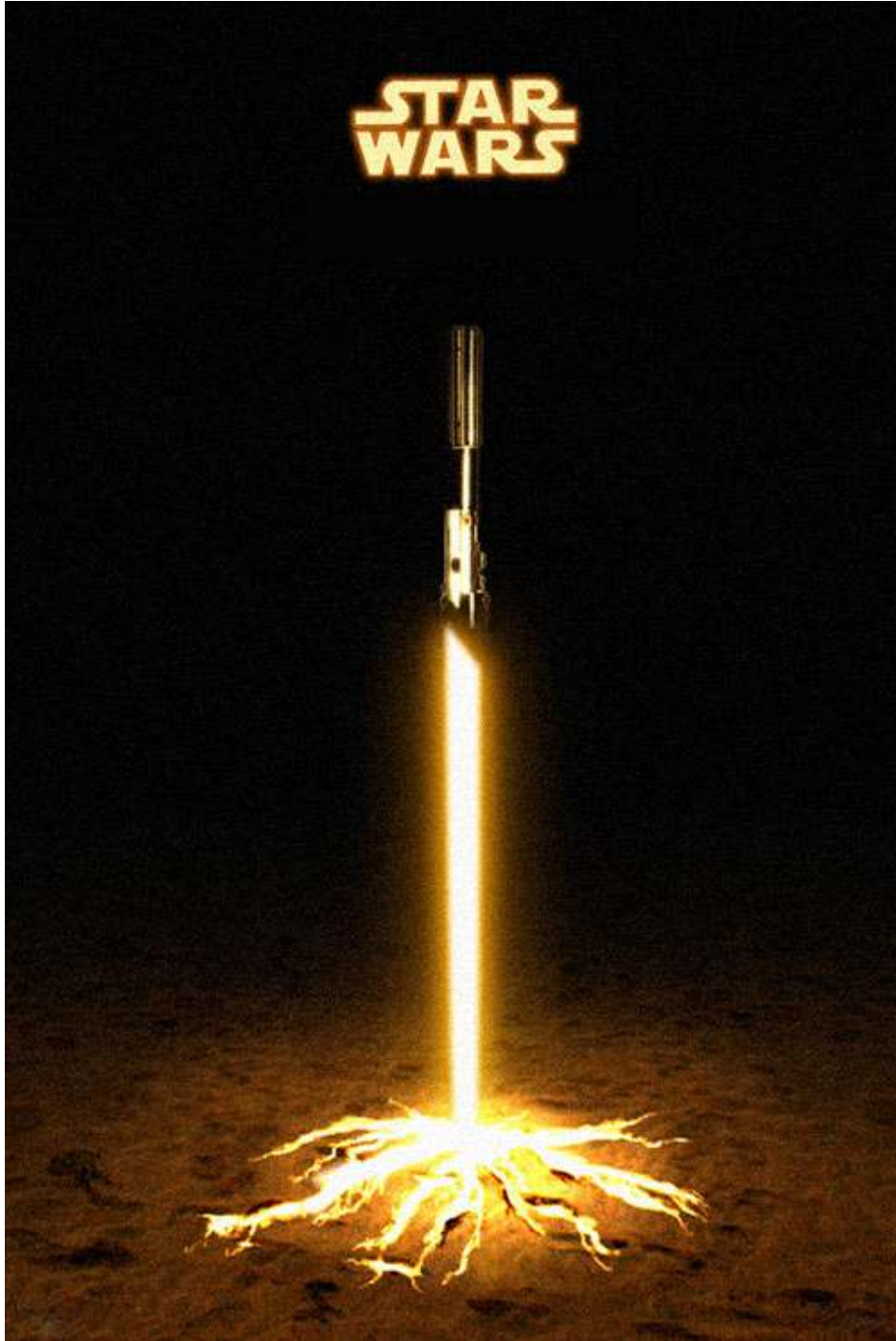


**A KÍSÉRTŐ MÚLT
AVAGY A SITH FELTÁMADÁSA**

I Epizód



ELŐJÁRÓBAN.....	4
A KALANDOKRÓL	4
A KARAKTEREKRŐL.....	4
INDÍTÁS.....	5
ELSŐ KALANDRÓL RÖVIDEN	6
1. KALAND: ÁRTATLANUL ELÍTÉLVE.....	6
STARSCAPE	6
YINNARA.....	7
INDULÁS.....	8
MEGBÍZÁS	10
INFORMÁCIÓGYŰJTÉS.....	11
MANTUIN	11
RAKTÁR.....	12
MEGBÍZÁS TELJESÍTÉSE	15
A KALAND MÁS MEGOLDÁSAI	15
JUTALMAZÁS	16
MÁSODIK KALANDRÓL RÖVIDEN	16
2. KALAND: MANDALOR SÍRJA I	16
INDULÁS.....	16
FENNHATÓSÁGI SZEKTOR	16
CSILLAGVÉG-ÖVEZET	16
RÉSZLET A HAN SOLO HADJÁRATA C. KÖNYVBŐL:.....	17
OZORA 4	17
FENNHATÓSÁGI IRD	18
BR ELITKATONA	19
ÉRKEZÉS.....	19
A BOLYGÓN	20
MANDALOROK.....	21
SÍRKAMRA	21
4015 ÉVVEL EZELŐTT... ..	23
A FORDULAT.....	23
TÚLÉLÉS	24
KÖZJÁTÉK	24
HARMADIK KALANDRÓL RÖVIDEN	25
3. KALAND: A SÖTÉT OLDAL	25
RABSÁGBAN.....	25
CSA 543654/A BÜNTETŐTELEP.....	26
SZABVÁNY BÖRTÖNŐR.....	26
BÖRTÖN	26
A MÁSIK VONAL	27
TREMAINE FŐINKVIZÍTOR.....	27
AHNJAI RAHMA	27
AZ AJÁNLAT	28
KIKÉPZÉS	28
AZ INKVIZÍTOROK RENDJE	29
NEGYEDIK KALANDRÓL RÖVIDEN	29
4. KALAND: CORUSCANT A WAYFARER CORP.	29
CORUSCANT.....	29
WAYFARER CORP.	30
BIZTONSÁGI ŐR	30

A JEDIK	31
A KALAND MEGOLDÁSAI	32
VÉGE.....	32
HÁTTÉR	32
ÖTÖDIK KALANDRÓL RÖVIDEN	33
5. KALAND: MANDALOR SÍRJA II.....	33
A KULCS	33
GALAKTIKUS MÚZEUM.....	33
GARVILA.....	34
NAFIAF SAIP'LYA	34
MÁS MEGOLDÁSOK	34
OZORA 4	35
SÍRKAMRA	35
MANDALOR HARCIBOT	35
A SÍR	36
HATODIK KALANDRÓL RÖVIDEN	39
6. KRISTÁLYOK	39
MEGBÍZÁS	39
DOLOMAR.....	39
DROID VADÁSZ	40
BÁNYÁSZTELEP	40
CSERE	40
HETEDIK KALANDRÓL RÖVIDEN.....	41
7. A LEPEL LEHULL	41
INDULÁS.....	41
ORELLON.....	42
A LELET.....	43
GYÓGYÍTÓ AMULETT	43
A RONCS	43
AZ ÖSSZECSAPÁS	44
LIANA VAMAAS	44
EPILÓGUS	45

I EPIZÓD

ELŐLJÁRÓBAN

Az itt leírásra kerülő kalandmodul sorozat általam kitalált és lemesélt kalandok összessége, amit a csapatomhoz és az ő általuk meghatározott helyzethez szabtam. Lehetséges, hogy a te játékosaid másképp fognak cselekedni. Habár megpróbálom a lehető legrészletesebben kidolgozni, nyugodt szívvel változtass rajta ha úgy érzed.

A kaland eredetileg a D6-os szabályrendszerre lett írva, (ill. annak egy házi szabályára). D6-os alatt a Magyarországon 1994-ben megjelent West End Games szabályrendszert értem.

Ez a verzió a kaland D20-as átírata. A D20-as szabályrendszer a Wizard of the Coast által kiadott Revised Core Rulebook-ban és annak kiegészítőiben található meg. A játékhoz szükség lesz még a Darkside Sourcebookra, és a Starship of the Galaxy-re.

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

A KALANDOKRÓL

A kaland egy modulsorozat, ami nem sokkal az Endori csata előtt veszi kezdetét. A történet dióhéjban: a karakterek kiszabadítják egy bebörtönzött Sith lovag szellemét, aki egyikük testébe száll, majd átköltözik egy Erőhasználóba (I Epizód vége) és elkezd megvalósítani a világalurmi terveit (II Epizód) amit a karakterek remélhetőleg sikeresen megakadályoznak.

A KARAKTEREKRŐL

A csapat, amely nálam játszott, egy kibernetizált úrkalóz/fejvadászból (Vorrin Tac), egy másik fejvadászból (Ace Stinger), egy időleges JK majd későbbi NJK twi'lek csempészhölgyből, (Vie'Lias) és egy ifjú jedi ikerpárból (William Kinkade és Geminus) állt. A két fejvadász régóta játszott magas szintű karakter volt, a csempész közepesre lett kidolgozva a két jedi pedig kezdő volt. Javaslom, hogy közepes szintű karaktereket indítsanak a játékosok, viszont az esetleges Erőhasználók legyenek jóval alacsonyabbak.

MEGJEGYZÉS: az én megfogalmazásom szerint az alacsony szintű karakter 1-4. szint között, a közepesé 5-7. szint közt között, a magas szintűeké pedig 8. szint felett mozog.

Az a legjobb eset, ha a játékosok külön a kalandra kidolgozott karakterekkel indulnak. A csapatból 4 karakternek, a következőknek kell megfelelnie:

- Amnéziás karakter, 13 éves kora előttről nem emlékszik semmire. Árvaházban nőtt fel elvégezte a Birodalmi Katonai Akadémiát majd szabadúszó lett. A kaland kezdetekor kb. 33 éves. Kötelezően ember, és nem emlékszik a múltjára. Zsoldos, fejvadász, úrkalóz, szóval egy militaristább harcos beállítottságú valaki. (Vorrin Tac)
- Valamilyen típusú Erőhasználó/ Jedi aki keres egy mestert, és el akarja készíteni fénykardját. Faj mindegy. Két ilyen karakterre lesz szükség, habár nem kell hogy ismerjék egymást. Előre le kell tisztáznia játékosokkal, hogy ők mindenképp a világos oldal hívei. (William Kinkade és Geminus)
- Egy olyan játékos, aki kedvet érez az Erőhöz, és nincs ellenére a Sötét oldal sem. Faj lehetőleg ember és nő, de nem létszükséglet. A karakter ne Erő-érzékenyként induljon. A második kaland utánra lépjen szintet, és tudja felvenni az Erő érzékeny képességet. (Alapszabálykönyv 109. oldal) (Vie'Lias) Ez egy opcionális karakter. A játékos csak az első két kalandban fog játszani a többiben pedig a csapattól külön tevékenykedik.

Ezt néha elég nehéz megoldani a valós életben, amikor a többiek együtt akarnak szórakozni ezért javaslom, hogy ha ez nem így megoldható, akkor legyen NJK, vagy ne vegyen benne részt.

A nevek csak segítségként szerepelnek itt, ugyanis a kalandok során így fogok az adott karakterre hivatkozni.

Ez négy alaptípus kell. Ezek elég tág határok, így sok minden belefér. Induláskor válaszd ki a játékosok számára ezeket, és lehetőleg úgy hogy ne érezzék, hogy konkrétan a kaland miatt kell ez, hanem higgyék azt, hogy csak a KM akarja színesíteni a játékot.

A kaland szerintem 4-6 ember számára kényelmes de ez sok mindentől függhet.

A kaland során felbukkannak NJK-kat akár a később beszálló karakterek is megszemélyesíthetnek. Ha esetleg pár karakter ismeri egymást korábbról az sem rossz, de ne mindenki mindenkit.

Minden Erőérzékeny, vagy Jedi karakter később száll be. Ez persze igazságtalan mondhatnák egyesek, hisz ők elve alacsonyabb szintről indulnak. Viszont tapasztalataim szerint a Jedi karakterek már közepes szinten is legyőzhetetlennek bizonyulnak.

A nem Jedi karakterek közül legalább kettő ismeri egymást. Kettejüknek legyen egy űrhajója ennek a fajtáját a páros karaktertípusához kell választani. Tehát pl. csapatszállító, felderítőhajó, ha fejvadászok, zsoldosok, teherhajó ha csempészek stb. A hajó kiválasztásnál figyeljünk rá, hogy olyan hajó legyen, amire a későbbi csapat felfér. Tovább legyen a birtokukban egy C-3PO egység már régebb óta, ugyanis fontos szerepe lesz a továbbiakban. Akár lehet játékos is.

Alapszabálykönyv 371. oldal.

A karakterek ne igazán legyenek egyetlen nagyobb frakció/szervezet tagjai sem. Gondolok itt a Huttokra, Fekete Napra, Lázadókra, Birodalmiakra és hasonlókra. Az ilyen szervezetek függésekkel és kötelezettségekkel járnak, és a későbbiekben olyan segítségét tudnának nyújtani, ami megkönnyíti a kalandot. Az Alapszabálykönyvben egy ilyen karakter van a Vakmerő pilóta. Ehhez a típushoz javaslom, hogy egy szabadúszó zsoldos-vadászpilóta legyen az illető. Mivel a kalandok nagy része Birodalmi területen játszódik és gyakran a Birodalmiak ellen, ezért semmilyen típusú birodalmi karakter ne legyen. Egyetlen kivétel van a Vie'Lias-t megszemélyesítő játékos, aki később birodalmi ügynökké válhat.

Ezt leszámítva nincs más megkötés a játékosok karaktertípusára.



INDÍTÁS

A játékosok nem egyszerre kezdik el a kalandot és nem mindenki lesz ott minden kalandban. Az első kaland amolyan felvezetés csak, amiben összeszokik a csapat. Hacsak nem túl agyafúrtak, akkor az I Epizód végig ötletük sem lesz arról hogy mi folyik körülöttük. A kaland során Kalandmesterként törekedj arra, hogy betartod a szabályokat, vagy legalább a játékosok higgyék ezt rólad. Lesz pár olyan helyzet, ahol etikus lenne szabályokat használni, de nem teszem, mert egy rossz kockadobás véget vethetne az egész kalandorozatnak.

A másik hogy élvezetesebbé tegyük a kalandot az állandó titkolózás. Tehát ha akár egy JK is külön tevékenykedik többiektől, akkor annak külön szobában vagy messzebb a csapattól

meséld le a dolgokat. Így egyfajta egészséges bizonytanság és gyanakvás alakul ki a csapatban. Persze erre ügyelni kell, mert lehet hogy a karakterek emiatt egymásnak ugornak. Továbbá ha elvégeztek egy kalandot, akkor ne meséld el hogy mi hogyan lett volna ha máshogy csinálják, tehát ne adj ki nekik játékon kívüli információkat a kalandról.

ELSŐ KALANDRÓL RÖVIDEN

A kaland során a karaktereket egy Birodalmi helyőrség parancsnoka ártatlanul megvádolja és kötelezi az ellopt TIE vadász visszaszerzésére. Ez kaland a csapat összehozására készült, a történet szempontjából nem létfontosságú.

VÁRHATÓ LEJÁTSZÁSI IDŐ: kb. 5-6 óra (Itt jegyzem meg, hogy ezek a meséléseimen alapulnak és csak a becsült tiszta játékidő.)

1. KALAND: ÁRTATLANUL ELÍTÉLVE

STARSCAPE

A Starscape forgalmas űrállomás, a fehér Yinna rendszerének legnagyobb bázisa. Hatalmas, ágas-bogas ördögszekérként bukdácsol a gyönyörű Yinnara körül - több évtizede megszokott, érdekes látványosság az azúr óceánú, ragyogó bolygó egén.

A legnagyobb, gömbölyded központi építményből masszív ideg-szálak módján minden irányba gigászi mólók, toldozott-foldozott kikötődokok nyúlnak. A szerteágazó, sokkorú alkotmány kaotikus



jelzőfényei hatására különös ékszerévé vált a yinnarai égnek. A bolygó persze ékessége nélkül is meglehetősen gazdagsággal bír: a Calamarihoz hasonlóan itt is víz borítja a bolygó felszínének jelentős hányadát - kellemes klímájú szigetek ezrei, egy-két apróbb kontinens szeplők, mókás pörsenések gyanánt terpeszkednek a mélytürkiz golyóbison. Népszerű bolygó ez, békeidőben gazdag pihenni vágyók paradicsoma Koréliától nem messze.

Az elterjedt „darázsfszek” kifejezés nem véletlenül (bár helytelenül) ragadt a terjedelmes, mégis törekenynek tűnő űrállomásra, hiszen nemcsak struktúrájában hasonlítható a szépszárnýú yavini méhek kasához: távolabbról szemlélve, például a hipertérből érkezettek szemszögéből, az említett méhekre oly jellemző buzgó nyüzsgés figyelhető meg a dokkok körül. A látszólag össze-vissza szálldosó ellenőrzőjáratok, a bolygó és űrállomás közti kompok, és a Galaxis ismert-ismeretlen zugaiból érkező hajók röptének kusza, átláthatatlan rendje akaratlan csodálattal önti el az erre járókat.

Az állomás különböző karjai különféle leszállópályákból, dokkokból, hangárokból állnak, egy-egy újabb, épülő résszel tarkítva, esetleg régebbi, javítás, felújítás alatt álló építményekkel. A Starscape-hez hasonló hatalmas űrállomásokon persze nem csak kikötők, jelző- és irányítótornyok találhatók, hanem jó nevű, avagy kétesebb híré szórakozóhelyek, szállodák s egyéb, turistákon, kereskedőkön élősködő, leleményes szolgáltatók és szolgáltatások intézményei is. Az űrállomás fennállása óta valóságos várossá fejlődött, különbbé egy-némely felszíni társánál. Galaxissszerte ismert szállítóvállalatok, utazási cégek, űrhajókölsönzők fiókirodái, éttermek, kikapcsolódást kínáló központok épültek sorra. Mindez a Régi Köztársaság idején, a yinnarai kormányzó hatósága alatt, virágozva, felhőtlenül.

Rengeteg pénz gyűlt itt össze, akár magán a bolygón, hiszen az erre járók általában dúsgazdag üzletemberek, pihenni vágyó, befolyásos politikusok, vagyonos polgárok, jói fizetett pilóták, kereskedők. A pénz szagára lassan megjelent a mocskos alvilág, a fegyelem leple alatt pizsokként összegyűlt fertő: itt is megkezdődött a rend és káosz jól ismert szimbiózisa.

Egy napon aztán különös, jellegzetes úrhajók teste csillant vakítóan a tűző napfényben: az apokalipszis lovasaiként tündököltek a ragyogó úrállomás felett. Volt, aki még idejében kereket oldott; a ravaszabbja, a gyávábbja. A kétszázadnyi bemasírozó, fehér páncélos katona végigdübörgött a számtalan folyosón; csak a helyenként felvillanó sugárnyalábok utaltak tisztogató tevékenységükre. Mint mindenhol, itt is a hamis igazságosztzó szerepében tetszelegtek, a kemény kézzel formált fegyelem azonban nem vált o Starscape forgalmának javára. A Yinnara népszerűsége lankadt: az erőltetett reklámok, a felszín alatti fagyos hangulat nem illett az üdülőbolygóról eddig kialakított képbe. A kegyetlen birodalmiak mellett ártalmatlannak tűnt a felszámolt starscape-i alvilág. Megritkult tehát a Yinnarát látogatók száma, némileg megváltozott a Starscape látogatóinak összetétele is: egyre több katonai jellegű hajó érkezett...

YINNARA

Koréliától néhány ezer parszeknyire található a Yinna rendszere, ezé a nagyobbacska fehér csillagé, amely körül hét bolygó kering tétován, ráérősen. Az ötödik, a szépséges Yinnara az egyedüli lakható bolygó a rendszerben, értelmes élet azonban még nem fejlődött ki rakta, meglehetősen fiatal az ilyesmihez. Nagy részét hatalmas óceánok borítják, gazdag vízi flórával és faunával. A bolygón két említésre méltó kontinens található, mindkettő kellemesen mérsékelt éghajlatú, néhány szélsőségesebb csücsök kivételével. Ezen kívül ezernyi sziget tarkítja az óceánokat, kisebbek-nagyobbak. Itt is megtalálhatjuk a szokásos szélsőségeket, sivatagok azonban csak az egyik kontinensen találhatóak, ezek sem túl nagyok, nem okoznak gondot. (A kontinensek méreteivel, elhelyezkedésével, neveivel s egyéb, bárki által pillanatok alatt kitalálható adatokkal nem fárasztjuk a kedves olvasót: a lényeg, hogy a bolygó kerülete körülbelül 50 ezer kilométer, a gravitáció kissé erősebb a normálisnál: hosszabb-rövidebb idő alatt egészen jól fejleszti azok kondícióját, akik kevesebbhez szoktak.) A bolygón egyébként meglehetősen sok faj képviselteti magát, főleg az emberekéhez hasonló igényű teremtmények közül. A hajdani koréliei gyarmat egy kézből nehezen kormányozható szigeteinek nagy többsége magánkézre került, a nagyobbak független kis kormányokká alakultak; melyek közös képviselést hoztak létre. Hasonló összefogásból épült a Starscape, a Yinnara jelképe, ez a hatalmas űrbázis, mely a Yinnara két kisebb holdját követve kering a bolygó körül.



Maga a bolygó egyébként főleg makulátlan tisztasága miatt vonzza a látogatókat. A luxuskivitelű üdülőtelepek, fényűző villák, szórakozó- és sportközpontok mellett hatalmas úszó kutatólaboratóriumok, vízi rezervátumok, parkok, egyéb víz alatti létesítmények jöttek létre pillanatok alatt. Az ipari, illetve mezőgazdasági tevékenység minimális, a yinnarai áruk nagy része a starscape-i kereskedőktől származik. A hatalmas tengerek nyújtotta lehetőségeket persze itt is kihasználják; Galaxisszerte népszerűek a yinnarai halakból készíthető ínycsiklések, a bolygón aktívan dolgozó természetbúvárok azonban szigorúon szabályozzák a halászatot. Az engedély nélkül halászók hatalmas összegű pénzbírságok fizetésére kötelezettek.

A bolygón található néhány kihelyezett birodalmi felügyelőség, a helyi kormányzatok azonban általában feltűnően elkülönítik magukat ezektől a szervektől: szövetségük a szó szoros értelmében megvásárolta a függetlenséget. Itt-ott persze mindig feltűnik egy-két rohamosztagos, ezért azután komoly stratégiai jelentőségű Felkelő központ biztosan nincs a felszínen, a jómódú villák némelyikében azonban lehetséges, hogy találni lázadó eszméket pártoló csoportokat. A birodalom semmiképpen nem nevezhető népszerűnek ezen a bolygón sem. Ha tehetnék volna, bizonytal semlegesek maradtak volna; nem volt azonban jelentős katonai háttér birodalomellenes megmozdulásokra, a lázadókhöz csatlakozni pedig túlságosan kockázatos. Maradt hát az egyetlen megoldás: megtűrni a birodalmiak jelenlétét/ s nem kis pénzzel biztosítani távolságtartásukat. A minduntalan felbukkanó birodalmi bábok még így is okoztak kellemetlen pillanatok a bolygó lakóinak - lassan azonban mégis megszokták egymás társaságát, noha békés harmóniáról korántsem beszélhetünk.

(Köszönet a Rúnában megjelent cikkért Papp Cseperkének)

NÉV: Yinnara

FUNKCIÓ: aktív kolónia

KORMÁNY: Birodalmi/Szövetség

TÍPUS: Földi

FELSZÍN: óceáni szigetvilág két kontinens

HŐMÉRSÉKLET: 25°C

GRAVITÁCIÓ: normálnál kicsit nagyobb

ATMOSZFÉRA: I-es lélegezhető

HIDROSFÉRA: Nyirkos

IDŐSZÁMÍTÁS: 26 óra/nap

TECHNOLÓGIA: űrkorszak

LAKOSSÁG: kb. 8 millió

INDULÁS

A kaland a Starscape űrállomáson kezdődik. Minden karakter itt van. A Jedik csak a 3. kalandnál csatlakoznak a partihoz, vagy később. Előbb semmiképp sem. Különböző célból érkeztek a rendszerbe ezek a karaktertípustól függenek. Szállítmányt hoztak, átutazóban vannak, turistáskodnak stb. Egy 15-ös bolygórendszer ismerettel tudják a fent leírtakat, 10-15 közt pedig csak pár általános dolgot a rendszerről és az űrállomásról.

A karakterek épp az űrállomás egyik kocsmájában/éttermében, Fehér fény, töltik az időt, esznek, isznak, szórakoznak, délután úgy 5 óra lehet.

FEHÉR FÉNY: világos, fehérre falú, nagy alapterületű kocsmá. Szétszórta különböző alakú és nagyságú asztalok helyezkednek el. Az egyik falat kitöltik a hatalmas képernyők, amin különböző sporteseményeket közvetítenek, a bejárattal szemben egy hosszú bárpult helyezkedik el. Csak egy bejárat van, egy személyzeti átjáró a konyhába, amin a pincérek közlekednek, és egy ajtó a mosdóba. Az asztaloknál különféle fajok



tagjai ülnek ezt a kocsmát leginkább az átutazók, és a hajók legénysége használja. Egyszer csak félresiklik az ajtó és egy nagyobb csapat rohamosztagos járőr lép be. Két pár az ajtónál marad, biztosítja azt, a többiek (20-an) pedig rutinellenőrzésbe kezdenek. A rohamosztagosokat két narancssárga vállapú tiszt vezeti. 2 rohamosztagos ellenőrzi a személyzeti bejáratot. Mindenkinek elveszik az azonosítóját és ellenőrzik a személyazonosságát. A kocsmák közönsége nyugodtan tűri, nem balhézik senki sem.

ROHAMOSZTAGOSOK: Alapszabálykönyv 354. oldal, Középszintű Rohamosztagos

Ha valamelyik karakter megpróbál menekülni, akkor rohamosztagosok utána erednek (kábitó fegyvert használnak).

A karakterek ellenőrzése során, aki nyíltan fegyvert visel, attól kéri az engedélyt, ha nincs beviszik. Ha minden rendben van, akkor is kijelentik hogy; „*Rutinellenőrzés velünk kell jönnie.*” Ha szükséges elkábitják őket. Bilincs a csuklóra (erősebb fajok, pl. vuki több bilincs), fegyvereket elveszik, figyelnek az egyéb dolgokra is, pl. hátirakéta, szárnyak. A karaktereket és egy quarrent visznek így el.

A 26 rohamosztagos körbeveszi őket és így kísérik el az állomás Birodalmi helyőrségébe. Mivel jelentős túlerőben vannak, a karakterek nem igazán gondolhatnak a szökésre. Az úrállomáson menet közben mindenki félrehúzódik az útjukból, és szánakozva nézik a karaktereket. A rohamosztagosok nem reagálnak semmilyen kérdésre, a tisztek is csak annyit mondanak; „*Majd benn tisztázunk mindet.*”

Mielőtt betennék őket egy cellába teljes szenzoros detekciót végeznek és minden gyanús tárgyat elvesznek, leveszik az ujjlenyomatot, DNS mintát, foglenyomatot, fényképet holofelvételt készítenek. Ha ezzel végeztek, akkor bezárják őket egy közös cellába. A cella 5m*7m-es, a két hosszabb fal mellett 3-3 ágy van, a cella végében egy mosdó WC, a mennyezeten az egyik sarokban kamera. Az ajtó egy megerősített sugárbiztos ajtó kémlelőnyílással. Rajtuk hagyják a bilincset. A bilincs letépeshez egy Erő próbát kell tenni NF: 28-ra. Kibújtás a bilincsből Szabadulóművészettel, NF: 30.

A képen látható quarrent akit velük együtt hoztak be saját bevallása alapján Mael -nek hívják és régész, történész.

MAEL

Alapszabálykönyv 339. oldal, alacsony szintű adminisztrátor. A felsoroltakon kívül rendelkezik még az Ismeret: történelem képességgel 9-es szinten.

FELSZERELÉS: (amennyiben visszakapja) kom, adattábla, történelmi könyvek chipjei, 327 kredit, azonosító, sportpisztoly, tartalék tár, egy csomag; benne ruha és pár személyes holmi

Mael épp átutazóban volt az állomáson a Coruscant felé. Egy évezredekkel ezelőtt meghalt Mandalor sírját kereste és nagy valószínűséggel meg is találta, és most Coruscantra utazott, hogy támogatást és engedélyt kérjen a feltáráshoz. Erről nem beszél a karaktereknek. Ő csak átutazóban van itt. Végig a karakterekkel tart habár hasznos segítséget nem igazán tud nyújtani. Észszerű kereteken belül segít nekik, ahol tud.

Nagyon össze van zavarodva, nem érti mi folyik körülötte,



ezért próbál csöndben meghúzódní. A felszerelése közt lehet találni egy digitális írólapról levágott fecnit, a koordináták vannak feljegyezve (ezt nem vették el a birodalmiak). Ez fontos lesz a későbbiekben.

A KOORDINÁTASOR: E579-174C3-309D.

Ez kódolva van, méghozzá 16-os számrendszerben. A karakterek tudják hogy a koordináták 3 részből állnak minden rész 5 számjegy. Coruscant a 00000-00000-00000. Az eredeti sor: 58745-95427-12445 Nem kell manuálisan visszaszámolniuk, elég ha rájönnek hogy 16-os számrendszer. Kézzel írd rá egy papírfecnire és úgy add a játékosoknak.

A második koordinátasor egy bolygón mutat egy helyet. Ez normálisan 10-es számrendszerben van leírva. Továbbá quarren írásjegyekkel: „a sírkamra pontos koordinátái”.

MEGJEGYZÉS: A kaland során hivatalos vagy félhivatalos bolygókat fogok használni. Az ismertebb bolygókhoz úgymond „nem nyúlok” viszont azok, amik csak névként szerepelnek, az én egyedi ízlésem szerint lesznek átalakítva. A hipertéri utak hossza nagyrészt ugyancsak önkényesen lesz megállapítva.

Úgy 5 órát várakozhatnak, amikor nyílik az ajtó, börtönőrök és rohamosztagosok jönnek értük.

MEGBÍZÁS

Az őrök újra megbilincselik azokat, akiken nincsen, azokat is akik esetleg trükkösre állították a bilincset hogy az kinyíljon (ne felejtjük el a kamerát) és ellenőrzik mindenkin a bilincset. Erős őrizet mellett vezetik őket egy nagyobb terembe. Továbbra sem válaszolnak semmilyen kérdésre. A terem 20*30 méteres fektére festett és szinte teljesen üres. A rabokat ez egyik fal mellé állítják, a szemben levőhöz pedig felsorakozik tíz rohamosztagos lövésre tartott sugárvetővel. Pár perc feszült várakozás után pedig besétál egy tiszt oldalán két újabb rohamosztagossal, majd bezáródik az ajtó.

A tiszt a szokásos olívaöld egyenruhát viseli, mellkasán parancsnoki rangjelzés van. Az arca szokott birodalmi gőgöt tükrözi de látszólag kicsit ideges. Pár percig fel-le sétál, és szemügyre veszi a rabokat, egyenként a szemükbe néz. Majd megáll előttük és kihúzza magát.

„Én Irio Bask parancsnok vagyok. Nemrég Felkelők törtek be a hangárunkba és ellopták egy féltve őrzött vadászgépünket, mint azt tudjátok. Tudjuk, hogy a cinkosaik vagytok. Nincs értelme tiltakoznotok. De mivel én kegyes vagyok, hajlandó leszek megbocsátani amennyiben visszaszolgáltatjátok a vadászt, és elkerülitek ezentúl ezt a rendszert. Ha nem, itt és most ítéletet szolgáltatok” – és rohamosztagosok felé int.

A karakterek persze tiltakozhatnak, de nem sok értelme van. Bask parancsnok persze tudja hogy nagy valószínűséggel nem ők voltak a tettesek. Viszont Vader nagyúr jön látogatóba pár napon belül, és ha nem szerzi addig vissza a vadászt, akkor nagy bajba kerül. Ezért határoz úgy, hogy pár kívülállót bíz meg ilyen módon a vadász visszaszerzésével.

Amikor abbahagyják a tiltakozást, folytatja:

„Nyomjelzőt helyezünk el a hajójukon. 2 napjuk van, hogy visszaszerezzék az ellopt TIE Defendert (Védelmeső). Ha két napon belül nincsenek itt a vadással olyan vérdíjat, akasztok a fejükre, hogy életük hátralevő részében nem dughatják civilizált rendszerbe az orrukat.”



Amennyiben a karakterek belemennek, visszakapják a felszerelésüket, és szabadon távozhatnak a helyőrségből. Nem hinném hogy lenne bárki, aki a kivégzést választja, de ha igen akkor ott a teremben lelövik. Innentől számítva van 2 napjuk visszaszerezni a vadászt. Most van a játékban 22.15.

MEGJEGYZÉS: kaland során végig a földi időszámítást használom tehát 24 órás nap, 7 napos hét, kb. 30 napos hónap.

A TIE Defender egy vadonatúj vadászgép, amiből még elég kevés darab készült. Hacsak nem forognak a megfelelő körökben, akkor még sohasem hallottak róla, és ötletük sincs a kinézetét illetően. Erre vonatkozólag nem kapnak semmilyen támpontot, hiába kérdezősködnek.

Amennyiben valamilyen módon sikerült megszökniük a Birodalmi fogságából, vagy eleve el sem kapták őket akkor a rohamosztagosok hajszát indítanak ellenük. Körbeveszik a hajójukat, megpróbálják elkapni őket. Ezt rész a Kalandmester fantáziájára bízom, csupán egyetlen megkötés van; miközben menekülnek Mael-t lőjék le a rohamosztagosokat, a karakterek pedig legyenek olyan helyzetben, hogy átkutassák a holttestet és megtalálják a koordinátákat.

INFORMÁCIÓGYŰJTÉS

Ha elvállalják megbízást, akkor nagy valószínűséggel elkezdnek kérdezősködni. Dobhatsz velük Ismeret: alvilágot, hogy mennyire igazodnak ki a megmaradt elég kicsi Starscape-i alvilágban.

A vadászt tényleg a Felkelők egy csoportja rabolta el kb. 8 órával ezelőtt. (Tehát 3 órával a letartóztatásuk előtt) Viszont nem használtak semmilyen helyi segítséget, hanem egy nagyon profi csoport behatolt a hangárba elköttette vadászgépet majd dokkoltak egy teherhajón és eltűntek a hipertérben. Így hiába kérdezősködnek, senki nem tud semmit az ügyről, sőt még sokan azt sem hogy eltűnt, vagy hogy itt ilyen volt. 3-4 információforrást tudnak találni (kocsmárosok, árusok, léhűtők) aki hajlandó valamit mondani. Viszont hogy ha kiderül, hogy ők most a Birodalmiaknak dolgoznak akkor senki nem fog szóba állni velük, és eléggé elterjed a hírük, így mindenki kerülni fogja őket. Ha jól adagolják a tényeket és a hazugságokat, akkor az egyik informátor a következőket mondja: *„Hát azt én nem tudom hogy ki lopta el, de talán tudok olyat akinél lehet ilyen.”*

Persze ezt az információt nem ingyen, adja legalább 100 kreditet kér, vagy komolyan meg kell fenyegetni. Ha valamelyik módszer megtörtént, akkor ezt mondja:

„Nem messze van innen a Mantuin rendszer. A 3-adik bolygónak van egy holdja azon pár kisebb település. Keressék meg Reonikot, és annak a környékén találotok épülő kereskedelmi állomást. Az egyik épületben pár vadászgépet tárolnak. Ott talán találhatnak ilyen.”

A karakterek remélhetőleg követik ezt a nyomot, és oda mennek. Ha akarnak, még kérdezősködhetnek az úrállomáson, de használható információra nem bukkannak.

Ha megpróbálják megkeresni a nyomkövetőt, akkor ahhoz egy Észlelést kell dobni NF: 22-re. Ha a kikapcsolják a 2 napos határidőn belül (vagy azelőtt mielőtt visszaérnének) akkor a birodalmiak mindegyikükre 20.000 kredites vérdíjat tűznek ki. Mael figyelmezteti őket, hogy ez nem jó ötlet). Ugyanez fog történni, ha nem térnek vissza 2 napon belül, vagy megpróbálnak elmenekülni. Itt azért éreztessük játékosokkal, hogy ilyen vérdíj és körözés mellett nem sokáig húzhatják.

MANTUIN

Az Asztrográció célszám 11, a hipertéri út (mindig 1x hajtóműre) 22 óra. Ismeret: világok NF: 18.

NÉV: Mantuin III holdja

FUNKCIÓ: agrovilág

KORMÁNY: Birodalom/Föderáció

TÍPUS: hold

FELSZÍN: prérík, sztyeppék, kevés magaslattal

HŐMÉRSÉKLET: 20° C

GRAVITÁCIÓ: normál

ATMOSZFÉRA: I-es lélegezhető

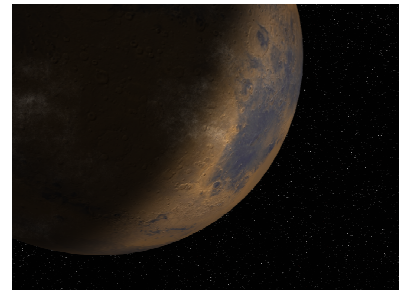
HIDROSZFÉRA: száraz

IDŐSZÁMÍTÁS: 19 óra/nap

TECHNOLÓGIA: űrkorszak habár a legtöbb település elmaradott

LAKOSSÁG: 150.00 fő

MANTUIN RENDSZER: Átlagosnak mondható 3 lakott bolygó és egy lakott hold. Helyi jelentőségű ipar és bányászat. Birodalom tagja. Igazából egy elég jelentéktelen kis rendszer semmiben sem különbözik a többi hasonlótól.



A Mantuin III holdján megtalálják a Reoniknak nevezett kis települést. A holdra helyi idő szerint délben érkeznek meg, kora nyári időjárás fogadja őket. Az egész település előre gyártott lakókonténerekből, sátrakból és pár gyatrán felépített házból áll. Az űrhajók egy nagyobb kopárra égetett síkságra szállhatnak le. A holdon füves rétek, bokros erdős területek találhatók. Elég száraz a klíma kevés a felszíni víz. A helyiek többsége nerfeket (~szarvasmarha) legeltet és azoknak a húsát dogozza fel és adja el. A településen kb. 300-an lakhatnak. A törvény egy békebíró képviseli. A hajók minden engedély és ellenőrzés nélkül leszállhatnak. A síkságon karakterek hajója mellett egy kisméretű teherhajó áll, egy szabvány YT-1300-as (Alapszabálykönyv 231. oldal). A hajó fegyverei fel vannak töltve, és láthatólag irányítja valaki, mert néha meg-meg mozdul. Amelyik karakterek kicsit jobban otthon van az űrkereskedelemben, az tudja ez egy bevett óvintézkedés az ehhez hasonló területeken.

A településen van egy kocsmá, pár raktár és mészárszék, egy orvosi rendelő, egy vegyesbolt és egy javítóállomás. Ha beszélnek a helyiekkel (nagyraest emberek) nem sok dolgot tudhatnak meg elég egyszerű életet élnek.

Ha a közeli telepről érdeklődnék, akkor elmondják, hogy az egy gazdag duos testvérpáré (Dring és Tamar) akik itt akarnak egy komolyabb űrkikötőt építeni. Eddig még csak egy raktárat építettek fel. Most nincsenek itt, mert tegnap ment el hajójuk. Ha látják, hogy karakterek nagyon az épülethez akarnak menni, megpróbálják lebeszélni őket, mivel azt állandóan örök őrzik és nem túl barátságosak.



RAKTÁR

Orbitális pályáról szenzorokkal kiszúrhattak a közeli hegyekben egy építményt úgy 5 km-re Reoniktól. Ha mellette landolnak, akkor figyelmeztető üzenetet kapnak, hogy magánterület, forduljanak vissza. Ha továbbra is itt akarnak leszállni, akkor 2 felszíni lézerágyú tüzet nyit rájuk.

VÉDELMI TORONY

TÁMADÁS: 6 (robotvezérlésű)

SEBZÉS: 3D10*2

VÉDELEM: 10

SEBZÉSTŰRÉS: 5

PÁNCÉL: 50



A raktár egy 50 méter hosszú 10 méter magas épület. A tetején van egy kör alakú nyílás vadászgépek számára, illetve egy nagy kétszárnyú ajtó a felszínen. A tetején kap még helyet egy radartányér. Közvetlenül előtte van két jól kiépített betonozott (üres) leszállópálya üzemanyag-töltővel, rakodóállomással, szóval mindennel, ami szükséges egy nagy teherhajó ellátáshoz. Az egyik leszállópályán építőanyagok, pár konstrukciós robot, daruk és hasonlók vannak. A raktár egyik oldalán már látható földmunkákat kezdtek el egy új épület számára. (Ha városban kérdezősködnék akkor a munkásokat, valahonnan máshonnan hozzák, nem helyieket alkalmaznak) Az épületet három oldalról erdővel borított lankás dombok határolják, ezeken a dombokon vannak az ütegek.

Ha kilövik az ütegeket, és a raktár előtt szállnak le, akkor az örök benti védelemre koncentrálnak. A raktár burkolata szabvány dűrbetonból épült, viszont ha nagyobb lyukat próbálnak robbantani az oldalába, akkor várható, hogy statikai terhelés miatt összeomlik.

Amennyiben gyalogosan érkeznek a város felől, át kell haladniuk az erdőn, ahol kitelepített szenzorok vannak, amit ha észrevesznek, ki lehet játszani. (Észlelés 15) Viszont előre be kell jelenteni, hogy keres valamit (akármerről is jönnek, legalább 3 szenzor esik útba). Amennyiben a szenzorok jeleznek, kiküldnek a parti létszáma +3 őrt hogy intézzék el.

Ha siklóval, robogóval közelítenek, akkor a radar kiszúrja őket és az ütegek (amennyiben nem lötték ki) tüzet nyitnak. Előtte leadnak egy szabvány „Magánterület, forduljon vissza!” rádióadást.

Így vagy úgy de harcba kerülnek az örökkel. Az örök összesen 15-en vannak. Lehet, hogy csapat megpróbálkozik valamilyen diplomáciával, de az örök nem fogják nekik odaadni vadászt, mivel nem rendelkezhetnek felettük, és a parti nem fog tudni elég ellenértéket adni. Ha esetleg valami nagyon agyafűrt megoldásra jutnak, akkor ne kösd az ébet a karóhoz, és adj pár plusz Tp-t.

Ha sikerül meglepni az öröket akkor páran kívül vannak a szabadban (1d6) a többiek pedig bent 2 fő kivételével alszanak. Ebben a tűzharcban Mael -nak meg kell halnia. Valamilyen módon tégy róla, hogy a karakterek átkutassák és megtalálják a koordinátákat.

ÖR

Alapszabálykönyv 349. oldal Alacsony szintű zsoldos

KÜLSŐ: Egységes sötétkék kezeslábast hordanak rajta védőmellénnyel, és jól látható fegyverekkel. Többségükben emberek, de akad pár rodián és twi'lek is.

A raktár belülről egy nyílt tér, a jobb szárnya van leválasztva ott építőanyagot és pár kényesebb gépet tárolnak. A bejárati ajtón belépve jobbra és balra nyílik egy-egy ajtó. Ezek a földszinti helyiségekbe vezetnek. Itt van az örök szállása, pár kisebb készletraktár, javítóműhely, biztonsági szoba. Amennyiben nem törlik a felvételeket,



vagy leplezik el kilétüket abban az esetben fejenként 5.000 kredit vérdíjat tűznek ki rájuk a későbbiekében. A karakterek kiszűrhatják persze a kamerákat.

Ha sikeresen végeztek az örökkel, fosztogattak és egyebek, akkor elkezdhetik a vadászgép keresését. A raktárban 6 kialakított dokkolóhely van. 4 vadászgép van itt, a többi hely üres. Van két Z-95-ös Fejvadász, egy Y-szárnyú és egy TIE Defender. Ahhoz hogy elindítsák, ilyen sorrendben kell Számítógép használat próbákat dobni, hogy feltörjék a jelszavakat és kódokat NF: 15, 14, 18, 13. (minden próba egy húsz perces munkát takar, ha elhibázzák dobhatják újra) Ha mindegyik sikeres akkor a Defender röpképes. Viszont nem árt ha tudják, hogy TIE sorozat gépein nincs mesterséges gravitáció, és belső légkör úgyhogy megfelelő úrruha kell a vezetéshez. Ilyen ruhát találnak lent az egyik raktárban. Ha e nélkül próbálják vezetni, akkor a légkör észrevehetően kiszivárog a vadászból.

A karaktereknek esetleg eszükbe juthat, hogy eltulajdonítsak másik gépet is. Miden gép hasonló kódsorral van levédve, ami hasonló idő alatt törhető fel és nekik nincs valami túl sok miután erre az akcióra maximum 4 óra áll rendelkezésükre. Azon kívül ha előbb megnézik, akkor csak a Defendernek és az Y-szárnyúnak van hiperhajtóműve.

Ha elég nagy hajójuk akkor beletehetnek más vadászt is. Viszont figyelj arra, hogy egy 20 m-es hajóba nem fog beleférni egy 12 méteres vadászgép, mivel a legtöbb hajóban nincsenek ekkora összefüggő hely.

TIE VÉDELMEZŐ

LEÍRÁS: A TIE Védelmezőt eredetileg az endori csata előtt tervezték, és arra használták, hogy legyőzzék az Birodalmi árulót, Zarin Admirálist. A jármű egy teljes elfordulás az eredeti TIE tervekhez képest, és három napelem panelt tartalmaz, egyenlően elosztva a hajó pilótafülkéje körül. A TIE Védelmező beleillik az általános Birodalmi Haditengerészet irányvonalába, mivel gyors, jól felfegyverzett, és ráadásul hiperhajtóműve is van. A TIE Védelmező számos fegyverrendszere lehetővé teszi, hogy sikeresen szálljon szembe több ellenséges géppel is, miközben a hiperhajtóműve megengedi, hogy a szállító járművektől függetlenül működjön, ezzel olyan különösen nagy rugalmasságot adva a hajónak, amelynek nincsen párja a Birodalmi vadászgépek között.

JÁRMŰ: Sienar Fleet Systems TIE Defender

TÍPUS: vadászgép

ÁR: 200.000 kredit

MÉRET: miniatűr (6.6 m)

KEZDEMÉNY: +8 (+4 méret, +4 legénység)

LEGÉNYSÉG: 1 (képzetten +4)

RAKTERÜLET: 65 kg

KÉSZLETEK: 2 nap

HIPERMEGHAJTÁS SZORZÓ: x2

MAX. SEBESSÉG: Ramming

MANŐVEREZŐKÉPESSÉG: +11 ((+4 méret, +4 legénység, +3 motor)

VÉDELEM: 24 (+4 méret, +10 páncél)

PAJZS PONTOK: 60

TÖRZS PONTOK: 100

DR: 5

FEGYVER: 4 összekapcsolt lézerágyú

TŰZÍV: elülső



TÁMADÁSMÓDOSÍTÓ: +14 (+4 méret, +4 légénység, +6 tűzvezérlés)

SEBZÉS: 6d10 x2

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

FEGYVER: 2 összekacsolt közepes ionágyú

TŰZÍV: elülső

TÁMADÁSMÓDOSÍTÓ: +14 (+4 méret, +4 légénység, +6 tűzvezérlés)

SEBZÉS: speciális

TÁVOLSÁG MÓDOSÍTÓ: PB +0; S +0, M/L n/a

FEGYVER: Két kisméretű protontorpedó vető

TÖLTET: 4x2

TŰZÍV: elülső

TÁMADÁSMÓDOSÍTÓ: +12 (+4 méret, +4 légénység, +4 tűzvezérlés)

SEBZÉS: 10d10 x2

TÁVOLSÁG MÓDOSÍTÓ: PB +0; S/M/L n/a

Z-95 "FEJVADÁSZ"

Alapszabálykönyv 229. oldal

Y-SZÁRNYÚ VADÁSZ

Alapszabálykönyv 228. oldal

MEGBÍZÁS TELJESÍTÉSE

Amennyiben mindennel végeztek, akkor indulhatnak visszafelé. A út ideje és célszáma ugyanaz. Ha nem csúsztak sehol sem, akkor épp időben érkeznek meg. Amikor hívják a Starscape-et, akkor egyből egy katonai dokkba irányítják őket, és két TIE/ln vadász adja a kíséretet. A dokkba 10 rohamosztagos és Irio Bask parancsnok (értékeknek használd a rohamosztagosokét, persze vért nélkül) érkezik nem sokkal azután, hogy ők leszálltak.

Ha csak simán átadják a vadászt, akkor a parancsnok le akarja tartóztatni őket, mivel ezzel bebizonyították, hogy Lázkodó szimpatizánsok. A karaktereknek ez vélhetőleg nem fog tetszeni és tűzharc alakul ki. Ha mégis belemennek, életük végéig bányászhatják fűszert a Kessel-en. Ha eszükbe jut a parancsnokot lelőni, akkor csak az adataik lesznek bent a Birodalmi Nyilvántartásban, de ha elmenekül, akkor vérdíjat tűz ki rájuk. (Igaz csak 5000 kreditet.) Miközben elmenekülnek az állomásról nyugodtan, küldj utánuk pár szabvány TIE/ln vadászt (Alapszabálykönyv 288. oldal, 353. oldal Alacsony szintű pilóták vezetik).

Egy militarista vagy durvább hozzáállású parti akár csak simán leszállhat a dokkba, és a fedélzeti fegyverekkel darabokra robbanthatja birodalmiakat. Ez a lehetőség nem merült fel Bask parancsnokban így nem is számol vele.

Ha valamilyen trükkös módon akarják átadni a vadászt és sikerül Bask parancsnokot sarokba szorítaniuk, akkor elérhetik hogy töröljék őket a Nyilvántartásból.

Ha beprogramozzák Defendert egy hiperúgrásra az állomáshoz, és ők eltűnnek akkor is bent maradnak a nyilvántartásban de legalább nem lesz rajtuk vérdíj (persze ezt ők nem tudják). Ha csak egy semleges mélyűri ponton hagyják akkor is ezt történik.

A KALAND MÁS MEGOLDÁSAI

Az itt leírt vonal az a verzió, ami a legnagyobb lehetőséggel fog megtörténni. Minden csapat és játékos más és más, így lehet hogy extrémebb ötletekkel állnak elő.

Lehetséges, hogy a csapat megpróbálja megölni a parancsnokot és törölni magát a Nyilvántartásból. Valahogy visszajutnak a helyőrségbe, feltörik a számítógépet és elkapják a parancsnokot.

Az is lehet, hogy a megpróbálnak egy hamisítvány összeállítani, és azt rásózni a Birodalmiakra.

Sok lehetséges megoldás van. Egyetlen kikötés szükséges: Mael valamilyen módon haljon meg, és/vagy a koordináták jussanak el a karakterekhez.

JUTALMAZÁS

JavaSom, hogy a karakterek a játék során lépjenek nagyjából, kétmodulonként egy szintet.

Továbbá az extra megoldásokért és ötletekért is kapjanak pluszpontokat. Ezeket a pontokat csak 1-1 játékosnak kapja, akinél a tényleges ötlet felmerült ne pedig az egész parti.

MÁSODIK KALANDRÓL RÖVIDEN

A karakterek várhatóan elindulnak megkeresni a Mael-től szerzett koordinátákon feltüntetett helyet, ahol meg is találják a sírkamrát. Itt kisebb zűrbe keverednek, ami miatt Vie'lias elválík tőlük.

VÁRHATÓ LEJÁTSZÁSI IDŐ: kb. 3-5 óra

2. KALAND: MANDALOR SÍRJA I

INDULÁS

Amennyiben a csapat sikeresen túljutott az előző kalandon akkor kezükben kell lennie a koordinátáknak. Ha sikerül megfejteniük, és összevetik a csillagtérképekkel akkor a Fennhatósági Szektor peremvidékén elhelyezkedő bolygót az Ozora 4-et kapják meg.

FENNHATÓSÁGI SZEKTOR

A Fennhatósági/Korporációs/Szövetségi Szektor hivatalosan a Birodalomhoz tartozik, de egy különálló részegységet képez.

CSILLAGVÉG-ÖVEZET

Csillagvég-övezet egykor a nehézipar központja volt, és első kísérlet a korporációs irányítás alatt álló régió megvalósítására. A területről ezután elképesztő összegek folytak be, ám akadályokba ütközött a köztársasági jogszabályok betartása, és a lakosság változtatást követelt. A régiót kivonták a Korporációs irányítás alól, és cserébe kialakították a Korporációs Szektort.

Csillagvég-övezet volt a Szelet gazdasági növekedésének motorja, ezek a világok szolgáltatták a nyersanyagokat az űrhajókhoz és a nehézfelszereléshez. Az évezredes intenzív bányászat és nyersanyag-kitermelés hamar kimerítette a terület természetes erőforrásait. Ezért a régió hosszan tartó gazdasági hanyatlást élt át, bevételeinek nagy része a távol eső régiók például a Magvilágok és a Korporációs Szektor – közötti alom megadóztatásából származott. Most a régió megpróbál a túlnépesedett, drága Magvilágok és Telepes övezet vonzó, olcsóbb alternatívájává válni.

RÉSZLET A HAN SOLO HADJÁRATA C. KÖNYVBŐL:

Han visszatért gondolataihoz, miközben a háttérből kiszűrődött Csubakka sietős lépteinek zaja. Milyen messzire is sodródott szülőbolygójától, hány efféle barátságtalan planétát látogatott már meg eddig, és hány vár még rá. Nem érdemes ezen töprengeni döntötte el. Csempész lett, bérpilóta, ez pedig veszélyt jelent amit vagy elfogad, vagy belebolondul. Számtalanszor került szembe a törvénnyel, s mindig számolt a büntetés lehetőségével, ám ez a mostani út egy kicsit más volt. Behatolni egy hivatalosan védett szektorba ilyesfajta áruval, azonnali deportálást és kivégzést jelent. A Szövetségi Szektor a Galaxis egyik spirálkarjában kezdett terjeszkedni, és ez a spirálkar több tízezer csillagrendszert foglalt magába. Nem egy intelligens életforma született ezekben a naprendszerekben, és nem egy lett tagja a Szövetségi Szektornak. Némelyikük azt sem tudta miért. Han hallott különös híresztelések, hogy mik történnek ezekben a naprendszerekben: furcsa neutrínó tevékenységről számolnak be a hírek, meg érthetetlen módon elszabadult vírusokról. Vírusokról melyek úgy terjednek bolygóról-bolygóra, akár a Szövetségi Szektor a csillagrendszerekben. Csupán ez utóbbi veszedelmesebb bármilyen vírusnál. Akárhogyan is, a Szövetségi Fennhatóság felfoghatatlan gazdagságra tett szert. A Fennhatóság volt a tulajdonos, fővállalkozó, földesúr és kormány, valamint a rendfenntartó erő. A Fennhatóság gazdagsága már a Birodalom gazdagságával vetekedett, amihez névleg hozzátartozott. Ám gondosan ügyelt arra, hogy semmiféle konfliktusba ne bocsátkozzon a Császársággal, és ne adjon alkalmat a beavatkozásra. S noha a vetélkedés szóba sem kerülhetett, ez nem jelentette azt, hogy a Szövetségi Fennhatóság kevésbé lett volna féltékeny a saját üzleti ügyeire, és hogy bármivel tisztább eszközökkel érvényesítette volna érdekeit. Minden külvilági hajó, amely engedély nélküli kereskedelmi tevékenység szándékával lépett a Szövetségi Szektor területére, azonnal célpontjává vált a Fennhatóság hadihajóinak, a félelmetes hírű Biztonsági Rendőrségnek.

(A teljesebb kép kialakításhoz érdemes elolvasni a Han Solo hadjáratát és a Han Solo bosszúját.)

Ezek mellett javaslom a „Han Solo and the Corporate Sector Sourcebook”-ot ami ezt a területet mutatja be, habár magyarul nem jelent meg sajnos.

Ezeket a tényeket a karakterek ismerik, hacsak nem egy túl eldugott vagy zárt világról érkeznek.

OZORA 4

NÉV: Ozora 4

FUNKCIÓ: bányászat

KORMÁNY: Szövetségi Fennhatóság

TÍPUS: földi

FELSZÍN: kietlen kopár, kősvatag és svatag

HŐMÉRSÉKLET: 8°C

GRAVITÁCIÓ: normál

ATMOSZFÉRA: I-es lélegezhető

HIDROSFÉRA: száraz

IDŐSZÁMÍTÁS: 32 óra/nap

TECHNOLÓGIA: űrkorszak

LAKOSSÁG: kb. 60.000 (bányászok és a kiszolgáló infrastruktúra)

BOLYGÓK SZÁMA: 12



LAKHATÓ BOLYGÓK SZÁMA: 1

LAKOTT BOLYGÓK SZÁMA: 1

Az Ozora egy gazdaságilag fontos peremvidéki rendszer a Szövetségi Szektorban. A naprendszerben az egyetlen lakható planéta a 4. bolygó, többi mind fagyott kőgolyó vagy gázóriás. A bolygón bányásztelepek működnek, amik teljes kapacitással aknázzák ki a bolygó természetes erőforrásait. Különböző fémeket és egyéb ritka nyersanyagokat termelnek ki. Mivel bolygón nincs értelmes őslakos élet, sőt szinte csupán pár növény éldegél, a bányászat nem foglalkozik a környezetvédelemmel vagy nyomai eltüntetésével, így az űrből megpillantva elég siralmas látvány, ahogy koromfelhők úsznak az égen, és hatalmas kárterek tarkítják a felszínt. 3 űrkikötő van bolygón, ahonnan a nyersanyagokat rendszeres transzportok viszik el. A települések ezek köré szerveződtek, habár pár telep található a semmi közepén is. A telepeket Ozora 1-nek Ozora 2-nek és Ozora 3-nak nevezik nagyság szerint. Az Ozora 1-en sem laknak 20.000-nél többen. A munkások sok fajból kerülnek ki, vannak jól fizetettek és szinte rabszolgasorban tartottak is. A bolygón a rendet a BR (Biztonsági Rendőrség) látja el, akiknek már kellő tapasztalata van a zavargások elsimításban. A bolygó irányításért Isma Diamot kormányzó felel, aki a bolygó körül keringő űrállomás parancsnoka is egyben. Az űrállomás fogadja a nem menetrend szerint érkező egyéb hajókat, és a munkások csak ezen keresztül hagyhatják el a rendszert, ugyanis a bolygón nincs hiperugrásra alkalmas hajó. Mivel a rendszer elég messze van főbb flottatámaszpontoktól így a felügyeletét egy Marauder korvett és a felfegyverzett orbitális űrállomás látja el.

ŰRÁLLOMÁS: Starships of the Galaxy 107. oldal Skyhook űrállomás

MARAUDER KORVETT: Starships of the Galaxy 101. oldal

TÁMADÓSIKLÓ: Starships of the Galaxy 78. oldal

FENNHATÓSÁGI IRD

A Fennhatóság egy egyedi típust tervezett a BR flotta különböző műveleteihez. Az eredmény lett az IRD (Intercept-Recon-Defend, Elfogó-Felderítő-Védő) vadász. Az IRD gyors és erősen páncélozott, de űrharcra tervezték; az eredeti modell ugyanis nem volt aerodinamikus és rosszul lehetett irányítani, így legtöbb pilótának el kellett engednie az áldozatot a légkörben.

Csakúgy, mint a TIE, az IRD is egy harcorientált vadász erős hajtóművel és hatásos fegyverrel. A hiperhajtómű hiányzik így a hajót a legtöbb művelethez szállítani, kell. Eltérően a Birodalmi vadászoktól az IRD-ben megtesznek mindent a pilóta túléléséhez, így a legmodernebb katapulttal, van felszerelve. Mióta a legfeltűnőbb hibát, a légköri nehézségeket pontosították azóta a mérnökök egy áramvonalasabb, a légköri harcot jobban kiaknázó modellt terveznek. A hajót az IRD-A-t, egy áramvonalasabb törzzsel és egy függőleges stabilizátorral látták el. A módosítások növelték a sebességet és a manőverezőképességét. A felszerelt rakéták egy igen veszélyes vadásszá tették az IRD-A-t.



JÁRMŰ: Fennhatósági IRD

TÍPUS: többcélú vadászgép

MÉRET: Diminutive (10 m hosszú)

LEGÉNYSÉG: 1 (képzetten +4)

RAKTERÜLET: 25 kg

KÉSZLETEK: 2 nap

MAX. SEBESSÉG: Ramming
VÉDELEM: 24 (+4 méret, +10 páncél)
TÖRZS PONTOK: 120
DR: 5

FEGYVER: Iker sugárágyú
TŰZÍV: elülső
TÁMADÁSMÓDOSÍTÓ: +14 (+4 méret, +4 pilóta, +6 tűzvezérlés)
SEBZÉS: 5d10x2
TÁVOLSÁG MÓDOSÍTÓ: PB -2, S -4, M/L n/a

FEGYVER: Konkúziós rakétavető
TÖLTET: 4
TŰZÍV: elülső
TÁMADÁSMÓDOSÍTÓ: +14 (+4 méret, +4 pilóta, +6 tűzvezérlés)
SEBZÉS: 7d10x2
TÁVOLSÁG MÓDOSÍTÓ: PB -2, S/M/L n/a

BR ELITKATONA

Alapszabálykönyv 349. oldal Közepes szintű zsoldos. Az ott leírt felszereléseken túl mindegyiküknek van 3 normál repeszgránát.

ÉRKEZÉS

Miután rendszer Galaxis legszélén helyezkedik el akárhonnán is induljanak útra az utazás 5 napot vesz igénybe megállás nélkül (Asztrográció NF: 15). A hipertérből kilépve pillantják meg bolygót, és az orbitális pályán keringő űrállomást. A Starscape mellett eltörpül, viszont jó érzékelő-hálózata van, így egyből hívás érkezi: „*Érkező hajó! Azonosítsa magát, nevezze meg honi kikötőjét és jövetelének célját!*”. Ha le akarnak szállni bolygóra, persze ki lehet kerülni. Amennyiben ügyesebbek és nem közvetlenül a bolygó előtt ugrottak ki akkor észre sem veszik őket.

A szenzorok szerint pedig elindult feléjük két IRD vadászgép. Amennyiben sikerül valami hihető magyarázatot adni a két vadász besorol mögéjük, és az állomásra kíséri őket, ugyanis engedély nélkül nem szállhatnak le bolygóra. Az állomáson egy mogorva tisztvelő és négy feljebb bemutatott katona fogadja őket. Szólnak hogy az állomáson tiltott a fegyverviselés (energiafegyver). A dokkolás napi 15 kredit. Majd ha nincs semmi komplikáció, magukra hagyják őket.

Az állomáson a személyzet az adminisztráció és pár civil kereskedő árus lakik. Lépten-nyomon „Belépni tilos!” és „Katonai terület” táblákba ütköznek. Gyakran tűnnek fel járőrök is. Amíg nem kevernek zúrt nem törődnek velük, habár gyakran ellenőrzik a személyazonosságukat, illetve, hogy nincs-e fegyverük.

Az űrállomáson a mindennapi élethez szükséges dolgokat lehet kapni, továbbá az űrhajózáshoz szükséges felszerelést. Egyéb szakboltok nincsenek, az árak kicsit drágábbak szokottnál.

Ha elkezdenek a leszállási engedély felől kérdezősködni, akkor eljutnak végül az ehhez szükséges irodába. Ott kitöltetnek velük egy rakat papírt, igazolást majd leküldik máshová. Türelmes várakozással három nap alatt meg is érkezik. 100 kreditért vagy NF: 16-os Ismeret: bürokrácia dobással másnapra kész, 500-ért vagy NF: 22-es célszámra azonnal.

Ha a kezükben van az engedély, akkor minden további nélkül indulhatnak. Az engedély egy hétre szól. Ott szállnak le bolygón, ahol akarnak erre nincs semmi kötés.

A BOLYGÓN

A második koordináta sor egybevetésével megtalálják keresett célhelyet. A hely nagyjából 3000 km-re van a legközelebbi bányásztelepüléshez az Ozora 1-hez. A koordináták egy ovális, 200 méter átmérőjű természetes eredetű völgyre mutatnak. A völgy közepén egy gyors sodrású folyó halad keresztül, bíborszínű fű borítja talajt, és pár bokor él. A völgyet 4-5 méter magas, szinte vízszintes partfal tagolja.

Ha letették a hajót, nekiállnak a keresésnek. NF: 18-as Kereséssel találják meg egy nagyrészt feltöltődött barlang bejáratát. Semmilyen emberi vagy egyéb nyomot nem találnak. A talajszintnél kb. 2.5 méterrel lejjebb lehet barlang padlója, viszont azt föld tölti fel így egy kb. félméteres üreget látnak, ami két méter mélyen nyúlik be. Ha nekiállnak kiásni a földet, akkor csapat létszámától és erejétől függően 2-3 nap alatt elvégzik. Viszont ez egy bányászbolygó, így ha elrepülnek az egyik telepre, akkor vehetnek munkarobotot, ami gyorsabban, és számukra kényelmesebben megcsinálja mindezt. Darabja: 500 kredit Egy robot két nap alatt végez, és minél több van, annál gyorsabban időarányosan.

Ha végeztek az ásással, akkor végre bejutnak a barlangba. Látszólag mesterségesen van kivájva sziklából, habár ezt nagyon rég teheték. A folyosó, amin állnak 3 méter magas és széles, nagyjából négyszögletes keresztmetszetű. 8 métert halad előre, ahol egy vastag acélból készült ajtó állja az útjukat. Az ajtó nem rozsdásodott meg, nem lett semmi baja, csupán kicsit koszos. Az ajtó felületére stilizált alakokat, csatákat, űrhajók harcát véstek. Az ajtó mellett egy régimódi billentyűzet van rögzítve, rajta ismeretlen írásjegyekkel. A billentyűzet is ugyanabból az anyagból készült, mint az ajtó. Mandalor acélból. Ezen az anyagon még a fénykard sem képes áthatolni így hiába próbálkoznak a karakterek. Az ez utáni termék és folyosók is ebből készültek így esélyük sincs, hogy valahogy utat vágjanak. A billentyűzet felett egy szöveg van, amit C-3PO lefordíthat (mandalor nyelvről, ősi dialektus). A szöveg: „*Ki a mi vezérünk?*” ha elkezdik találmra nyomkodni a billentyűzetet, akkor láthatólag valahonnan áram folyik bele, és egy enyhe háttérvilágítást kapnak gombok. Hacsak valamelyik karakter nem dob egy Ismeret: Mandalor történelem/kultúra dobást NF: 10-ra (képzetlenül nem lehet) célszámra akkor a válasz ismeretlen marad a számukra. A válasz elég egyszerű: Mandalor. Lehetséges, hogy a játékos a valóságban tudja a dolgokat, de a karaktere attól még nem.

Ezen törhetik fejüket és gondolkodhatnak, persze nem jönnek rá. Ha nagyon nincs ötletük akkor C-3PO felveti, miszerint Coruscanton a Galaktikus Könyvtárban biztosan utána tudnak nézni. Coruscant innen 4 napi út, oda és ugyanennyi vissza. Miután nincs jobb ötletük feltehetőleg oda indulnak.

Esetleg eszükbe juthatnak más bolygók is, például az Obroa-Skai. A végeredmény ugyanaz, el kell hagyniuk a bolygót. Hacsak nem itt a Fennhatóság területén keresnek valami könyvtárat (amiből köztudomásúlag kevés van, és nem túl jó felszereltek) akkor napokat kell utazniuk. Ezt a részt a Kalandmesteri fantáziára bízom, mert habár játékban napokat vesz el, a valós időben csak egy párperces kitérő. A lényeg az, hogy bárhová mehetnek és találhatnak információt, de annyit utazzanak, hogy bolygóra szóló engedélyük lejárjon. (Amikor megkapták, ne hangsúlyozd ki, hogy egy hétre szól csak. A további viták elkerülés véget pedig az ilyen hivatalos papírok mindig a galaktikus időszámítást használják)

Az adatok, amit találnak:

MANDALOROK

Ennek a harcos klánnak a maszkos harcosai a róluk elnevezett rendszerből rajzottak ki, egy misztikus hadúr, a Mandalor vezetésével. A klánról - amely halálos, de becsületes harcosokból állt, akik fél-intelligens Baziliszkus harci droidjaikon lovagolva, hírhedten éles fegyvereiket forgatva indultak csatába – azt tartották, hogy a galaktika legjobb harcosaiból állt.

A vezér, a Mandalor címe és maszkja nem egy egyszerű személyt jelölt, hanem egy tradíciót, mely harcosról harcosra öröklődött az előző vezér halála után.

A Szith Háború ideje alatt a mandalorok meghódították a Kuar rendszert, és behatoltak a szomszédos Empress Teta rendszerbe is. Itt összecsaptak a Tetai erőkkal és győzelmet arattak, a Mandalor pedig megküzdött a tetaiakat vezető Szith hadúrral Ulic Quel-Dromával, akivel szemben azonban alulmaradt. Így hát fogadalmat tett, hogy seregével szövetségre lép Quel-Dromával és a Krath erőkkal. Győzelmet győzelemre halmoztak, részt vettek Coruscant és Ossus ostromában, a háború végén azonban történelmük legnagyobb vereségét szenvedték el az Onderoni csatában. A Mandalor számos harcosa élén Dxun holdján vesztette életét, maszkját azonban egy harcosa megtalálta így tovább öröklődött a tradíció.

Évezredekkel később, néhány száz évvel a Yavin-i Csata előtt mandalorok támadták meg és pusztították ki a Ithullan fajt, a harcosok egy csoportját csak a Klón Háborúk alatt sikerült a Jedi lovagoknak kiszorítani a rendszerből.

A Birodalom börtönhajóinak eredeti konstrukcióit a mandalorok használták, Jediket és más veszélyes Erő-használókat őriztek bennük.

A mandalor harci hámot tervezték át és szerelték be a későbbi R2 egységekbe.

Ha még Kalandmesterként tudsz dolgokat, nyugodtan hozzáteheted. Az adatbankokban találnak képeket, leírásokat és egyéb kiegészítő információkat. Ezeket az információkat megtudva bosszankodnak egy sort, majd visszamennek az Ozora 4-re. Amikor megközelítik a bolygót az ürállomás épp a túloldalán van, így simán landolhatnak. Fontos hogy Kalandmesterként ezt úgy meséld le hogy semmi kétség ne merüljön fel bennük hogy engedély kéne vagy valami hasonló. Pl.: ” Akkor újabb négy nap unalmas utazás után kiléptek a már jól ismert bolygónál a hipertérből. Egyből itt ezen az oldalon fekszik előttetek a völgy, ahová tartotok és pár perc múlva már le is szálltok.”

SÍRKAMRA

Lent a völgyben minden úgy van, ahogy hagyták nem történt semmi. Az ajtóhoz érve C-3PO segítségével begépelhetik a jó választ, és így az ajtó kinyílik előttük.

Bent egy 3x3 méteres mandalor acélból készült folyosó tárul a szemük elé, ami egyenesen nyúlik előre. A falak tetején halvány fényt adó világítópanelek gyúlnak ki, érezhetően bekapcsol valamiféle levegőforgató rendszer és szép lassan friss levegő váltja fel az állott és porszagút. Jobb megfigyelők észrevehetik hogy a folyosó lejt egy kissé. Ment közben nyugodtan kereshetnek csapdákat, rejtett ajtókat, nem fognak semmi ilyet találni. A folyosó 10 méter után egy nagy négyszögletes terembe torkollik, aminek minden oldala 15 méteres. A teremben ugyanúgy világítópanelek vannak (habár jó pár már kiégett). Az oldalfalakon kétoldalt 20-20 régi sugárágyút látnak a falra szerelve (további 8 van rejtve szemközti falon). Ahogy belépnek az ágyúk üzembe lépnek, megemelkednek, ide-oda mozognak. (5 ágyú rossz, tönkre van menve) A bejárat előtt 4 méteres ívben egy vörös félkör van felfestve ez az a zóna, amire az ágyúk nem nyitnak tüzet. A zóna közepén van egy derékmagasságú terminál, aminek

tetején van egy 6 szögletű nyílás. A nyílás alatt van mandalor nyelvű felirat: „*Helyezd be a kulcsod*” Nincs rajta semmi gomb, láthatólag egyetlen darabból készült. A bejáratnál szemben van egy zárt ajtó, amit félkörben oszlopok fognak körbe. A terem közepén pedig a vörös vonaltól 6 méternyire egy holttest hever. Láthatólag már több ezer éve itt lehet, mert szinte teljesen felismerhetetlen. Ha valaki érte menne, akkor az ágyúk tüzet nyitnak. Ha valaki a vörös körből nyit rájuk tüzet, akkor őrá is lőnek. Az ágyúk mozgásérzékelővel hőérzékelővel és szabvány videoérzékelővel vannak felszerelve, és egy központi intelligencia irányítja. Tehát ha rálőnek, akkor hiába mennek ki a tereméből majd vissza, ugyanúgy tüzet nyit. Ha csak behúzzák a holttestet, akkor nem lő vonal mögé.

A KULCS: egy 6 szögletű speciális kristályrúd, amivel a Mandalor harcosok a Basiliskus harci droidjaikat aktiválták. Erre sem egyszerű rájönni, de ha letöltötték a Galaktikus Könyvtárban található adatokat, akkor a képeket és egyéb információkat átnézve rájöhetnek, hogy mégis miről van szó, esetleg C-3PO is beszélhet egy kis okoskodással.

ÁGYÚK

KEZDEMÉNY: 5

TÁMADÁS: 6

PÁNCÉL: 20

DR: 5

SEBZÉS: 3d6

A holttest nagyon rossz állapotban van habár a sír száraz levegője elég jól konzerválta. Ránézésre megállapítható hogy valamikor ember volt. Ha van a csapatban orvos, akkor egy Elsősegély NF: 22-el megállapíthatja hogy nő volt. Amúgy a játékosokat meg kell hagyni abban a hitben, hogy férfi. A holttesten van egy agyonlyuggatott ruházat. Láthatólag az ágyúk végeztek vele ehhez nem szükséges dobás. Továbbá a következőket találják nála:

A nyakában egy pajzs talizmán van. NF: 18-as Észlelés próbával lehet rajta megtalálni a feltöltő csatlakozót, ha nem tudja mit keres, ha tudja akkor NF: 8.

PAJZS TALIZMÁN: A Sith pajzs talizmán volt az első, amit a Jedik felfedeztek, és katalogizáltak. A talizmán védelmezi viselőjét (gyakorta amulett vagy nyaklánc formában) az energia (a villámtól a pulzus fegyvereken át a lézerekig) és az Erő-támadásoktól. A kutatások megállapították, hogy működése során elnyeli az energiát, majd elraktározza, és felhasználja a további működéséhez. Mindezzel együtt a talizmánt egy standard héten minimum egyszer fel kell tölteni energiával.

A JÁTÉK SZERINT: A pajzs talizmán a viselője minden rá irányuló energiafegyver és Erőtámadás sebzéséből levonhat 1d6-nyit. Minden alkalommal külön kell dobni.

A kezei közt egy fénykard található. Ezt amint leírod, hogy hogyan néz ki, a játékosok azonnal tudják miről van szó. A pengéje vörös színű. (természetesen lemerülve)

Szabvány fénykard Alapszabálykönyv 132. oldal.



A ruháján csiptetővel volt egy hangrögzítő, amit ha feltöltenek a következő szöveget játssza le:

„-Statikus recsegés -... *Vamaas személyes naplója, 22589/85 második bejegyzés. Leszálltam ezen a kietlen bolygón, hogy megkeressem Mandalor sírját. Hála a pontos információnak sikeresen rátaláltam. Szünet. Megerősített fémajtó könnyű jelszóval, csak a hülyék nem jutnak*

át. Szünet. Folyosó, terem, automata lézerágyúk. Nincs túl sok. Ez nem kihívás egy Sithnek. Milyen kulcs kell ide? Inkább átmegyek a termen. - lézerlövések hangja- ááá túl sok van... nem bírom!" - a felvétel kikapcsol.

A dátumot megnézve 4015 évvel ezelőtt történt mindez. A hang nagyon rossz minőségű sematikus, nem lehet nemet hozzá társítani.

Van nála egy kommunikátor, amit egy szerencsétlen lövés telibe kapott így teljesen használhatatlan.

Továbbá találnak nála két gyűrűt, egy karperecet, minden különleges tulajdonság nélkül. A két gyűrű közül az egyik arany a másik ezüst, karperecből pedig csak néhány fémszál maradt.

Minden felszerelésének energiacellája lemerült így nem működnek, habár a mai energiacellák is jók bele. Itt úgy kell alakítani a játékot, hogy a fénykardot a Vie'Lias-t megszemélyesítő karakter tegye el.

A karakterekkel finoman meg kell értetni, hogy fizikai erőszakkal nem jutnak át a termen meg kell találni a kulcsot. Persze próbálkozni lehet, de nem igazán jutnak vele sokra.

4015 ÉVVEL EZELŐTT...

...egy borús délutánon egy hajó érkezett bolygóra, ami akkoriban csupán pár térképen létezett. A hajóból egy fekete köpenybe burkolt nő lépett ki. Ő egyike volt az akkori kevés Jedi lovagnak, aki hallgatott Exar Kun hívására és átálltak a Sötét oldalra. Egyike volt az első Sith tanítványoknak. Liana Vamaas-nak hívták. Egy meditáció során meglátta a Mandalor sírkamráját és benne egy ősi Sith holokront, amivel még nagyobb hatalomra és tudásra tehetett szert. Úgy döntött egyedül szerzi meg, viszont a csapdarendszer kifogott rajta. Halálakor lelke nem egyesülhetett az Erővel. Ugyanis a Mandalor sírjában a holokron mellett volt egy másik ősi Sith varázstárgy, amit még maga Marka Ragnos a Sith Sötét Lordja készített. Ez egy apró szobor volt, amely képes volt a közelében tovaszálló lelkeket magához kötni. Így Liana Vamaas az elmúlt négyezer évet szellemként töltötte itt sírkamrában céltalanul lebegve élet és halál közt. Most viszont hogy újra élők jöttek ide minden erejét összeszedve beleköltözött egyikük tudatába, hogy minél előbb eltűnjön erről a szálnalmas helyről. Talán öt lepte meg hogy mennyire könnyen sikerült mindez.

Szellem mostantól kezdve az egyik karakterbe kötözött és ott él tovább. Az én mesém során ez Vorrin Tac volt, de Vie'Lias kivételével bárki lehet. A szellem egyfajta tudatalattiként működik. Amikor karakter alszik, akkor ő van ébren, ismerkedik a világgal, az új testével.

Viszont mivel az a karakter, amelybe költözött, nem Erő használó (és ha lehet akkor nem Erő-érzékeny), így nem igazán tudja az Erő diszciplínáit használni. Egyedül a gazdatestet tudja befolyásolni. A játékmenetbe nem fog beavatkozni, amikor a karakter magánál van, az csinál amit akar, ő csak csendben figyel a háttérből. Lehet esetleg a JK-nak az ő emlékeit mind álmokat bemesélni. Lesznek a továbbiakban jelek, amikre esetleg gyanakodhat.

A FORDULAT

Előbb utóbb kimennek a sírból. Amint kiérnek megpillantják az űrhajójuk mellett álló Béta támadósiklót és azon érkezett katonákat. A levegőben két IRD vadász cirkál. A katonák löállásban várják őket, és hangszórón keresztül szólnak hozzájuk:

„Önök illetéktelenül léptek a bolygó felszínére! Azonnal adják meg magukat, vagy tüzet nyitunk!”

Itt fel lehet őket világosítani a lejárt vízumról. Ha voltak olyan ügyesek, hogy újat kérjenek akkor Isma Diamot kormányzónak szemet szúr a tevékenységük, és ezért fogja el őket. Ez most egy olyan helyzet, ahol a Kalandmester átveszi az irányítást. A következőnek kell történnie: Vie'Lias karaktere megy elől. A mögötte lévőket tüzet nyitnak a BR katonákra, akik közül az egyik egy gránátot dob a sír bejáratába. A gránát robbanása beomlasztja a bejáratot, így többiek ott benn ragadnak. Vie'Lias elfogják a katonák, lefegyverzik, és letartóztatják. Akik a barlangba szorultak azzal nem foglalkoznak, őket a sorsukra hagyják, majd elviszik az űrhajójukat. Ha vettek robotokat, akkor azok még benn vannak a sírban, ha nem, akkor az áószerszámaik, így egy idő után ki tudják magukat ásni.

TÚLÉLÉS

A csapat azon fele, akik a sírban voltak, most jó nagy pácban vannak. Se űrhajó, se felszerelés és nagyon mesze van legközelebbi lakott település. Amikor szálltak le a bolygóra akkor meg tudták állapítani, hogy a folyó egészen az Ozora 1-ig folyik, tehát ennek az irányát kell követniük elméletileg.

A folyó vize itt még iható habár egy kicsit vas ízű. A bokroknak növényeknek nincs ehető termése, viszont van valamiféle nyúlyszerű állat, ami itt az érintetlen tájon él (növényevő) és nem igazán fél az embertől. Elméletileg tehát kis szerencséivel kihúzhatják a bányásztelepülésig. Az odáig tartó út 3000 kilométer. Ha felételezzük, hogy naponta meg tudnak tenni átlagosan 30 km-t akkor kb. 100 nap alatt el is érik Ozora 1-et. Ez persze csak durva becslés, lehetnek gyorsabbak lassabbak, zavaró lehet az időjárás, (homokvihar, 8 fokos hőmérséklet stb.) Lehet velük dobni Túlélés, próbát vagy lemesélni habár az eléggé fárasztó és unalmas. Javaslom a túlélés próbánál vegyük figyelembe, mit mondanak hogy hogyan haladnak, mennyit vadásznak, pihennek és ezek szerint könnyítsük vagy nehezítsük a célszámot. Ja és ne felejtsük el szószátyár életvidám C-3PO egységet, aki boldogan szórakoztatja őket az út folyamán!

Hosszas és keserves vánszorgás után eléri Ozora 1-et. Nagy valószínűséggel volt náluk némi pénz így tudnak szobát kivenni és enni egy jót, kipihenni a fáradalmaikat. A bolygón nem állnak körözés alatt, halottnak hiszik őket.

KÖZJÁTÉK

Amíg a bolygófelszínen vannak, kell megtörténnie a következő kis közjátéknak:

Az a karakter, akiben a Sith szelleme lakozik, valami miatt egyedül mászkál estefelé az utcákon. Egyszer csak azt érzi hogy egy sugárpisztoly nyomódik a lapockáinak majd valaki bead neki valamit egy injektorral tüvel. Ezután halk és nagyon magabiztos hangon mondja az alábbiakat:

„XY most kaptál egy nagyon ritka és nagyon egyedi mérget. A mérge lassan hat, közel egy hónapod van, amíg megöl. Az egyik kiváló tulajdonsága hogy azonosul az áldozat vértesteivel, így nem lehet kimutatni. Egy hónapod van, hogy eljuss Coruscantra, betörj a Wayfarer (Vándor) Corp-hoz ellopj az adatbázisukat és elvidd egy később megadott pontra a Coruscant. Ha megteszed, megkapod az ellenszert és néminemű jutalmat. Ha nem...”

És itt megszakad a kép. A játékosnak mondjuk meg, hogy most ne dobálgasson, hanem hallgassa végig. Nincs esélye kikerülni mindezt, mivel az egész meg sem történt. Mindez csupán Liana egy illúziója, amit rajta kívül senki sem látott. Persze a látszat fenntartásáért dobassunk vele egy Szívósság mentőt.

Másnap ugyanott magához tér az utcán. Bemehet persze egy orvosi laborba, hogy a mérge után nézzen, de az orvosok nem találnak semmit. Persze mivel nincs ott semmi. Az injekciós

tű az a fajta mi légnomással jutatja az ampulla tartalmát a bőr alá így nem hagy nyomot. Ha megkérdezi, azt mondják lehet ilyen méreg, mivel ez egy nagy Galaxis. Ezt a részt a csapattagoktól függetlenül kell lemesélni, hogy ők csak másik karaktertől hallják mindezt. Remélhetőleg elvállalják a megbízást. Persze ha nem teszik, akkor sem fog meghalni, csak ezt ők nem tudják.

HAJÓ VISSZASZERZÉSE

Először is kell egy hajó. Ha beszélgettek az emberekkel és néztek híreket, fényújságokat akkor megtudják, hogy 4 nappal a sírkamrában történtek után valaki megölte Isma Diamot kormányzót az úrállomásán. Lásd következő kaland, és azóta nem érkezett meg az új kormányzó, hanem a bürokraták irányítják a dolgokat és emiatt elég nagy fejetlenség. Kis érdeklődéssel (Ismeret: alvilág 12) megtudják, hogy a hajójuk ott pihen az úrállomás egyik dokkjában, mert még nem tettek vele semmit. Remélhetőleg megpróbálják visszaszerezni. Egy jegy az úrállomásra 30 kreditbe kerül. Az állomáson egy újabb kis kérdezősködéssel, (Ismeret: alvilág 8) megtudják melyik hangárban parkol az ő hajójuk. A hangárt nem őrzik különösebben az ajtaja előtt és bent egy-egy kamera, az ajtó pedig zárva. A kamerák hatástanítása Eszköz hatástalanítás NF: 11, az ajtó feltörése Zárnyitás NF: 15. A folyosón nem túl sűrűn járnak. Ha nyers fizikai erőszakkal törnének be akkor 4 kör múlva 5 BR katona érkezik. A hajójukhoz nem nyúltak, minden úgy van rajta hogy hagyták. Ha volt valami felszíni járművük, akkor azt elvitték minden más megmaradt. Ha simán felszállnak, akkor megfelelő trükközéssel kikerülhetik az ágyúkat, viszont két IRD vadászgép nyomukba ered. Ha sikeresen lerázták őket, akkor ugorhatnak is. Coruscantra a NF: 16, az útidő pedig 4 nap.

HARMADIK KALANDRÓL RÖVIDEN

Vie'Lias-t beszervezik Birodalmi Inkvizítornak.

VÁRHATÓ LEJÁTSZÁSI IDŐ: kb. 3 óra

3. KALAND: A SÖTÉT OLDAL

RABSÁGBAN

Az előző kalandban a BR katonák elfogták Vie'Lias-t. Lefegyverzik, és őrizetbe veszik, majd felvitték az úrállomásra egy fogdába. Pár órát eltölt ott, majd elveszik az összes ruháját és felszerelését, kap egy narancssárga kezeslábast, aminek az elejére és hátára egy számot nyomtattak, bakancsot, alsóruházatot, plusz két váltás ruhát, bilincset raknak a csuklójára, leborotválják a haját (ha vuki vagy valami szőrös lény, akkor nem nyúlnak hozzá) és egy teherhajó fedélzetére viszik. Közlük, hogy a Fennhatósági törvények megszegéséért 20 év kényszermunkára ítélik. Fellebbezésnek helye nincs.

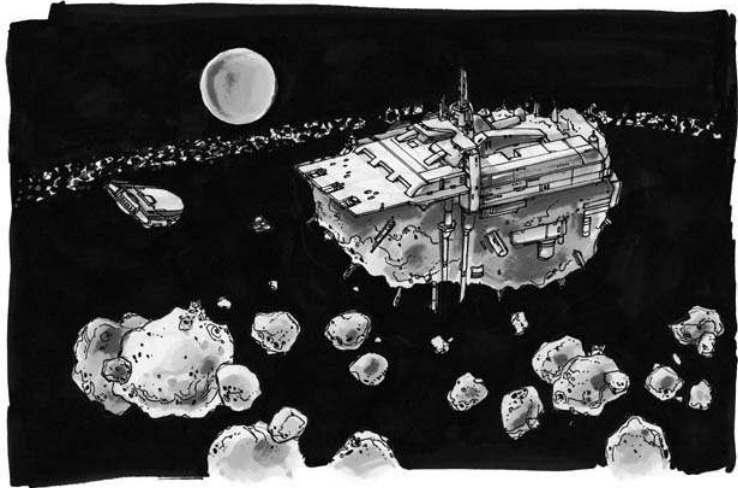
A teherhajó egy rabszolgaszállító hajó, aminek az egyik szintjén padok húzódnak, amikhez több száz elítéltet bilincselnek hozzá. Mindenki hasonló ruházatban van. A hajó rendszerről rendszerre jár és szedi össze a rabokat. Sokféle fajtából vannak itt. A padsorok közt örök cirkálnak, akik élvezettel ütik meg foglyokat, ha azok beszélnek, vagy bármit csinálnak. Vele együtt még 12 embert hoznak át a hajóra. Pár perccel beszállás utána teherhajó elválik az úrállomástól, majd belép a hipertérbe. A bilincsek, mint az első kalandban. Az örök kábító pálcákkal és bénító fegyverekkel vannak felfegyverezve (értékeik lejjebb), de vész estén kábító gázt engednek az utastérben (Szívósság mentő 25). 385 rab van és erre 46 őr, akik járkálnak, illetve 6 őrzi párosával a három ki- és bejáratot.

CSA 543654/A BÜNTETŐTELEP

Nagyjából 5 órás utazás utána hajó kilép a hipertérből. Megreccsennek felettük a hangszórók: „Itt a kapitány beszél! Üdvözlöm önöket CSA 543654/A Büntetőtelepen, ahol életük elkövetkező részét fogják tölteni. Mindenkinek kellemes szórakozás kívánok!”

A falakon levő ablakon látni, ahogy egy hatalmas aszteroida úszik a képbe, amiket kupolák borítanak. Az örök tízesével összebilincselik a rabokat, és egyenként vezetik le csoportokat a hajóról. A hangárban minden rabot átvizsgálnak egy orvosi szkennel, majd a jobb karjukba ültetnek egy azonosító chip-et.

A rabokat közös szállásokra viszik. Minden szálláson 20 emeletes ágy van, és tartozik hozzá egy vizesblokk is. Az ajtók távirányítással működnek és mindenfelé kamerák vannak.



SZABVÁNY BÖRTÖNŐR

Alapszabálykönyv 349. oldal Közepes szintű zsoldos. Az ott leírt felszereléseken túl mindegyiküknél van 5 kábító gránát és 4 pár bilincs.

Az örök mindig csak megbénítja az ellenfelet, csak akkor használnak éles fegyvert, ha az ellenfélnél is az van. Gyakran megverik a magatehetetlen rabokat.

BÖRTÖN

Itt lehet érdekes cellatársakat kitalálni, börtönéletet lejátszani. A napi rutin: hajnali 6-kor ébresztő, reggeli, készülődés majd 6.30-kor munka, ami bányászat az aszteroidán.

Köveket törnek csákányokkal, amiket aztán csillékbe raknak, és a feldolgozóüzembe küldenek. A rabokat mindig más járatba küldik. Egy 40 fős csoportra 9 ór és egy tiszt vigyáz. Ha bármi gyanúsat látnak lőnek, de sokszor csak szórakozásból is. Délben van egy félórás pihenő, majd este 10-ig munka.

Az étel előre gyártott koncentrátum, ami abszolút ízetlen, de egy adag egy felnőtt humanoid egy napi energia igényét fedezi. A bányában van egy víztartály, ott kaphatnak vizet. A nagyobb elágazásokban vannak mellékhelységek, de egyszerre csak egy rabot engednek.

A folyosókon éjjellátóval felszerelt kamerák vannak, és csak addig világítják ki a folyosót, amíg a munkacsoport a célterületre nem ér. Más cellákból való rabokkal ritkán találkoznak, mindig egyedül dolgoznak. Halálest nem fordul elő, ahhoz elég jól tartják őket. Az ő szállásuk mellett még 9 hasonló ajtó van, de látják, hogy lépcsők és liftek mennek le, és felfelé is. Minden szinten tíz cella van, 400 ember és tíz szint van 4000 rab összesen. Az aszteroida elég nagy hogy ennyi rabot egymástól megfelelő távolságban dolgoztathassanak.

A szökésre talán úgy legnagyobb az esély, ha kimegy WC-re majd elkap egy őrt és annak a ruhájában próbál meg kijutni. Az elfogásától számított 6. napon viszont érte jön Ahnjai Rahma és elviszi. Nem válaszol semmilyen kérdésre és nem túl kíméletes vele.

A MÁSIK VONAL

Amikor Vie'Liazt elfogták, és megmotozták, akkor megtalálták nála a fénykardot. Minden felszelését megmutatják Isma Diamot kormányzónak. Ő nagyjából sejti mi lehet a fénykard és egy technikusával sikerül bekapcsolnia. Úgy dönt, hogy elárverezi. Üzenteket küld szét a Galaxisban. Az egyik ilyen üzenet Tremayne Főinkvizítor kezébe jut, aki az Erő sugallatára elküldi Ahnjai Rahmat, hogy bármi áron szerezze meg fénykardot. Ahnjai 4 nap múlva meg is érkezik az állomásra. Felkeresi a kormányzót, elbeszélget vele, megtudja hogy került hozzá a kard, majd elveszi tőle a kardot az életével együtt, és távozik az állomásról. Minden információt elküld a Főinkvizítornak, aki úgy dönt, hogy elő kell keríteni Vie'Liazt ezért különleges engedélyt szerez a Fennhatóságtól és kihozatja Ahnjaival Vie'Liazt a börtönből.

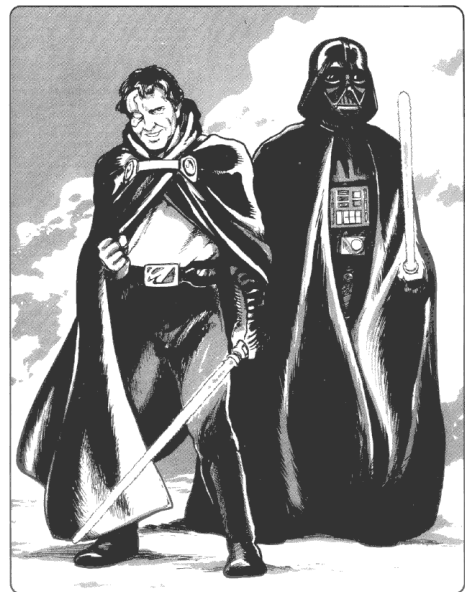
TREMAYNE FŐINKVIZÍTOR

Valaha Jedi lovagnak tanult, de áttért Sötét Oldalra. Egy ideig a Császár Kezeként dogozott, majd a Hírszerzéshez került, ahol vallató lett. A Hírszerzés bárkit képes volt megtörni két kivétel akad csupán: a Jedik, és azok, akiknek valami miatt nagy természetes ellenállása volt a vallatással szemben. Ilyen esetekben van szükség az Inkvizítorokra. Az eredményei miatt egyike lett a Főinkvizítoroknak, akik csak a Legfőbb Inkvizítornak tartoztak számadással. Tremayne lett a Külső Perem legrettegettebb Inkvizítora. Félelmetes hírnévre tett szert. Egyetlen kudarca akadt csak Corwin Shelvay (lásd később).

Tremayne Főinkvizítor keresi az Erő-érzékeny egyedeket, akiket megpróbál átállítani a Sötét oldalra, és a szolgálatba kényszeríti, ha azok ellenállnak, akkor megöli őket. Általában személyes hajóján az *Interrogatoron* (Vallató) tartózkodik. Ez egy II-es osztályú Birodalmi csillagromboló.

MEGJELENÉSE: magas vékony ember, aki mindig fekete köpeny hord. Arcának jobb fele és jobb keze kibernetikus, ami a Corwin Shelvayel vívott csatában sérült meg évekkel ezelőtt. Emiatt égre-földre keresi Corwint és biztos benne, hogy a Sötét oldal hatalmával legközelebb képes legyőzni.

ÉRTÉKEI: Darkside Sourcebook 100. oldal



AHNJAI RAHMA

Ahnjai Rahma Tremayne Fő Inkvizítor személyes testőre. Ő a Srrors'tok fajba tartozik.

Az alapnyelvet nagyon lassan beszéli, és közben folyamatosan morog.

Srrors'tok-oknak a vukikhoz hasonlóan becsület alapú társadalmuk van. Miután Tremayne megmentette Ahnjai Rahma életét így életadósság fűzi az Inkvizítorhoz, így őt szolgálja és rajta keresztül a Birodalmat. Tremayne jól ismeri a testőrét, és folyamatosan olyan feladatokkal bízta meg, amik egyre jobban ellentmondnak a becsületkódexnek, de az életadósság miatt teljesíteni kell. Ahnjai



Rahma tudja ezt, de nem szegheti meg népe törvényeit. Csak úgy szabadulhat a rabiga alól, ha meghal, vagy ha valaki megöli a Főinkvizítort, esetleg valaki más megmenti az életét.

Alapszabálykönyv : 240. oldal közepes szintű Orgyilkos

KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK:

Hangdoboz: A Srrors'tok-ok nagyon nehezen képesek kiejteni az alapnyelv szavait, a saját beszédük morgásokból és vicsorgásokból áll.

Beszéd: a Srrors'tok-oknak nagyon összetett nyelv és testbeszédük van.

Fogak: 1d6 sebzés

ERŐ PONTOK: 2

SÖTÉT OLDAL PONTOK: 3

AZ AJÁNLAT

Ahnjai Rahma Vie'Liaszt megfelelő őrizet alatt tartja az űrhajón (Lambda osztályú sikló egy birodalmi pilótával) 4 napig, amíg el nem éri az *Interrogator*t ami a Peremvidéken cirkál. A hajón megfelelő biztonsági kísérettel átkísérik a Főinkvizítor egyik vallatósobájába. Maga Tremayne Főinkvizítor foglakozik vele. A vallatósobában kideríti hogy honnan jött, hogy találta a fénykardot milyen Erő képességekkel rendelkezik. Végez rajta midi-chlorian tesztet, és Lappangó Erő érzékelését is. A folyamat során a Megfélemlítés képzettségét használja, ami ellen a karakter a 10+Szint-el állhat ellen. Egy hosszú és kimerítő vallatás után pedig igazságszérumot (-10, Szívósság mentő 22-ra) ad be neki és újra előről kezdi az egészet. Ha a karakter sokat hazudott, akkor a harmadik menet egy kínzókamrában folytatódik.

Ha végzet vele egy magánzárkába kerül. Hagyják egy napig pihenni, kap ételt majd újra Főinkvizítor elé vezetik, habár most nem a vallatóhelységbe hanem a kabinjába. A karakter mögött 4 rohamosztagos áll, a Főinkvizítort pedig Ahnjai Rahma védi. A Főinkvizítor ajánlatot tesz, aminek az lényege, hogy hajlandó őt kiképezni az Erő használatára ha karakter szolgálja őt mint Inkvizítor. Az Inkvizítorok a keresik a Galaxisban ez Erőhasználókat és vagy átállítják, vagy megölik őket. Ha nemet mond, akkor kivégeztetik.

Itt a karakter nagy valószínűséggel azt választja, hogy Inkvizítor lesz. Itt mint Kalandmester meg kell kérdezni hogy milyen komolyan gondolja, teljesen a Sötét oldalra kíván áttérni, vagy pedig csak azért teszi ezt hogy életben a maradjon. Akármelyik utat is választja, kap egy Sötét Oldal pontot. Ha elkötelezi magát Sötét oldalra, akkor nagyon kevés esélye lesz visszatérni a Világos oldalra.

KIKÉPZÉS

A karakterből inkvizítor lesz. A statisztikákat és egyéb részleteket lásd: Darkside Sourcebook 29. oldaltól. A karakter kap annyit TP-t amennyi a szintléphez kell, és még annyit hogy Inkvizítorként második szintű legyen. A képzés során a Sötét oldal pontjai elérik a kívánt szintet.

Megtanítják a Birodalmi Inkvizítorok törvényire, szabályaira, a Birodalmi hadigépezet működésre, kap különleges azonosítót, ami extra jogokkal ruházza fel. Hozzáfértést kap egy nagy összegű bankszámlára, de elszámolással tartozik. Ezen felül kap általa kiválasztott felszerelést, persze ésszerű keretek közt, és megtarthatja a sírban talált fénykardot.

Nálam innentől ez a karakter nem játékos karakter volt a továbbiakban. Lehet esetleg mesélni senki pár kisebb kalandot, hogy próbálgathassa az új képességeit.

Ha nem indult ez a karakter még NJK-ként sem, akkor ki lehet hagyni ezt a vonalat a továbbiakban is. Persze Tremayne megkapja fénykardot, keresi a többi karaktert, de nem találja meg, mert nincs túl sok kiindulási alapja.

AZ INKVIZÍTOROK RENDJE

Vázlatos kivonat a Galaxy Guide 14 - Dark Side 12-13, 15-16 oldalairól:

Az Inkvizítorok, avagy ahogy a Birodalom ellenségei hívják őket a Jedi-gyilkosok rendjét, egy renegát Jedi mester alapította, aki segített Vadernek és Császárnak elfogni és megölni a Klón Háborúkat túlélte pár Jedite. Manapság az Inkvizítorok a Birodalmi Hírszerzés különleges alakulatának számítanak. Az Inkvizítorok csupán a Főinkvizítoroknak és a Legfőbb Inkvizítornak tartoznak elszámolással. Fő feladatuk az Erő-használók keresése, szabotázs gyilkosság és egyéb titkos akciók. Inkvizítor rend egy zárt csoport nem sokat tudni tagjairól gyakran a homályban maradnak.

A karakter innentől a Galaktikus Birodalom Sötét Jedijének számít. Ez jár pár szabállyal, amit be kell tartania:

- Egy Sötét Jedi sem árt a másinak. Ez azt jelenti, hogy nem támadják egymást orvul hátba rangban alul álló nem öli meg felette állót. Egyetlen kivétel van, akkor ölhet, ha másik Sötét Jedi a birodalmi törvények ellen vétett. Ellenkező esetben még legmagasabb rangúakat is utoléri a büntetés.
- Egy Sötét Jedi sem utasítja el a másik segítségkérését. Persze az árról lehet vitatkozni.
- Egy Sötét Jedi sem használja a fénykardját vagy az Erejét közvetlenül a birodalmi lakosságon. Ugyanis az Uralkodó nem szeretné, ha a lakosság fellázadna egy ostoba Sötét Jedi miatt. Persze ez csak a komolyabb dolgokra vonatkozik, mint pl. Erővillám az „egyszerűbbek” pl. Tudatbefolyásolás nem számítanak.

NEGYEDIK KALANDRÓL RÖVIDEN

A karaktereknek el kell lopniuk a Wayfarer Corp. térkép adatbázisát. Ebben a kalandban fognak hozzájuk csatlakozni az Erő-használó karakterek.

VÁRHATÓ LEJÁTSZÁSI IDŐ: kb. 5 óra

4. KALAND: CORUSCANT A WAYFARER CORP.

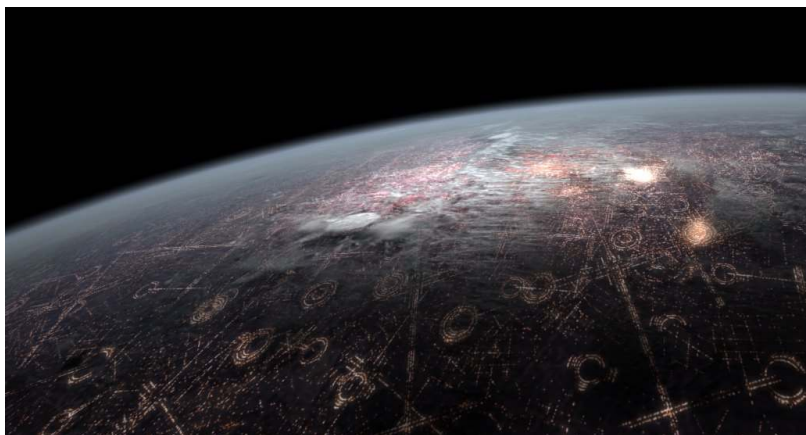
CORUSCANT

A csapat többi része megérkezik Coruscantra avagy a Birodalmi Központba, ahogy manapság hívják.

Miután mindenki látta filmeket így nem fárasztom magam a leírással. Olyan amilyenek a filmekből ismerik a játékosok.

Hosszas várakozás után a kapnak egy leszállópályát.

Ha utánanéztek a dolgoknak, akkor kérhetnek egy olyat, ami közelebb van Wayfarer Corp. irodaépületéhez. A dokkolási díj napi 30 kredit. A dokkban egy vámtiszt és 4+1K rohamosztagos várja őket, akik rutinszerűen ellenőrzik őket és hajójukat. Ha az első kalandból birodalmi vérdíj van rajtuk, akkor jóval nagyobb csapat katona várja itt őket. Ha szereztek



maguknak valami azonosítót, akkor nincs gond. Ha keverték valami nagyobb zúrt a Fennhatóság területén, akkor annak még nem ért ide a visszhangja.

Ha sikeresen átmentek a vizsgálaton, akkor kis kutatással, kérdezősködéssel (Adatgyűjtés NF: 18) a következőket tudják meg:

WAYFARER CORP.

A cég története több ezer évre nyúlik vissza, ez a Galaxis egyik legrégebbi felderítő és térképészeti cége. Számos világon van kirendeltsége, de a központja itt Coruscanton van. A cég felderítőhajókat szerel fel, amik a Peremvidéket járják lakható bolygókat, új útvonalakat, új nyersanyaglelőhelyet, egyszerűen bármi hasznosíthatót keresve.

A cég Coruscant egyik előkelő üzleti negyedében székel, ahol a saját felhőkarcolójuk van.

Coruscanton az alsó 150 szint le van zárva, az épületek ezekre a szintekre épülnek. Ezeken az alsó szinteken a csatornák, vezetékek, ipari szállítóalagutak helyezkednek. És persze különböző elfajzott és veszedelmes lények. Az épület alsó 10 szintjén a raktárak és közművek, következő 30 szinten javítócsarnokok, hangárok, található. E fölött 5 szintet vesznek el a szálláshelységek. A felső 50 szinten az adminisztráció és kutatók dolgoznak. Habár az épület 95 szint magas, Coruscanton így is a kisebb épületek közé tartozik.

A társaság saját biztonsági őrsgéggel rendelkezik, ők állnak a főbb bejáratoknál. Minden bejáratnál holokamera, és szkennel ellenőrzi a belépőket. Fegyvert csak a társaság bizonyos emberei, vagy az engedéllyel rendelkezők viselhetnek az épületben, a többit átveszik megőrzésre a bejáratoknál.

Főbb bejutási lehetőségek:

- Legalul a csatornákon át. Hangérzékelők és a főbb pontokon, kamerák illetve mozgásérzékelők az épületen belüli kijáratoknál.
- A hangárokon át. Űrhajóval nehéz megközelíteni, mivel ahhoz hogy a bolygó felszínén űrhajóval repüljenek, külön engedély kell. Ha engedély nélkül tennék, akkor TIE vadászok erednek a nyomukba. A 30 szinten 10 hangárbejárat van. A hangárkapukat csak akkor nyitják, ha hajó érkezik vagy megy.
- A szálláshelységeknek van egy sikló parkolója. A parkoló ajtaja csak az engedéllyel rendelkező siklónak nyílik ki.
- Fent az ügyfelek számára 4 nyilvános bejárata és egy újabb siklóparkoló van. Ezen felül a 90. szinten van egy kisebb hangár, amibe a cég elnökének privát luxussiklója parkol. A hangár rejtett, kintről nehéz kiszúrni (Észlelés NF: 25, ha nem tudja mit keres, ha tudja akkor NF: 18)
- Ezen felül 3 szintenként vannak szellőzőakna nyílások. Az aknáknak behálózják az egész épületet. A nyílásokat érzékelők védik (hatástalanítás Biztonságtechnika 17), a járatokban pedig véletlenszerűen elszórt mozgásérzékelők vannak.

Ezeket tudják meg Adatgyűjtéssel.

BIZTONSÁGI ŐR

Alapszabálykönyv 349. oldal alacsony szintű zsoldos.



Az épületben a dolgozók többsége egyenruhában van. Mindenkinnek van egy céges komja, és egy azonosító kártyája, amivel beléphet bizonyos részlegekbe.

Az épületben közepén vannak a turbólifték 9 db, mellette pedig a tűzlépcső. Az épületen belül nincs túlzott biztonsági óvintézkedés, csupán a szigorított területek határára vannak megfigyelőposztok. A biztonsági központ a 80 szintet foglalja el. Ide futnak be az érzékelők, itt van egy kisebb fegyverraktár is. Az alsó 45 szinten éjjel-nappal folyik az élet ott szintenként 1+1d6 biztonsági őr van. A felső 50 szinten nappal ugyanennyi biztonsági őr van, és csak a kiemeltebb területek kameráit figyelik. A kamerák éjszaka mozgásérzékelőre vannak kötve és csak úgy aktiválódnak. A kamerák felvételét egy hónapig tárolják, majd törlik. Ha éjszaka valami gyanúsat látnak, akkor kiküldenek pár embert. Ha elfognak a karaktereket, akkor bilincset raknak rájuk, majd hívják a Birodalmi Rendőrséget, akik átveszik az ügyet. A birodalmi börtönből kb. 200-300 kredit óvadékkal le lehet lépni. Betörések nem szokott lenni így az őrség elég elpuhult. Éjszaka 10-kor végez az utolsó dolgozó, és reggel 7 előtt nem jön senki. Sok dolgozó az épületben levő szállásokon lakik.

Az őrkök nem túl éberek és elég udvariasak, türelmesek. A fegyverüket leginkább csak dísznek használják. Általában mindig ugyanazokon a szinteken dolgoznak, így látásból ismerik az ott dolgozókat. Nem szűrnak szemet egyből az új emberek, de előfordulhat hogy elbeszélgetnek vele hétköznapi, céges dolgokról hogy megismerjék.

Az azonosító kártya hamisításhoz kell szerezniük egy mintadarabot vagy legalább egy képnek kell lennie róla. A Hamisítás NF: 12-22 mozog a felszereléstől és mintadarabtól függően. Viszont hiába van kártya, a rendszer attól még nem ismeri fel. Ha szereznek egy kártyát és „átragasztják” a képet akkor kis szélhámoskodással bejuthatnak, a rendszer nem fogja kiszűrni őket.

A keresett adatbázis a 89. szint, egy erősen védett termében kap helyet. Mivel hatalmas mennyiségű adatról van szó, az adatokat egy páncélozott robbanásbiztos szobában tartják. A szobában csak a három méter átmérőjű 8 méter magas henger kap helyet, ami két szintet is elfoglal. A bejáratnál egy őr és egy kombinált és jelszavas retinaszkennerek van. Az őrkök személyesen ismerik azokat, akiknek van felhatalmazásuk belépni. Ha más próbálkozik, értesítik a többi biztonságit. Az épületben a számítógépek egy belső hálózaton vannak, nincsenek semmilyen kapcsolatban külső számítógépekkel. A belső terminálok közül is csak a vezető beosztásúaknak van teljes hozzáférése a teljes adatbázishoz. Nem elég a jelszót ismerni, azt a megfelelő terminálról kell használni. A jelszót egy NF: 25 Számítógéphasznált dobással lehet feltörni (ha 18 alá dobunk, akkor riaszt). Ha ez sikerülne, akkor kell valahonnan szerezniük egy hordozható adattárolót (200 kredit, ökölnyi kocka) ugyanis hatalmas mennyiségű adatról van szó. Ezt lehet ott mondani, amikor töltik az adatokat, de előtte is lehet rá utalni.

A JEDIK

Ebben a kalandban kapcsolódnak be a Jedi/ Erőhasználó karakterek a játékba. Valamilyen úton-módon Coruscantra kerültek, ezt le lehet mesélni. Mindenki fog történni, de érdemes külön-külön lemesélni. Egy éjszaka alatt történik minden.

Egyik este zuhogó esőben haladnak az utcán, amikor kilép eléje a sikátorból egy csuklyás lény. Ez az a karakter, akit Liana megszállt. Ha esetleg valami feltűnőbb faj, akkor lehet pontosítani. Eltorzított fémes hangon megszólal:

Áh ifjú barátom! Tudom hogy miért vagy itt. Ha jobban meg akarod ismerni az Erőt, akkor holnap menj (itt mondja a hajó dokkszámát) dokkba. Maradj velük...és add nekik oda ezt - majd visszalép a sikátorba és felszívódik. Amit odaadott az egy cetli rajta egy nyilvános megőrző száma. A másik karakter pedig a kombinációt kapja meg. Ha ellenőrzik, van benne,

egy kétirányú komlink, és egy másik szöveges üzenet: *Ha megvan, amit akarok, küldjétek el erre* (egy helyi cím) *és aktiváljátok a komot.*

Ebből megszállt karakternek nem tűnik fel semmi ő tudomása szerint aludt egész éjszaka. Egyetlen gyanús nyom az, hogy a csizmája foltot hagyott a hajó padlóján, pedig amikor megjöttek nem esett (Észlelés NF: 10).

Remélhetőleg ennyi homályos utalás elég a Jedinek hogy csatalakozzon a csapathoz.

A KALAND MEGOLDÁSAI

Ez a kaland elég sokféleképp megoldható, ezért csak a legnyilvánvalóbbakat sorolom fel:

- Megpróbálnak bejutni erőszakkal. A tervezéstől és a felkészültségtől függően ez egy sikeres megoldás is lehet, ha elég jól odafigyelnek a biztonsági rendszerekre és van elég háttér információjuk. Az alapvető dolgokat könnyen ki lehet szedni bármely alkalmazottból lefizetéssel, meggyőzéssel, leitatással vagy egyéb módszerekkel.
- Kis utánajárással megtudják, hogy a cég, karbantartókat keres. Ha értenek a szereléshez, akkor fel is vehetik őket. Kapnak rendes azonosítót, fizetést stb. A hangárok környékén fognak dolgozni, mint karbantartók. Pár nap után már szinte mindent tudni fognak a cégről. Itt a legésszerűbb választás, ha egy éjszaka bent a maradnak és megpróbálnak feljutni a felső szintekre, megszerezni az adatokat.
- Megpróbálkozhatnak valamiféle fenyegetéssel vagy zsarolással egy olyan embernél, akinek hozzáférése van mindehhez. Az igazgató elég jól védik az ilyenekhez, de lehet egy-két potenciális áldozat. Ha elég komolyan adják elő magukat, akkor nem fog szólni senkinek. Ha vesztegetni akarnak, akkor 8000 kredittől kezd érdekelní az illetőt az ajánlatuk.

VÉGE

Persze biztosan van még számtalan mód, és a karakterek azt fogják választani. Hagyd őket érvényesülni. Ha megszerezték az adatokat és elküldték a címre (ami egy bank magántrezorja, amit csak a tulajdonos nézhet meg) és aktiválták a komot, akkor hamarosan kapnak egy üzenetet, ami ugyanabban az értékmegőrzőben egy másik fiók számát és ugyanazt a kódot mondja. Ha trükköznek arról Liana tud, és amíg nincs a birtokában az igazi adat, addig nem léphetnek tovább. Abban a fiókban találnak egy injekciós tűt, és fejenként 2000 kreditet. Az injekciós tűben lévő anyagot elemezhetik és különböző ártalmatlan vegyületnek tűnek. Ha beadják nem lesz semmi változás, mert ugye nem is kellett hatnia.

HÁTTÉR

Liannanak évezredekkel ezelőtt volt egy a számlája a Galaktikus Bankban, amin pénzt tartott. A pénz pedig kamatozott az elmúlt évezredekben és mára több száz millió kreditje van, tehát ez pár tízezer nem fogja romlásba dönteni. Az adatokra azért volt szüksége, mert ez a legnagyobb térképészeti cég



és az ő adatbázisukban biztos megtalálja azt a bolygót, amit keres. Ugyanis négyezer évvel ezelőtt egy kutatóútja során egy ismeretlen rendszerbe került, ahol megtalálta egy, ősi már akkor elfeledett nép egy építményét, amit Kristálypalotának nevezett el. A Kristálypalota képes volt az Erő Sötét oldalát egyedülálló mértékben felerősíteni. Csak rövid tölthetett a palotában, mert indulni kellett tovább. Annyit tudott megjegyezni hogy olyan rendszerben találta, aminek ez volt az első bolygója és jég borította. Ha a kezében van a csillagtérkép, akkor lassan újra megtalálja. A keresett rendszer a Rhamor rendszer. A bolygói lakhatatlanok nincs semmilyen nyoma a civilizációnak. Itt az első bolygón lehet megtalálni a Kristálypalotát, amit az évezredek alatt a jég vastagon beborított. (Részletes ismertetése később)

ÖTÖDIK KALANDRÓL RÖVIDEN

Ez a kaland nem biztos h most következik be, de előbb utóbb sort kerítenek rá a játékosok. Visszatérnek az Ozora-ra, hogy felderítsék teljesen a sírkamrát, de előbb meg kell szerezniük a kulcsot. Ha nagyon nem akarnák, akkor C-3PO szólhat nekik, hogy biztos hatalmas értékek vannak sírkamrában. Talán ez megmozgatja a fantáziájukat.

VÁRHATÓ LEJÁTSZÁSI IDŐ: kb. 8 óra

5. KALAND: MANDALOR SÍRJA II

A KULCS

Ha máshogy nem, akkor C-3PO segítségével megtudják, hogy pontosan mi az a kulcs, amit keresnek. Kisebb utánanézéssel kideríthető hogy mindegyik ilyen „kulcs” azonos méretű és alakú csupán a belső felépítésük más. Ez ilyen kulcs egy kb. 7 cm hosszú, ujjnyi vastag kék, hatszögű kristályrúd. Enélkül csak erővel juthatnak át a termen. Miután ez egy ritka tárgy a galaxisban ezért elég nehéz lesz ilyet beszerezni. Megfelelő kutatással (HoloNet keresés, hírek ellenőrzése, szaklapok olvasása stb.) viszont pár darab nyomára bukkanhatnak.

GALAKTIKUS MÚZEUM

ADATGYŰJTÉS: 10

Coruscanton a Galaktikus Múzeumban van egy ilyen. Ezt a legkönnyebb megtalálni, de egyben a legnehezebb megszerezni. A Múzeum épülete hatalmas tele a legkülönbélebb lopásgátló berendezésekkel saját profi biztonsági őrsege van, és ehhez hasonló. Itt éreztetni kell a játékosokkal, hogy ahhoz hogy ezt megszerezzék nagyon profinak kell lenniük. Vagy profikat felbérelni, habár azok akik elbirkóznak egy ilyen munkával 20 ezer kredittől indítják a tarifájukat.

Megpróbálhatják megvásárolni, de a Galaktikus Múzeum egyetlen tárgya sem eladó (vagy olyan irreális összeget kérnek, ami nem éri meg kb.: 50.000 kredit) Ha megpróbálják csak kölcsönkérni, és részt ajánlani a zsákmányból akkor kijelentik, hogy minden ilyen sírkamra a Birodalom területén (jogilag a Fennhatósági Szektor is annak számít) az övüké és törvény bünteti a műtárgyak rablását és az illegális ásatást.

Esetleg kereshetnek lefizethető embert a személyzet tagjai közt, aki kihozza nekik, de azok is több tízezer kreditet kérnek, mivel nagyon nehéz bármit is kicsempészni és komoly büntetést kaphatnak ezért. Ha fenyegetni próbálnak valakit, vagy zsarolni akkor az illető névleg belemegy, de rájuk uszítja a birodalmi Rendőrséget.

A Jedik próbálkozhatnak tudatbefolyásolással, de végeredményben az a céljuk hogy illegális dolgokra kényszerítsék az illetőt. Ezt pedig egy Jedi nem tenné. Ez igaz a későbbi esetekben is.

GARVILA

ADATGYŰJTÉS: 15

Garvila, egy hutt műgyűjtő. A Nal Huttan él a palotájában ismert műgyűjtő. Nem fogad senkit főleg nem ismeretlenül. Ha előre küldenek egy megfelelően udvarias üzentet akkor hajlandó találkozni velük. Ha sikerül elérni, hogy fogadja őket, (szinte mindegy milyen ajánlattal állnak elő (20.0000 kredittől lehet vele beszélni) akkor azt hiszi, hogy ez csak egy csali (nagyon paranoiás) az ő elveszejtésére és kikísérteti az őrséggel a karaktereket a palotából. (Őrök adatai: Alapszabálykönyv 349. oldal Alacsony szintű zsoldos. Továbbá háromszor annyian vannak mind a karakterek, akik természetesen semmilyen fegyvert nem hozhattak be). Garvila nem ostoba így a kristályt, ami eddig az egyik kiállítótermében volt, kicseréli egy nyomjelzős másolatra, az eredetit pedig elrejt a palotában. Az ő palotájába már könnyebb behatolni, de emiatt az incidens miatt az örök jóval éberebbek, és jobban figyelik a kristályt. Ez nagyjából 2 hétig marad így, aztán visszacserélik.



Itt is lehet próbálkozni a vesztegetéssel. Ha nem mennek Garvilához hanem egyből, ezzel kezdenek, akkor 5000 kreditért megkapják az eredetit. Persze ehhez megfelelő embert is meg kell találni. Ha azután próbálkoztak miután a huttal beszéltek, nem találnak olyat, aki hajlandó lenne segíteni nekik.

NAFIAF SAIP'LYA

ADATGYŰJTÉS: 20

Nafiaf Saip'lya egy ismert bothai műgyűjtő. Lakóhelye mindegy, lehet a Coruscanton is, de szinte bármely világon, ez nem befolyásol semmit, Ha utána érdeklődnek, megtudhatják, hogy komolyan érdeklődik a mandalor műtárgyak iránt. Ha civilizált módon közelítenek hozzá akkor hajlandó fogadni, ha időpontot egyeztetnek, akkor elég szívélyes. Fegyvert hozzá sem lehet bevinni. Elég nagy háza/lakása van 5 örrrel. Örök: mint a huttnál.



Eladni nem szívesen adja el (5000 kredit) viszont hajlandó együttműködni. Ha a karakterek elvezetik a bolygóra ő, rendelkezésükre bocsátja és a kamrában talált értékekből részt akar, továbbá hajlandó tisztes pénzt adni az esetleges további műtárgykért. Tényleg becsületesen akarja intézni az ügyet. Az otthonában robot személyzet van, az örök pedig nem túl megvesztegethetőek (kb. 8000-ért hoznák ki)

Ha velük tart, akkor a hajón ő utazik egy pilóta és két őr. Azért nem adok konkrét értékeket, mivel remélhetőleg nem kerülnek harcba. Harc esetén menekülőre fogja dolgot, minnél előbb el akar tűnni. Más esetben lehet nyugodtan rögtönözni.

MÁS MEGOLDÁSOK

Persze a játékosoknak eszébe juthat jópár más megoldás is, pl.: feketepiacon beszerezni és hasonlókat. Néha érezni, hogy erőltetnek egyes változatokat, de ez főleg azért va mert nálam a játékosok ezt az utat követték, így ezt ismerem jobban. Viszont az tanácsolom, hogyha

eszükbé jut valami jó ötlet, akkor nem szabad makacsul ragaszkodni az itt leírtakhoz, hagyd megvalósítani.

Megpróbálhatnak elmenni a Mandalor rendszerbe, hogy ott szerezzenek ilyen kulcsot. Ha eljutnak oda akkor az II Epizódból a 3. Kaland fog kisebb módosításokkal bekövetkezni.

OZORA 4

Újra az Ozora 4-en. Ez rész ugyanúgy megy, mint legutóbb. Ha esetleg elfejtenék a leszállási engedélyt, akkor C-3PO szólhat nekik. Célszámok, értékek, mint legutóbb. Ha legutóbb sietősen távoztak, akkor nem árt pár hamis azonosító, mivel körzés alatt állnak. Ha őket nem is de a hajójukat mindenképp körözik, hiszen azt ellopta valaki egy lezárt hangárból. Ha nem figyelnek ilyen részletekre, akkor a 2. Kalandban ismertetett IRD vadászokkal próbálják elfogni őket, és az állomásra kísérni. Az állomáson 20 BR elitkatoná fogadja őket. Hajó elkobzása, börtön egyebek. Remélhetőleg ez nem fog bekövetkezni ez itt nem cél.

SÍRKAMRA

A sírkamra és környéke ugyanolyan érintetlen, mint ahogy hagyták. A belső bejáratú ajtó zárva van, de a panel mellette működik továbbra is. A belső nagyterem is érintetlen. Ha behelyezik a „kulcsot” a fémtalapzatba az ágyúk láthatón deaktiválódnak és a szemközti ajtó mellett egy vezérlőpanel fordul ki falból. Ha Nafíaf Saip’lya velük van akkor, ő és az emberei egy kivételével kint maradnak, és megvárják a karaktereket. Egy ember a karterekkel tart, de ő inkább a sírt nézegeti, nem pedig harcol.

A vezérlőpanel nem túl bonyolult, „ajtó nyitása” és „ajtó zárása” gombok vannak rajta. Ha átmenni az ajtón, akkor egy sötét folyosóra jutnak. Pár másodperc után bekapcsolódnak mennyezetre épített világítópanelek. A folyosó 3x3 méteres és nagyjából 10 méter hosszú érezhetően lejt. A falak és padló kőlapokkal van fedve, alatta mandalor acél. A folyosó végén van egy másik ajtó előtt pedig egy ősi mandalor harci robot áll. A robot a következő kérdést teszi fel mandalor nyelven: *Mely klán harcosa látogatja meg Mandalor sírját?*

Ha C-3PO ott van akkor ő le tudja fordítani a kérdést, a válaszhoz viszont egy Mandalor történelem/kultúra NF: 22 kell. Nafíaf Saip’lya tudhatja, a hajóján van egy adatbázis, de robot nagyjából fél percet vár csak és támadásba lendül.

MANDALOR HARCIBOT

Alapszabálykönyv 374. oldal Droideka

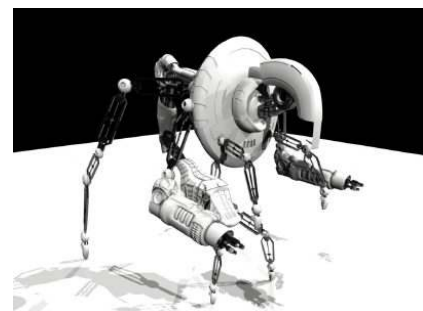
EGYÉB: A robot megjegyzi a támadóit, tehát nem lehet újra próbálkozni. Ha esetleg olyat küldenek be, akit még nem látott akkor át lehet ejteni, viszont ha meglátja, hogy bármit elvisznek a sírból, akkor támad.

Ha esetleg ionfegyverrel lebénították, akkor NF: 22 célszámmal megpróbálhatják átprogramozni, viszont ha elhibázzák, akkor nem lehet többet próbálkozni vele.

ÁR: 5000 (használt)

Nafíaf Saip’lya nem tart rá igényt, hacsak nem ionfegyverrel bénították le. Roncsok nem kellenek neki.

Ha túljutottak a roboton akkor már csak egy ajtó választja el a sírtól. Ez ajtó is a mellette levő vezérlőpanellel nyitható. Ha esetleg ez túl könnyű akadály lenne, akkor a sírban is lehet még pár darab.



A SÍR

Ez egy 5x7 méteres terem, ahova a karakterek az egyik keskenyebb falba vágott ajtón át, léphetnek be. A terem túlsó végben van egy 2 m hosszú, 70 cm széles és magas szarkofág. A szarkofág tetején egy páncélos alak vésete domborodik ki. Az egész szarkofág mandalor acélból készült. A szarkofágot kétoldalt 3-3 vésetekkel díszített oszlop veszik körbe. A falakon ugyancsak vésetek vannak. A szarkofág teteje 50 kg, NF: 16-os Erőpróbával el lehet mozdtítani. Amikor nagyjából itt vannak a karakterek, az ajtóban feltűnik Nafiaf Saip'lya és pár embere. A bothan nagyon kíváncsi ezért jött be és itt akar lenni a szarkofág kinyitásánál. Ha leemelik a fedlapot, a következőket találják:

MANDALOR PÁNCÉL

TÍPUS: Mandalor csata páncél

PÁNCÉL TÍPUSA: energiapáncél

VÉRT JÁRTASSÁG: energiapáncél

ÁR: 24,000 kredit (játékosok nem tudják)

SEBZÉSTŰRÉS: 7

MAX. ÜGYESSÉG MÓDOSÍTÓ: +1

MÓDOSÍTÓ A VÉRTBEN: -3

SEBESSÉG: 8

A vértben bent van az egykori Mandalor földi maradványa, mára már egy nagyon rossz állapotú csontváz. Az egykori vezér nem lehetett túl nagy ember, ugyanis vért 152 cm magas. Ez egy 165 cm-nél magasabb ember (vagy bármilyen lény) nem tudja normálisan viselni. Nafiaf Saip'lya ezt a vértet kéri, mivel ilyen még nincs a gyűjteményében.



KÖNNYŰ ISMÉTLŐ

Alapszabálykönyv 132- oldal könnyű ismétlő, 2d10 sebzés, -1 célzás

ÁR: régen 2000, ma mint antik fegyver 3000

ADATTÁBLA

Egy adattáblát benne egy információs adatbázissal mandalorokról és Mandalor életről egy összefoglalás. Nafiaf Saip'lya ad 500 kreditet ha lemásolhatja.

Alkudozás során tőle ennél és minden másik tárgynál maximum +25%-al ad többet. Ha máshol akarják eladni, akkor ott is nagyjából ennyit kaphatnak. A sith tárgyakat felismeri hogy nem mandalor stílusúak, és ezért nem veszi meg.

SITH PENGE

Ezek a kémiai úton megerősített pengék képesek ellenállni mindennek. Elpusztíthatatlanok, még a fénykard csapását is képesek hárítani. Így nem csoda, hogy ezek a fegyverek bár generációk ezreit élték túl, még mindig tökéletes állapotban vannak, pengéjük egyenes és éles.

ADATOK: Darkside Sourcebook 58. oldal

A használat alatt harc értendő a kézbe fogás, pár próbavágás nem, de a gyakorlás már igen.

Az Erő érzékeny/ Jedi karakterek érzik az ebből a tárgyból áradó gonosz kisugárzását.

MŰTÁRGYAK

A sírban van 1d6 műtárgy. Apró szobrok, ékszerek hasonlóak. Nafiaf Saip'lya darabjáért ad 600 kreditet.

SITH HOLOKRON

A legbiztosabb módszer a Sith tudás elsajátítására egy Sith Holokron megszerzése. Hála a Jediknek, ez az eszköz napjainkban igen ritka. A legtöbbet elpusztították a Bukás idejében, vagy az azt követően elmúlt több mint 700 évben. Ez nem azt jelenti, hogy nem létezik több, mindössze, hogy bárhol rejtőzzenek is, még nem fedezték fel használatuk mód- ját, vagy hogy még nem képesek kihasználni a tanításaikat.

A Holokron elkészítésének technológiáját évezredekkel ezelőtt fejlesztették ki. Ezeket az eszközöket, melyek úgy működnek mint egy interaktív információtároló, leggyakrabban arra használták, hogy megőrizték az Erőalkalmazások titkait az eljövendő nemzedékek számára. A Holokron készítője lényegében átadta személyiségének egy részét az eszköznek, és ennek a jelenlétét ismerik úgy; mint a Holokron őre.

A legtöbb holokronban van egy különleges, szerves eredetű, kristályszerű alkotóelem, ami egy ritka árucikk. Csak néhány távoli világon lelhető fel, melyek nevének legtöbbje vagy elveszett az idők folyamán, vagy szándékosan tartják titokban e ritka ékkő bányászai. Amikor megfelelően alkalmazzák, ezek a kristályok egy energiarácsot formálnak, ami elnyeli, és majd később lejátszhatóvá teszi a fény és hanghullámokat. A Sith (és a Jedi) által készített holokronok hatásosabb konstrukciók, mivel itt az Erő is átjárja a kristályt.

Ahogy a Holokronok készítői úgy a bennük foglalt tudás is változó. Mindegyik a Sith egy-egy aspektusát, alkalmazását, taglalja, aszerint, hogy mely ismereteket részesítette előnyben az a varázsló, aki lényege egy részét az eszközbe helyezte. Az a varázsló, aki a Sith mágia egy különös területére az illúziókra specializálódott, csak az illúziókkal és azok teremtésével



foglalkozott, anélkül, hogy a mágia egyéb területeire kitért volna. Léteznek azonban olyan Holokronok is, amelyek amelyekből szinte minden megtudható a Sithről, tudásukról, mágiajukról, de ezek sem teljesek. Így talán már érthető, hogy miért veszett el oly sok ősi tudás. Előfordulhat hogy felfedezője sosem készített róla feljegyzést, vagy a Holokron elveszett az évezredek során valamely távoli csillagrendszerben, vagy a Jedik által pusztult el a Bukás alatt.

Az a néhány Holokron, ami fennmaradt vagy elkészítése óta a Sith híveinek kezében van, vagy pedig egy ősi Sith szentély sötét csarnokaiban lelhető fel, azon hatalmas Sith varázslók lelkeinek gondosan épített otthonában, akik halálukkor

eggyé váltak az Erővel. Egy ilyen helyről ellopni egy Holokront könnyen az Erőhasználó halálába kerülhet, beleértve azt is, aki nem ellopni, hanem aki elpusztítani akarta egyszer és mindenkorra.



A sír egyik legértékesebb tárgya. Régen ezért a holokronért jött Liana Vamaas. Az a karakter, akiben most tanyázik hirtelen izgatott lesz, maga sem tudja miért egészen addig, amíg kézbe nem veheti.

A játékosok tudhatják mi ez, de a karaktereik csak sejthetik. Az Erő érzékeny/ Jedi karakterek kis meditációval aktiválhatják is. Természetesen érzik a Sötét Oldal kisugárzását.

Ha aktiválják a holokront akkor egy holokép ugrik ki belőle a Holokron őre az. Ő pedig Tiay Sh'Nuqxun egy régen több mint 5000 éve élt Sith varázsló.

Minden holokron más és más tudástárral rendelkezik. Tiay valaha híres volt mérnöki zsenialitásról, így ezen tudását raktározta el a holokronban.

A következő dolgok ismerhetőek meg:

- Erőalkalmazások. A világos és sötét oldalhoz tartozók mind. Fénykorában Tiay ismerte mindet, kivétel nélkül így holokronból is megismerhetőek. A világos oldal jártassága nyugodtan tanulhatók a segítségével, viszont minden egyes Sötét Oldal diszciplína megtanulásáért KÉT Sötét Oldal Pont jár.
- Sith történelem és kultúra 20-20. Kevés olyan dolog van, amit ne tudna elmondani az akkori világról.
- Fénykard készítés. Csak egypengéjű!
- Sith amulett, sith kard, sith vért, sith lanvarok, sith bárd készítésének titka. Statisztikákat nem adok mivel ezek mind a Sötét Oldal eszközei. Elkészítésükhöz először az adott képzettséget kell megtanulni Készítés: kard Minden ilyen tárgy készítésért, HÁROM Sötét Oldal Pont jár. (nem erő-használó karakterek értelemszerűen nem tudnak ilyet készíteni)
- Sith vadászgép, csatahajó tervrajza. A mai kor gépéhez képest nagyon elavult
- Sith harci robot tervrajza. Ez is ugyancsak túl elavult a mai korhoz.

Az Erő érzékeny/ Jedi karakterekkel éreztetni kell, hogy hatalmas tudásanyag birtokosai, de ha nem vigyáznak, akkor könnyen letérhetnek a Világos Oldalról. A holokron felismeri, hogy Világos Oldal követői ezért próbálja áttéríteni őket. Drasztikus eszközökhöz persze nem nyúlhat, csupán szóbeli meggyőzéssel próbálkozik.

SZOBOR

Egy nagyjából 20 cm magas szobor, ami egy kardra támaszkodó csuklyás alakot ábrázol. Valamilyen ismeretlen bronzszínű fémből készült elég nehéz, az alján ismeretlen hieroglifák vannak. Ez az a szobor, ami csapdába ejtette Liana Vamaas lelkét. A holokron Kapuőre csak akkor mondja el tárgy jelentőségét, ha sikeresen áttérített valakit a Sötét Oldalra.

A tárgy azon az elven működik, hogyha meghal valaki 25 méteres körzetében annak lelkét magához vonzza, és ott tartja. Ilyenkor a szobor talpán levő vésetek halvány vörös árnyalatban világítanak. A lelket csak egy speciális szertartás segítségével lehet elszakítani. (Holokron ismeri) Az ilyenkor a szoborhoz kötött lélek lát, tisztában van a környezetével, de csak 25 méterre távolodhat el a szobortól. Kommunikálni nem képes az emberekkel semmilyen módon.

Az Erő érzékeny/ Jedi karakterek valami nagyon nagy erejű Sötét Erőt éreznek ebből a szoborból.



Ezeket a tárgyakat találják a sírban. Ha az Erő érzékeny/ Jedi karakterek megpróbálnák megsemmisíteni a szobrot, vagy a holokront abban az esetben Liana nagyon erősen tiltakozna

(a kard nem annyira fontos azt hajlandó lenne feláldozni). Az a karakter, akiben van azt olyan érzés fogja el, hogy ezekre nagy szükségük lesz a közeljövőben.
Nafíaf Saip'lya hajlandó a szarkofágért 3000 kreditet adni.

HATODIK KALANDRÓL RÖVIDEN

Egy opcionális a kaland. A karaktereket felbérelik, hogy szerezzenek meg egy bányászbolygóról pár (fénykard) kristályt. Ha a Jediknek még nincs fénykardjuk és szeretnének egyet, akkor ezekkel a kristályokkal és a holokron segítségével alkothatnak egyet maguknak. A dolgot nehezíti, hogy a bányászbolygót egy hibásan működő Klónháborús droidsereg védi.

VÁRHATÓ LEJÁTSZÁSI IDŐ: kb. 5 óra

6. KRISTÁLYOK

MEGBÍZÁS

A karakterek kapnak egy holo-üzenetet. Mindegy melyik bolygón vannak, de azért nem egy eldugott jelentéktelen világon. Egy minden tekintetben átlagos ember férfi látszik a hologramon. Mindez persze csak Liana családja. Egyik este tett egy kis kitérőt, egy hamisítóval megcsináltatta, majd időzítetten elküldte a hajóra.

Ez a legegyszerűbb mód de egyben a leggyanúsabb. Lehet más módon eljutni ide, többek közt munkát keresnek és a helyi interneten, kocsmában beszélgetnek valakivel, aki halott erről, stb. (látta a helyi interneten vagy fényújságban)

„Üdvözlöm önöket. Kortol Masler vagyok és lenne egy kényes feladatom az önök számára. Az üzenethez mellékelek koordinátákat. A Dolomar rendszer harmadik bolygóján van egy bányásztelep. A telep fő raktárában, egy pánceleteremben különleges kristályok vannak. Ezekből a kristályokból kell 3 darab nekem. A feladatot nehezíti, hogy a rendszert egy droidsereg védi, ami a Klón háborúban egy vírusfertőzés miatt önállósította magát, és minden behatolót megtámad. Ha érdekli önöket, akkor kérem jelezzék ezen a számon, és ha visszatérek akkor szóljanak és küldöm a fizetségüket ami kristályonként 1500 kredit.”

Ha visszajeleznek, akkor egy üzenetrögzítő veszi fel az üzenetet. Remélhetőleg nem gyanakodnak, és nem néznek utána dolgoknak. Ha utánanéznek, akkor nem találnak semmilyen Kortol Masler nevű embert. Az arcképe pedig elég rossz minőségű ahhoz, hogy azonosítani lehessen. Az üzenetet egy nyilvános komközpontban adták fel pár órával ezelőtt. Ha elvállalják a megbízást, akkor a következőket tudhatják meg Ismeret: rendszerek (NF: 16-os célszám)

DOLOMAR

FUNKCIÓ: bányászvilág

KORMÁNY: nincs

TÍPUS: bolygó

FELSZÍN: hegyek kőszirtakok kevés növényzet

HŐMÉRSÉKLET: 28° C

GRAVITÁCIÓ: normál

ATMOSZFÉRA: II-es lélegezhető (légzőmaszk javasolt)

HIDROSFÉRA: száraz

IDŐSZÁMÍTÁS: 26 óra/nap

TECHNOLÓGIA: úrkorszak habár jelenleg csak fertőzött robotok vannak ott

LAKOSSÁG: -

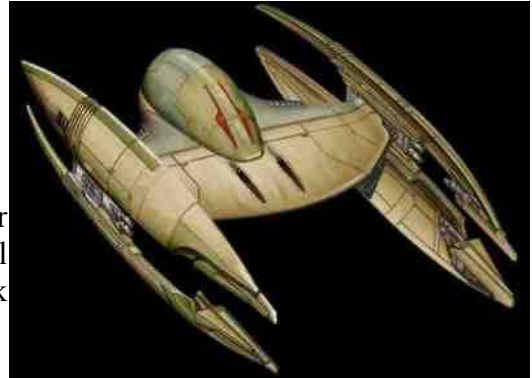
A bolygót és környékét fertőzött robotok tartják irányítás alatt. A Klón háborúban a Köztársaság bevetett egy vírust, ami megfertőzte a robotokat, és azok megtámadták a központi irányítóegységeket. Viszont a vírus mellékhatásaként a robotegységek önállósodtak. Mivel nincs központi irányítás, így a beléjük épített minimális tudással gondolkoznak, és mindenkit, aki nem a hozzájuk tartozó robot lelőnek. Az ellenfelek számát igazítsuk a csapathoz.

Az asztrográció célszám 12, a hipertéri út 18 óra.

DROID VADÁSZ

Alapszabálykönyv: 228. oldal (nincsenek energiatorpedói)

Ha esetleg ionfegyverrel lebénították, akkor Számítógéphasználat NF: 25-ös célszámmal megpróbálhatják átprogramozni (két lehetőségük van).



BÁNYÁSZTELEP

Az űrből is jól kiszűrhető az elhagyott bányásztelep. Ha átjutnak a robotvadászokon, akkor leszállhatnak nincs semmilyen légvédelem, ami gondot okozhat.

A telep nagyon rossz állapotban van, az elmúlt huszonvalahány év rajta hagyta a nyomát. Egy központi feldolgozóból áll, és körülötte pár lakó- és ellátómodul lebombázott romja van. Kis kutakodással találnak pár útbaigazító táblát és eljutnak a raktárhoz.

A raktár egy hatalmas csarnok, előtte egy betonozott leszállópálya. Akár itt is landolhatnak de akkor legalább 20+1d6 harci robot fog megjelenni és nyit tüzet hajóra.

A raktárban üres tárolókonténerek, és 1d6 ércel megrakott tehermodul van. Egy tehermodul egy 20x10x5 m-es konténer. Egy ilyen, ércel megrakva kb. 8-1000 kredit ér. Könnyen meg lehet találni a páncéltermet. Az ajtót egy jelszó védi, feltöréshez Számítógéphasználat dobást kell tenni, NF: 18-as, 14-es és 18-as célszámra ebben a sorrendben. Az ajtó megerősített sugárbiztos ajtó, 40-es páncéllal. A páncélterem egy 4x4 m-es helység egy szellőzőnyílással. A falakon körbe polcok vannak, ahol 4+1d6 ilyen kristályt találnak. Egy ilyen kristályt nagyjából 3 cm átmérőjű és 6 cm vastag továbbá különböző színűek. A páncélteremben más értékes nincs.

Próbálhatnak még fosztogatni a telepen, habár túl sok hasznos dolgot nem találnak, csak újabb robotokba futnak bele.

HARCI DROID

A felszínen 3-4-es csoportokban harci robotok járőröznek. Legalább két csoporttal találkozozzanak. A robotok nem mennek fedezékbe, nem hívnak erősítést, csak harcolnak. Ha lemerülnek a fegyvereik, akkor elindulnak valamerre egy energiacsatlakozót keresni.

Alapszabálykönyv: 373. oldal Baktoid B1-es harci robot

EGYÉB: Ha esetleg ionfegyverrel lebénították, akkor NF: 18-as célszámmal megpróbálhatják átprogramozni (két lehetőségük van).



CSERE

Amennyiben sikeresen visszaértek a kiindulási bolygóra, a kristályokkal és jelentkeznek a megadott számon, két órán belül megérkezik egy ember a hajójukhoz (vagy ahhoz a helyhez, amit megadtak). Ő egy futárszolgálat tagja, akit arra béreltek fel, hogy elvegye a kristályokat és odaadja a pénzt. Megvizsgálja a kristályokat, és ha minden rendben van kifizeti a pénzt (3 darab kell neki, mindegy melyiket adják). A megbízóról nem tud semmit neki ez csak egy munka. Ha bármit trükköznek a kristályokkal, akkor Liana egy üzenetben értesíti a céget. A futárt alapesetben két őr kíséri. A futárcég nagyon diszkrét a megbízót nem lehet rajtuk keresztül lenyomozni.

ŐRÖK ADATAI: Alapszabálykönyv 349. oldal Alacsony szintű zsoldos

Remélhetőleg az Erő érzékeny/ Jedi karakterek elgondolkodnak, hogy mit is lehet kezdeni a maradék kristályokkal. Ha a Sith holokronnak megmutatják, az felvilágosítja hogy ezek adegan fénykard kristályok. Innen már csak egy lépés, hogy vajon kinek kellett ilyen kristály. Természtésen használják más dolgokba is, speciális fegyverek, és számítógépek, ékszerészek és hasonló. De hát ugye egy fénykardba három kristály kell...

Liana szépen megszerzi a kristályokat és elkezdi összeraknia saját kardját. Ő úgy tervezi a kardját, hogy nagyjából együtt haladhasson a hajón tartózkodó Jedikkel, és egyszerre fejezzék be. Az a karakter akiben van fáradtabb, (esténként készíti a fénykardot) és néha enyhe füstillatot érez reggelenként (hegesztés). A kard és az alkatrészek a falakban egy rejtett rekeszben van. Ha meg is találja, akkor Liana tudatbefolyásolással elfeledteti vele. (A játékos nem tud róla!) Persze a nyomokat eltünteti, és figyel rá, hogy minnél kevésbé legyen feltűnő a szerelés.

HETEDIK KALANDRÓL RÖVIDEN

Itt fogja felfedni magát Liana. Ezt a kalandot csak akkor indítsuk, ha a Jedik fénykardjai készen vannak. A kaland során választani kell a Jedik közül, hogy melyikük estében fog tovább élni. Ez a kaland negatív csúcspontja, viszont megfelelő meséléssel nagyon jó befejezése lesz az I Epizódnak-nak. Javasolt pár kisebb kaland beiktatása ezelőtt, addig is készülnek a fénykardok.

Várható lejátászási idő: kb. 4 óra

7. A LEPEL LEHULL

INDULÁS

Kicsit hasonló az előzőhöz. A karakterek hívást kapnak, de most nem csak üzenet jön, hanem válaszolni is lehet. Az egész hívás csupán Liana trükkje, most egy intelligens programmal beszélgetnek a karakterek. A képernyőn egy twi'lek látszik. Bemutatkozik (His'amao) és felkéri a karaktereket, hogy utazzanak el hozzá (Ryloth), mert egy munkával szeretné őket megbízni. A munka olyan jellegű, ami a csapathoz illik, csempészás, fejtárgyat, felderítés és hasonló. Nagyon sürgős lenne és hajlandó felárat fizetni. Bármit kérdeznek tőle, értelmes dolgokat mond, a munkáról nem mond többet, mivel ez nyílt csatorna.

Az Asztrográció NF: 17, a hipertéri út 5 nap.



Nagyjából két napot haladhatnak a hipertérben, amikor egyszer csak a hiperhajtómű túlterhelődik, majd felrobban, a hajó pedig visszatér a normál térbe. Ez hajón megszokott

ciklus szerint éjszaka van. Ha felméri a károkat, akkor a fő hiperhajtómű megsemmisült. Nem maradt túl sok belőle, ha átnézik a roncsokat, akkor egy Észlelést kell dobni NF: 25-re, és akkor találnak pár nyomot, ami szabotázsra utal. Ha nincs meg, akkor ezt valamilyen hibának vélik. Itt akár játékon kívül el lehet altatni a gyanújukat azzal, hogy látszólag dob a Mesélő az Asztrográciós balesetek táblázatból.

Ha jobban körbenéznak, akkor egy naprendszer közelében vannak, ahol van egy lakott bolygó.

ORELLON

NÉV: Orellon

FUNKCIÓ: agrovilág

KORMÁNY: Birodalomi, helyi kormányzattal

TÍPUS: bolygó

FELSZÍN: dzsungelek, hegyvidékek, szavannák

HŐMÉRSÉKLET: 21° C

GRAVITÁCIÓ: normál

ATMOSZFÉRA: I-es lélegezhető

HIDROSZFÉRA: nedves

IDŐSZÁMÍTÁS: 29 óra/nap

TECHNOLÓGIA: űrkorszak

LAKOSSÁG: 8000 fő

A naprendszer egyetlen lakható bolygója. Az első telepesek nagyjából 30 éve érkeztek és kezdték el benépesíteni a bolygót. Főleg élelmiszert termelnek, amit aztán exportálnak.

2000 laknak a fővárosban Orellben a többiek a környező farmokon. Három kontinens van, de csak ezen az egyen van civilizáció.

Ha megközelítik a bolygót, akkor a főváros veszi fel velük a kapcsolatot. Engedélyezik a leszállást, egy űrkikötő van de csak legszükségesebb dolgokkal. Leszállás után egy helyi rendőr megnézi az iratokat a látszat kedvéért, majd továbbengedi őket.

A kikötőben érdeklődhetnek az alkatrészek iránt.

- x1-es hajtómű: 15.000 kredit
- x2-es hajtómű: 10.000 kredit
- x3-es hajtómű: 7000 kredit
- x4-es hajtómű: 4000 kredit (ezek mind normális árak)

Vagy legalábbis ennyiért tudnak hozatni, ugyanis kifogytak ebből. Nemrég ment el egy ellátó hajójuk az hamarosan visszaér. A legközelebbi lakott rendszer (Vontiti) 2 nap. Ezt a távot igazítsuk úgy hogy ha van hajón tartalék hiperhajtómű akkor is jobban megérje megvárni az ellátó hajót ami nagyjából 8 nap múlva fog megérkezni (x4-es hajtóműve van és még ott is eltölt egy kis időt). Ez egy elég szegény kolónia így csak egy hiperhajtóművel felszerelt hajója van és két kompja. Sajnos ebből a rendszerből nem lehet csillagközi üzenet küldeni, mivel a közeli csillagköd leárnyékolja azt a részt, ahol a bolygó jelenleg halad. Ha felszállnak a hajóval, akkor találhatnak olyan helyet, ahonnan tudnak üzenet küldeni. Viszont ha nem kérték el „His’amao” elérhetőségét akkor nem tudnak neki üzeni.

A várakozás elég unalmasan telik. Ha beszélnek a helybeliekkel, akkor azok barátságosak velük. Szinte mindegyikük ajánlja, hogy nézzék meg a múzeumot, mert sok érdekes dolog van ott. Nagyjából ezzel ki is merültek a kulturális lehetőségek nem számítva „minden este részegre iszom magam a kocsmában” nevű szórakozást. A város elég kicsi, pár mezőgazdasági feldolgozóüzem és szükséges infrastruktúra az egész.

A LELET

Remélhetőleg megfelelő unszolás után elmennek a múzeumba. A múzeum a kolónia történet mutatja be, az első kolonistákat, képekkel a város építéséről, fejlődéséről. Egy másik részleg a bolygót mutatja be az itt honos állat- és növényvilágot, már amennyit kategorizáltak közülük. Az egyik kis tárlóban látnak egy 2 cm átmérőjű kristályból készült fehér gömb egy vélhetőleg ezüst foglalatban, ami mintha belülről világítana. A foglalatban van pár kapocs így nyakba, vagy kézbe lehet erősíteni. Az Erő érzékeny/ Jedi karakterek érzik tárgyból áradó Világos Oldal erejét ami elég jelentős. Ha beszélnek a múzeumban az illetékessel az, elmondja hogy nagyjából 450 km-re északnyugatra találta meg egy telepes (azóta meghalt) egy síkságon egy lezuhant űrhajó roncsaiban. Nem tudják mi ez, de látszik hogy mesterséges. Ha meg akarják venni, akkor vagy fizetnek 2500 kreditet, vagy pedig 1000 kreditet és elvégeznek a múzeumban pár munkát. Az épület elég rossz állapotban van, sok helyen javításra szorul. 3 ember 2 nap alatt meg tudja csinálni. (festés, kisebb nagyobb javítások, takarítás, hasonlók.)

GYÓGYÍTÓ AMULETT

Ezt az amulettet egy Jedi gyógyító készítette a Kalamari óceánjának egyik legtisztább gyöngyét felhasználva. Az amulett növeli és serkenti a test természetes gyógyulási folyamatait, azáltal hogy csökkenti használójának az Erő alkalmazására szolgáló képességét. Ez egyedi varázstárgy több ilyen nincs, habár hasonlóak vannak. Az amulett ötletét a Sith Gyógyító talizmán adta.

A JÁTÉK SZERINT: Ha az erőhasználó rendelkezik a Mások gyógyítása képzettséggel, akkor az amulettet úgy használva, hogy az érintkezik vele, és acélpont bőrével +15 járul a próbáihoz. Naponta 5 alkalommal működik. Viszont, ha a gyógyítónak, vagy a célpontnak van akár egy Sötét oldal pontja, akkor az amulett nem működik viszont a Gyógyító képzettség -15-el csökken fél napra. 2 körig kell koncentrálni, hogy működjön az amulett.

Ha holokront kérdezik, azt elmondja mi ez, és hogyan lehet használni habár kicsit kelletlenül.



A RONCS



Remélhetőleg elmennek a roncsához. Ha mégsem akkor sincs baj, a továbbiaknak valahol a város környékén kell megtörténnie, olyan helyen ami nincs túlságosan szem előtt.

A roncs ott van ahol mondták, szabad szemmel is kiszűrhető jócskán kiemelkedik a terepből. A szenzorok szerint ez egy nagyjából 50 méter hosszú hajó lehetett, ami orral előre fűrődött bele a földbe. Nagyjából 4000 éve történhetett a baleset, de a száraz levegő jól konzervált a hajót. A hajó két részre tört az egyik hajtómű, ami nagyjából 30 m-el odébb van. (képen nincs rajta) Hátral nyitott a törzs, amibe így be lehet jutni. A hajó mellett van 5 sírhant, ami relatív

friss. Az a telepes temette el a testeket, aki megtalálta úgy 25 éve. Ha felforgatják sírokat, találnak 5 emberi csontvázat és semmi mást.

Ha bemennek a hajóba, nem találnak semmi használhatót, az idő vasfoga minden tönkretett.

AZ ÖSSZECSAPÁS

A harc előtt hívjuk ki azt a játékost, akinek a karakterét megszállta Liana, és közöljük vele, hogy a továbbiakban a mesélő fogja irányítani a karakterét, utólag minden meg lesz magyarázva, és ha lehet akkor ne szóljon bele a játékba továbbiakban.

A játékban a karakterek nézelődnek a hajó belsejében. Liana úgy dönt itt az idő a leszámolásra. Évezredekkel ezelőtt ő lőtte le ezt a hajót, amin mestere és pár barátja utazott most úgy érzi, hogy ez a megfelelő hely a leszámolás folytatására. A többi játékos azt veszi észre, hogy a megszállt karakter gúnyosan rájuk néz, majd elővesz valahonnan egy rejtett rekeszből egy fénykardot. (lehet a hátizsákban, a páncélban, egy nagyobb fegyverbe rejtve) Felkattintja a fénykardot, (ami természetesen vörös színű) és rájuk támad. Közben gúnyosan ócsárolja Jediket elmondja mindenféle pancsernek őket. A célja átszállni az egyik Jedibe mert, úgy jobban tudja használni az Erőt, és másoknak valami maradandó emléket adni. A nem jedi karaktereket nem bántja. Ha túl sok ilyen van, akkor javasolt az az etikátlan trükk, hogy Tudatbefolyásolással szól nekik, hogy maradjanak ki ebből a harcból.

LIANA VAMAAS

Jedi Őrző 8 / Sith harcos 7

A Főjellemzői megegyeznek megszállt karakterrel, kivéve:

INTELLIGENCIA: 16

BÖLCSESSÉG: 14

KEZDEMÉNY: megszállt testé

ALAPTÁMADÁS (KÖZELHARCI): +15/+3

VÉDELEM: 21

ÉLETERŐPONTOK: megszállt testé

AKARAT: 11

SZÍVÓSSÁG: 11 + a megszállt testé

REFLEX: 11 + a megszállt testé

ERŐ PONTOK: 6

SÖTÉT OLDAL PONTOK: 15

ERŐ JÁRTASSÁGOK: (a módosítók nincsenek feltüntetve)

ENERGIASZÍVÁS: 8

ERŐCSAPÁS: 8

ERŐVÉDEKEZÉS: 6

ERŐVILLÁM: 15

FÉLELEM: 15

GYILKOS AKARAT: 14

GYÓGYÍTÁS: 10

HARCI ÉRZÉK: 14

ILLÚZIÓ: 10

TELEKINÉZIS: 12

TELEPÁTIA: 11

TUDATBEFOLYÁSOLÁS: 14

TULAJDONSÁGFOKOZÁS: 15

FÉNYKARDJA: szabvány egypengéjű kard 3d8+2d8 (kaszt miatt)

A harci taktikája következő. Aktiválja a Harci érzéket és az Erővédekezést (Force Defense). Itt fedi fel magát a karakterek előtt, és támadásba lendül. Pár körig kószolgatja az ellenfeleit, majd kiválasztja egyiküket (gyengébbet) és megpróbálja levágni egyik kezét vagy lábát (Sith harcos kasztképessége szerint +2 kap az ellen irányuló támadásokra). Ha ezzel végzett megszállja másik Jedit. Lehetőleg legyen ez a karakter ember. Itt lehet dobni egy Akaratmentőt NF: 45-re. Ne mondjunk értéket csak a siker/balsikert. Akiben volt az elájul. Visszaveszi a fénykardját, elteszi Jediét, és távozik. Ha többi karakter megpróbálja megállítani, akkor nevetve eljátszik velük (Fojtogatás, Erővillámok, telekinézissel elveszi a fegyvereket, stb.) Nem öli meg őket inkább csak fitogtatja a hatalmát.

Felszáll a hajóra és eltűnik vele. Előtte kidob pár gyógycsomagot, ha a parti nagyon haldokolna. Ha esetleg az új gazdatestnél lenne a gyógyító amulett, akkor azt is kidobja. A most megszállt Jedivel közölni kell hogy a karakterét megszállta egy Sith szellem, és nincs tudatánál. Javasolt a következő játékulásra egy új karakter a számára. A karakterét vissza fogja kapni. Hacsak nem öli meg a többi karakter a későbbiekben.

Nagyjából fél óra múlva egy nagyobb sikló érkezik, 2 orvossal, és egy rendőrrel. Elmondják hogy a csapat hajója leadott egy vészjelzést, miszerint itt sebsültek vannak, és elhagyta a bolygót. Ellátják a sérülteket és visszaviszik a városba őket.

Pár óra múlva közli egy repülésirányító technikus, hogy a hajójukat észlelik szenzorok orbitális pályán áll. Az úrkikötő egyik kompja hajlandó felvinni őket a hajójukhoz. A hajón minden úgy van, ahogy hagyták, de Liana nincs ott, elvitte a holokront, a sith kardot és a szobrot. C-3PO, ha otthagyták, akkor ki van kapcsolva. A hajó szenzorai le voltak kapcsolva így nem tudni mi történt.

És hogy mi történ? Nos ez majd a következő epizódban kiderül...

EPILOGUS

Ez volt hát az I. Epizód. A két rész közül ez leghosszabb és talán a legösszetettebb. Remélem te és játékosaid is ugyanolyan jól szórakoztat, mint az enyémeik.

KÖSZÖNETET MONDANÉK ITT A JÁTÉKOSAIMNAK:

Vorrin Tac - Pető Bálint

Ace Stinger - Farkas Gergely

William Kinkade és Geminus - Szalai Csaba és Szalai Péter

A borítóért köszönet György Daninak

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

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

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

Auer Balázs
auer@citromail.hu