 cm magas, 99 kg, sportos testalkatú, 33 éves Kibernetizált fejevadász. Mandalor klónként született, de ő ezt csak 32 éves kora után tudja meg. Gyermekkoráról nincsenek emlékei, az idő múlásával, kalandok sora döbbenti rá arra, hogy ő nem is az a részeges, élvhajász ember, akinek hiszi magát. Bár mindig megpróbál a szerepéhez ragaszkodni, de ez egyre nehezebben megy neki, mert a múlt heves érzelmeket kavart benne. Birodalmi Akadémián tanult, deszantosnak képezték ki. Kiemelkedően jól lőtt célba, verekedett, és lőtt fedélzeti fegyverekkel. Egy idő után, amikor majdnem mindent megtanult amit a hadsereg neki megtaníthatott, úgy döntött, lázadó hajlamából kifolyólag, hogy elkezdi kalandozni, izgalmasabb élet után vágyik. Egyik bevetés alkalmából „véletlenül” kalózhajók támadták meg az osztagát, és véres csatában elpusztították az osztagát. Ebben az ütközetben vesztette el a bal karját. A kalózok összeszedték, és ezután velük kalandozott tovább. Pár év múlva azonban ezt az életet is megelégtelte, nem tűrte, hogy folyton ugráltatják, ugrani készült. Ehhez teljesen partner volt Ace Stinger, akivel szoros barátságot kötött.

Imádja a nőket, a jó italokat, a hatalmas csetepatékat. Pénzért sok mindenre képes, de a barátság szent dolog neki. Sok év után elkezdi egyre több fémot zsúfolni a testébe, és elhajlik a fele, hogy robotok jobban izgalomba tudják hozni, mint egy hús vér nő.

ÜGYESSÉG: 5K

Futás 5K+2, Gránátdobás 5K+1, Kitérés 7K, Közelharc 5K+1, Nehézfegyver 5K+1, Pusztakezes védelem 5K, Sugárfegyver 7K+2, Sugártüzérség 5K

TUDÁS: 2K

Alvilág ism. 2K+2, Biológia 3K+1, Bolygórendszerek ism. 2K+2, Értékbecslés 2K+2, Idegen fajok ism. 3K+1, Jogtudomány 2K+1, Kultúra 2K+1, Matematika 2K+1, Megfélemlítés 2K+1, Mérgek ism. 2K+1, Nyelvismeret 2K+1, taktika 2K+1, Történelem 2K+2, Tudós 2K+1, túlélés 4K+2, Üzlet 2K+1

MECHANIKA: 5K

AG jármű 5K1, Asztrográció 5K+1, Csatahajó 5K+1, Csatahajó fegyverzet 5K+1, Energiapáncél 5K+1, Fedélzeti fegyver 5K+1, Kommunikáció 5K+1, Légpárnás jármű 5K, Szállítóhajó 8K, Szenzor 5K+1, Vadászgép 5K+1, Védőpajzs 5K+1

ÉRZÉKELÉS: 5K

Adatgyűjtés 5K+1, Alkudozás 5K, Fürkészés 6K+1, Hamisítás 7K, Lopakodás 5K+1, Meggyőzés 5K+1, Parancsnoklás 6K+2, Rajz 5K+1, Rejtőzés 5K+1, Szélhámosság 5K, Szerencsejáték 5K

ERŐ: 3K

Kitartás 3K+2, Mászás/ugrás 3K+2, Pusztakezes harc 5K, Súlyemelés 3K+1, Úszás 3K+1

TECHNOLÓGIA: 2K

Biztonságtechnika 2K+1, Elsősegély 2K+2, Páncéljavítás 2K+2, Robbantás 2K+1, Robotjavítás 2K+1, Sugárfegyver jav. 2K+1, Szállítóhajó jav. 2K+1, Számítógép prog/jav 3K

ERŐ PONTOK: 1

KARAKTER PONTOK: 16

FELSZERELÉS:

Minifegyver (3K), Sugárpisztoly (5K), Gránát (5K, 7K), Könnyű ismétlő (6K+2), Lépegető elhárító rakéta (12K), Ionpuska (4K)

3 váltás ruha, szmoking, szkafander, cifra köpeny, C-3PO, Kom, Makrotávcső, Gyógycsomag 3db, Lámpa, Maszk, Holovetítő, Fúziós vágó, Bilincs, Csáklya, Poloska, Túlélősátor, Droid retesz 20 db, Adattábla, AG gördeszka (50km/h manőver 2K+1, karosszéria 1K, emelkedés: 1m), Rohamosztagos vért, Hangrögzítő, Ékszerek, Hadnagyi egyenruha +azonosító, Zászlós egyenruha,

PÁNCÉL (A MANDALOR VÉRT IS MEGVAN NEKI)

+2K+2 Sima/Energia, +2k Erő, +2K Lopakodás, +1k Rejtőzés, élet- hő- infraérzékelő, légzőmaszk, célzássegítő rendszer +3K sugárfegyver, tüvető, 360° kamerák, hátirakéta, penge (5K+2), hőszabályozó, csörlő 30m, távcső +3üK fürkészés, kom, távlehallgató, felvevő, hidropajzs, O² újrafeldolgozó,

ELŐNY/HÁTRÁNY:

Amnézia, Sötét titok, Türelmetlenség, Bosszúvágy, Éles érzék (látás, hallás), Kétkeszesség, Ösztönös vezető, Vizuális memória

ALCHOR STROBANIN ALIAS ACE STINGER

Alchor Storbanin a Lothrán született egy 16 gyermekes szegény farmercsalád 12. gyerekeként. A földművelést folytató életforma elleni lázadása már korán megmutatkozott. Sokkal jobban érdekelték a löfegyverek, és a repülés, mint a szántás. Iskoláiban gyengén teljesített, kivéve az atlétikát, melyből kiválóan szerepelt és sorra nyerte a futóversenyeket. 17 évesen megnyerte a szektorközi futóversenyt, és ezzel megnyílt az ösztöndíjas képzés felé vezető út a Katonai Akadémiára. Kapva kapott az alkalmon, hogy kiszabaduljon az oly unalmasnak tartott paraszti életből. A főiskolán folytatta a versenyzést, és szívós munkával erőnlétiileg is az élvonalba verekedte magát. Csukott szemmel összerakott bármilyen típusú sugárfegyvert és kívülről fújta a különböző vadászgépek műszaki adatait. A főiskola végeztével jelentkezett a pilótaképzési tanfolyamra, de kérelmét elutasították, a korlátolt létszára hivatkozva. Szárazföldi egységhez került, ahonnan 2 évnyi kitartó lobbizással egy űrállomásra helyezték át. Ismételten 2 évébe tellett, mire végre valahára vadászgépben ülhetett. Ám a repülés nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket, mivel Alchor nem bírta a kötöttségeket. Egy bevetésen aztán eltűnt. Sem a hajója, sem ő nem került soha többé elő. 2 héttel később egy Ace Stinger nevű fejvadász jegyet váltott egy Coruscantra induló teherhajóra...



Ace Stinger, fejvadász 30 éves, 190 cm, lothrai és 110 kiló csupa izom. Haja nincs szeme sárga. Általában jófajta testpáncélt visel, mivel mottója, hogy nem árt az óvatosság. Kedvenc időtöltése a mindenféle dolgok felrobbantása, szétlövése, levágása, lefutása, felemelése, megtaposása, egészen addig, amíg nem jár érte Sötét oldal pont. Szereti a dogokat egyszerűen intézni, kevés lényegretörő szöveg, több lényegretörőbb lövés.

ÜGYESSÉG: 6K

Futás 9K, Gránátdobás 6K, Kitérés 7K, Közelharc védelem 6K, Közelharc 7K, Nehézfegyver 6K, Sugárfegyver 8K+2

TUDÁS: 3K+2

Alvilág ismerete 6K+2, Biológia 4K+2, Bolygórendszerek ism. 6K+2, Bürokrácia 4K+2, Fizika 4K+2, Idegen fajok ism. 4K+2, Jogtudomány 4K+2, Kémia 4K+2, Kultúra 4K+2, Kvantumfizika 4K+2, Matematika 4K+2, Nyelvismeret 5JK+2, Taktika 4K+2, Történelem 4K+2, Tudós 3K+2, Túlélés 3K+2

MECHANIKA: 4K+2

AG jármű 8K+2, Asztrográció 4K+2, Fedélzeti fegyver 7K+2, Lovaglás 4K+2, Szállítóhajó 5K+2, Szenzor 4K+2, Vadászgép (Z-95) 9K+2, Védőpajzs 6K+2

ÉRZÉKELÉS: 4K

Adatgyűjtés 5K, Fürkészés 5k, Lopakodás 4K, Parancsnoklás 5k

ERŐ: 4K+2K

Kitartás 7K+2, Mászás/ugrás 6K+2, Pusztakezes harc 5K+2, Súlyemelés 9K+2 Úszás 5K+2

TECHNOLÓGIA: 3K

Elsősegély 6K, Fedélzeti fegyverjavítás 3K, Páncéljavítás 4K, Robotjavítás 5K, Robotprogramozás 6K, Sugárfegyver javítás 3K, Szállítóhajó javítás 4K, Számítógép prog./jav. 6K, Vadászgépjavítás 3K

ERŐ PONTOK: 1**KARAKTER PONTOK: 75**

FELSZERELÉS: Páncél 2K energia 5K hagyományos, (légzőmaszk, adattábla, holovetítő, hátirakéta, távlehallgató, tövisvető (3K, 6 lövedék), célzássegítő rendszer, sugárpisztoly, 360° kamera) 1 hődetonátor, 2200 kredit, pilótaruha, termoruha, zsebszámítógép, világító rúd, légzőmaszk, 3 bilincs

FEGYVEREK:

Sugárvető (5K), Könnyű ismétlő (7K), Orvlövészpuska (5K), ionpuska (4K, 10 töltet)

WILLIAM KINKADE

Ifjú jedi

Vörös hajú, barna szemű, 26 éves koréiai ember, 192 cm magas, 85 kg.

Korélián született, ikertestvérétől 1 éves korában elválasztották. Ő nevelőapjával Korélián maradt. A fővárosban technikusként tanult, majd szerelőként vállalt munkát abban a kikötőben, ahol végül a karakterekkel is találkozott. Nevelőapja Erő-érzékeny, de alacsony midi-chlorian szintje miatt nem lett belőle jedi, bár dolgozott a templomban, mint szerelő. A köztársaság bukása után Korélián telepedett le. Az ifjú Williamet ő tanította az erő használatára. A karakterek épp munka közben találkoznak vele. A megszállt karakter megölte a nevelőapját, innentől a csapattal marad

Ruházata teljesen köznapi viselet. Később készít egy jedi köpenyt.

SZEMÉLYISÉG:

Robbanékony természetű (lsd. Lianaval vívott ütközete). Kezdetben érdekelte a Sötét oldal hatalma (Geminussal folyton a holokront bámulták). Majd a fél lábának levágása után, elhatárolódott a Sötét oldaltól és egyetlen célja frissen meglelt ikertestvérének visszaszerzése volt. A második küzdelem Lianaval ráébresztette, hogy mennyire nem uralja az erőt, de ellenállt a Sötét oldal csábításának. Elindult mestert keresni, de a megtalált jedi (Corwin Shelvay) sem váltotta be a hozzá fűzött reményeit (értsd. csak bölcsen hümmögött, de nem tanította semmire). Testvére megtalálása után pedig letett arról, hogy a Sötét jedi után menjen.

ÜGYESSÉG 3K

Fénykard 5K, Kitérés 6K, Közelharc védelem 3K, közelharc 3K, Önjárlöveg 3K, Sugárfegyver (spec sugárvető) 3K, (5K,)

ÉRZÉKELÉS 3K

Adatgyűjtés 3K, Alkudozás 3K, Fürkészés 3K, Lopakodás 3K, Meggyőzés 3K, Rejtőzés 3K,

ERŐ 3K

Kitartás 3K, Mászás/ugrás 3K, Pusztakezes harc 3K, Úszás 3K,

TUDÁS 2K

Akaraterő 5K, Bolygórendszerek ismerete 2K, Idegen fajok ismerete 3K, Jedi történelem 2K, Nyelvismeret 3K, Túlélés 2K,

MECHANIKA 3K

Antigrav jármű 3K, Asztrogáció 3K, Fedélzeti fegyver 3K, Szállítóhajó 3K, Védőpajzs 3K,

TECHNOLÓGIA 4K

AG jármű javítás 4K, Biztonságtechnika 5K, Elsősegély 4K, Fedélzeti fegyver javítás 5K, Fénykard javítás (spec egypengés) 4K, (7K) Légpárnás j 4K, Páncéljavítás 4K, Robotjavítás 4K, Robotprogramozás 4K, Sugárfegyver j 4K, Suhanó j 4K, Szállítóhajó j 5K, Számítógép prog/javítás 4K, Szárazföldi jármű javítás 4K, Vadászgépjavítás 4K,

ERŐ PONTOK: 0

KARAKTER PONTOK: 18

FELSZERELÉS:

cyberláb (bőrborítás, tároló rekesz), páncél (+1K/1K energia sima ellen, teljes testen sisakkal) sugárvető (5K), sugárpisztoly (4K), ionpisztoly (3K), fénykard 7K (ibolya penge)

ERŐHASZNÁLAT

Kontroll: 4K, Észlelés: 4K, Változtatás: 4K

Kontroll: Az akarat ereje, Gyógyulás gyorsítása, Hibernációs transz, Sérülés csökkentése, Üresség,

Észlelés: Harci érzék, Veszély érzékelése

Változtatás: Telekinézis

Kontroll-Észlelés: Fénykardvívás, Projektív telepátia

Kontroll-Észlelés-Változtatás: Életészlelés, Élet érzékelés, Receptív telepátia, Erőérzékelés, Harci meditáció, Tudatbefolyásolás

VIE'LIAS

Csempész/inkvizítor

Kék szemű, kék bőrű, 23 éves, 1.75 magas, 62 kg-os twi'lek.

ÜGYESSÉG: 5K+1

Fénykard 6K+1, Futás 5K+1, Gránátdobás 5K+1, Kitérés 5K+1, Közelharc 6K+1, Önjáró löveg 5K+1, Sugárfegyver 6K+1

TUDÁS: 2K

Alvilág ismerete 4K+1, Bolygórendszerek ismerete 4K+1, Értékbecslés 4k+1, Idegen fajok ismerete 5k+1, Jogtudomány 5K, kémia 6k+1, Nyelvismeret 5k+1,

MECHANIKA: 3K+2

AG jármű 4K, Asztrográció 4K, Fedélzeti fegyver 5K, Suhanó 4k, Szállítóhajó 5K+2, vadászgép 4K

ÉRZÉKELÉS: 3K

Alkudozás 3K, Fürkészés 3k, Hamisítás 3k, Lopakodás 3K, Meggyőzés 3K, Szélhámosság 3K+1, Szerencsejáték 4K

ERŐ: 4K

Kitartás 4K, Mászás/ugrás 4K, Úszás 4K, Súlyemelés 4K, Pusztakezes harc 54K

TECHNOLÓGIA: 2K

Biztonságtechnika 4K, Elsősegély 3K+2, Fedélzeti fegyver jav. 5K+2, Robbantás 4K, Sugárfegyver javítás 3K+2, Szállítóhajó javítás 5k+2

FELSZERELÉS: védőmellény (+1K energia és sima támadások ellen a törzsön és a karokon), fénykard 5K, sugárpisztoly 5K, 3 gránát 5K, komlink, ruhák, kés, csáklya, légzőmaszk, holokamera, azonosítók, 1265 kredit készpénz

ERŐ PONTOK: 2

SÖTÉT OLDAL PONTOK: 3

KARAKTER PONTOK: 3

Kontroll: 2K, Észlelés: 3K, Változtatás: 3K

Kontroll: Hibernációs transz, Képességnövelés, Fájdalomtűrés, Gyógyulás gyorsítása

Észlelés: Élet érzékelés, Harci érzék, Veszély érzék, Receptív telepátia, Erő érzékelése

Változtatás: Telekinézis, Ártó szellem

Kontroll-Észlelés: Fénykardvívás, Projektív telepátia

Kontroll-Észlelés-Változtatás: Telekinetikus gyilkolás

ELŐNY/HÁTRÁNY:

Jó memória, türelmes

ZÖLD SÁRKÁNY

JÁRMŰ: ATR-6 Assault Transport (Telgorn)

TÍPUS: csapatszállító

LÉPTÉK: vadászgép

HOSSZ: 65 m

JÁRTASSÁG: szállítóhajó

LEGÉNYSÉG: 2 fő, 5 tüzér

LEGÉNYSÉG JÁRTASSÁGA: lásd a karakterek

UTASLÉTSZÁM: 26 fő

RAKTERÜLET: 250 metrikus tonna

KÉSZLETEK: 120 nap

HIPERMEGHAJTÁS SZORZÓ: x1

TARTALÉK HIPERHAJTÓMŰ: x11

FEDÉLZETI SZÁMÍTÓGÉP: van

MANÖVEREZŐKÉPESSÉG: 5K

ŰR: 10

LÉGKÖR: 350; 1000 km/h

HAJÓBUROK: 5K

PAJZSOK: 4K

SZENZOROK:

Passzív: 20/0K

Fürkész: 40/1K

Kereső: 80/1K

Fókusz: 40/2K+2

2 LÉZERÁGYÚ

Tűzív: elülső

Kezelőszemélyzet: 1

Jártasság: fedélzeti fegyver

Tűzvezérlés: 3K

Lőtávolság űrben: 1-3/12/25

Lőtávolság légkörben: 100-300/1,2/2,5

Veszteség: 6K

2 VIBRÁCIÓS RAKÉTAVETŐ

Tűzív: elülső

Kezelőszemélyzet: -

Jártasság: fedélzeti fegyver

Tűzvezérlés: 2K

Lőtávolság űrben: 1/4/7

Lőtávolság légkörben: 50-100/300/700

Veszteség: 9K

VONÓSUGÁR

Tűzív: torony

Kezelőszemélyzet: 1

Jártasság: fedélzeti fegyver

Tűzvezérlés: 2K

Lőtávolság űrben: 1-5/15/30

Lőtávolság légkörben: 2-10/30/60

Veszteség: 5K

2 IONÁGYÚ (KÜLÖN TŰZEL)

Tűzív: 2 torony

Kezelőszemélyzet: 1-1

Jártasság: fedélzeti fegyver

Tűzvezérlés: 3K

Lőtávolság űrben: 1-3/7/36

Lőtávolság légkörben: 100-30/700/3,6

Veszteség: 5K

TURBÓLÉZER

Tűzív: torony

Kezelőszemélyzet: 1

Jártasság: fedélzeti fegyver

Tűzvezérlés: 3K

Lőtávolság űrben: 1-10/25/50

Lőtávolság légkörben: 10/100/250/500

Veszteség: 7K

PLAZMAFÁKLYA

Tűzív: bal

Kezelőszemélyzet: 2

Jártasság: fedélzeti fegyver

Tűzvezérlés: 0K

Lőtávolság űrben: 4

Lőtávolság légkörben: 4

Veszteség: 8K

SPECIÁLIS: Ezt az eszközt a légzsilipre kell telepíteni. A vezérlők a zsilip belső részén vannak. A kinyúló plazma fáklya lassan keresztülvágja a hajó borítását. Ilyenkor lejjebb kell venni a páncélzatot 2K-val, és amennyiben a sebzés „enyhén sérült” sikerült átvágni a páncélzatot. Ha páncélt sikerül átvágni, akkor egy teljes további percre van szükség, hogy egy egy méter széles és két méter mély lyukat vágjon. A kiterjeszthető cső 30 másodperc alatt zár légmentesen.

Extrák:

- +1K asztrográció (navigációs számítógép)
- +1K Bolygórendszerek ismerete (navigációs számítógép)
- belső luxus felszerelések, lásd a képeket: <http://atlantisz.atw.hu/!linksw/sw-enyem.htm>

FEHÉR SÁRKÁNY

JÁRMŰ: Incom/Subpro Z-95-ös fejjadász

TÍPUS: vadászgép

LÉPTÉK: vadászgép

HOSSZ: 11.8 m

LEGÉNYSÉG: lásd Ace Stinger

RAKTERÜLET: 50 kg

KÉSZLETEK: 1 hét

HIPERMEGHAJTÁS SZORZÓ: x1

FEDÉLZETI SZÁMÍTÓGÉP: R4-D2

MANŐVEREZŐKÉPESSÉG: 2K

ŰR: 7

HAJÓBUROK: 4K

PAJZSOK: 2K

SZENZOROK:

Passzív: 150/0K

Fürkész: 100/1K

Kereső: 60/2K

Fókusz: 3/1K

2 TRIPLA SUGÁRÁGYÚ

Tűzív: elülső

Jártasság: fedélzeti fegyver

Tűzvezérlés: 1K+2

Lőtávolság űrben: 1-5/10/17

Lőtávolság légkörben: 0,1-0,5/1/7

Veszteség: 5K

VIBRÁCIÓS RAKÉTAVETŐ

Tűzív: elülső-hátsó

Jártasság: fedélzeti fegyver

Tűzvezérlés: 1K+2

Lőtávolság űrben: 1-6/15/30

Lőtávolság légkörben: 0,-0,6/1,5/3
Veszteség: 9K+3

<http://atlantisz.atw.hu/!linksw/sw-enyem.htm>

TEREPSIKLÓ

JÁRMŰ: Módosított Ubrikkiai 9000 Z004
TÍPUS: Sportsikló
LÉPTÉK: Sikló
HOSSZ: 2,46 méter
JÁRTASSÁG: Antigravitációs jármű: terepsikló
LEGÉNYSEG: 1 fő
UTASOK: 4 fő
RAKTÉR: 75 köbcentiméter; 30 kg
FEDEZÉK: 1/2
MAGASSÁGHATÁR: 1,5 méter
MOZGÁS: 105; 300 km/h
MANŐVEREZŐKÉPESSÉG: 2K+1
KAROSSZÉRIAKÓD: 1K+2

IONÁGYÚ

Tűzív: elülső, jobb, bal
Kezelőszemélyzet: 1
Jártasság: önjáró löveg
Tűzvezérlés: fedélzeti fegyver
Lőtávolság: 3-50/120/300
Veszteség: 3K

EPILOGUS

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 JÁTEKOSAIMNAK:

Vorrin Tac - Pető Bálint

Ace Stinger - Farkas Gergely

William Kinkade és Geminus - Szalai Csaba és Szalai Péter

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 írdál 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