
FLEMMING SANDER JENSEN

ET SCENARIO

STAR WARS



Indholdsfortegnelse

	<u>Side</u>
♦ Indholdsfortegnelse	1-2
♦ Flyde skema	ingen sideantal - til at tage ud
♦ Synopsis	3
♦ Forhistorie	4
♦ Arubabeni	4
♦ Indledning - samtaleark	5
♦ START HER !	6
♦ Første dag - kort oversigt	6
♦ Vigtigt - Arsenikk Indcup	7
♦ Første dagen	7
1. En mark	7
2. Græsnobbitjagt	7
3. Første CUT A WAY	7
4. Gangelar 'lub (natklub)	8
5. Transport af illigalt græs	8
♦ Anden dag - kort oversigt	8
♦ Anden dagen	8
1. Sightseeing på Farmen	8
2. Anden CUT A WAY	9
3. Reception på Farmen	9
4. Farmen - detaljeret beskrivelse	9
5. Indenfor	10
6. Fat det !	10
7. Kamp på Farmen	10
8. Flugt fra Farmen	10
9. Action (manglende)	10
10. Slutning	11

Indholdsfortegnelse

	<u>Side</u>
♦ Imperiets baggrund for at være på Arubabeni	11
♦ Imperiet på Arubabeni	11
♦ Steder at tage hen til dagligt	12
♦ Handouts og illustrationer	13
♦ Råd og vink til fortælleren	13
♦ Mål for spillerne og andre	13
♦ Tak	13
♦ Arubabenis, Imperiet og andre ikke spiller karakterer	14-17
♦ Køretøjer	18
♦ Kort over Farmens indre og ydre	19-21
♦ Oversigtsbeskrivelse af Farmens indre og ydre	22-23
♦ Illustrationer af Græsnobbitten, Majetærskeren og Cropdusteren	24
♦ Handouts (håndud)	
1. Tolddeklareringsformularerklæring	bagerst
2. Turistavis (foldes på langs)	bagerst
♦ Disack Croose - spillernes rumskib	bagerst
♦ De seks vidunderlige karakterer	gæt

Synopsis

Arubabeni ser fredelig og uspoleret ud. Næsten fuldstændigt afsondret fra omgalaksen, passer den sig selv og sin græs eksport. Men under denne smukke og uspoleret overflade lurer ondskaben. Imperiet har infiltreret regeringen og har reelt kontrol over planeten. Dog har imperiet valgt at være undercover - "inkognito" for, at vække så lidt opmærksomhed som muligt og for at få ro til deres lumske gøremål. Imperiet har opsat et top hemmelig forskningscenter i nærheden af Aruba Citi, der bliver kaldt Farmen. Hele operationen går under skyggefirmaet INTAR, som indoktrinere Arubabenis med glade budskaber.. De bruger græsset (Arubabenis mest forekommende råstof) som materiale til at lave et frygteligt biologisk våben, en græsaseret gas, der gør væsner fuldstændig passive.

Da Imperiet denne gang valgt at gøre sig så lidt opmærksom på sig selv som muligt, ser man ingen tegn på Imperialske aktiviteter. Men ikke mere end ca. 6 timers hyperspace væk ligger der en Neblun B Fregat på stand by. Samtidig har "Farmen" en bemanning på 2 AT-ST walkers og 50 stormtropper. Det er meningen at rebellerne skal få nogle små hints og nys om at dette forskningscenter er fordægtig. Farmens hovedbygning er opdelt i to etager; overetagen til skalkeskjul forskning og underetagen til det mere seriøse.

Spillerne møder på første dagen en naiv og glad kemiker, der tror han er med til at forbedre Arubabenis græsprodukter. Han med en del overtalelsesevne fortælle rebellerne hvordan de kan komme uset ind. Ydermere anbefaler kemikeren en sightseeing til "Det nye forskningscenter - Farmen." Jvf. en turistavis som spillerne får udleveret i starten af eventyret, hvis spillerne er rigtig flinke over for Arsenikk, som manden hedder, får de indgangsbilletter til en reception på Farmen. Senere hen møder de igen den nu ikke så glade kemiker, der nu desværre er blevet udsat for et gasudslip.

VIGTIGT: Der skal gå så lang tid som muligt inden rebellerne opdager at der er Stormtropper til stede - faktisk først når de trænger ind i Farmen. Det skal komme som en stor overraskelse, noget lignende situationen med Han Solo og co. i skyernes by, The Imperial Strikes Back. Ideen er at rebellerne skal finde konkrete beviser på, hvad der foregår på Farmen og helst uskadeliggøre stedet eller de informationer der ligger bag projekt "Det Velvillige Græs." Under hele scenariet vil spillerne få sporadiske informationer omkring Farmen, som de forhåbentlig synes er et besøg værd. Spillerne får udleveret en turistavis ved ankomsten og den skal være indfaldsvinklen til scenariet. Den viser de steder der er værd at besøge og den er så smart indrettet, tidsmæssigt, at de faktisk kun kan gøre et begrænset antal ting pr. dag.

Spillernes umiddelbare problem er, at de mangler en auxillary power converter for at kunne starte deres hyperdrevsmotorer igen. Den reservedel har den lokale mekaniker ikke på lager og ved hjælp af denne fikse ting, kan du regulere hvornår spillerne kan komme væk, for der er ikke andre auxillary power converter på planeten, end dem Altus Altur får leveret.

Før vi starter:

Selvfølgelig skal spillerne have deres karakterark, du kan ved denne lejlighed gøre op med dig selv, om de også skal have samtalearket, der er indledningen til eventyret. Spillerne skal selvfølgelig også have et rumskib, som de dog kun får brug for hvis de kommer fra planeten igen. Skibet hedder Disack Croose. Jeg vil også gerne som forfatter gøre opmærksom på, at der har viklet sig en del engelske fraser og ord ind i fortællingen, men Star Wars er desværre ikke oversat til dansk endnu og jeg ser det ikke som min pligt, at gøre dette i forbindelse med denne fortælling.

Se også under råd og vink til fortælleren og andet godt på side 13.

Det Velvillige Græs

Forhistorie:

Vores rebelhelte er undervejs til et rendezvous med en gruppe andre skibe som om en (1) uge skal eskortere en deling transportere fra Lutau systemet til rebelbasen på Benn II. Pludselig da skibet befandt sig i hyperspace, fik de følgende melding:

OBJEKT BLOKERER HYPERDREV
KURS. AFSLUTTER PROGRAMMEREDE
KURS.....-----
-----BEREGNER
NØDKURS.....
23744,56546326-4543536.6,235454,45.44
,43338878,-33345-9857884,.....

Rebelheltene blev kastet ud af hyperspace, lige ind i en åbenbart nyankommen Imperialske flåde styrke, bestående af en Victory Class Stardestroyer, 4 Corellian Corvettes og 10 transportere. Rebellerne blev anråbt af en eskadrille TIE-jagere, hvoraf 2 bliver skudt ned af henholdsvis Enku og Ikaba. Dette var dog kun en stakket frist, for i løbet af et par sekunder var skibet fanget i en tractorbeam fra en af Neblun B fregatterne. Da situationen så sortest ud, udførte Bentar "Fire" Klootsak en taktisk manøvre, der var ved at rive rumskibet i 2 dele, så det lykkedes at komme fri og gå i hyperspace, da computeren meldte: **KALKULATION AF NØDKURS FÆRDIG.... GÅR I HYPERSPACE.**

Du kan nu vælge at læse samtalearket op eller lade spillerne læse det selv.

Spillernes problem: Mangler en auxillary power converter, hvilket er hovedprocessoren i hyperdrevs opstartsproseduren, som vil sige at uden sådan en svend kan man ikke gå i hyperspace.

ARUBABENI.

Systemet de er kommet til ligger i Outer Rim Territories¹ eneste beboelige planet er Aurababeni. Planeten viser tegn på liv og der er enkelte store byer. Planeten er næsten fuldstændig græsgrøn og viser ingen tegn på imperialske aktivitet (hvis nogen skulle spørge), planeten ligger på herrens mark.

Sammenlignet med f.eks. Jorden er Aurababeni kun halvt så stor. Der står lige så meget omkring planeten i computeren, som der ville stå om Grindsted i New Yorks Times's guide to wonderful cities in Europe.... Planeten har ca. 5 millioner indbyggere. 90 % er Arubabenis.

Se under Arubabenis, Imperiet, køretøjer og andre ikke spiller karakterer for mere information omkring racen og planeten.

¹ Outer Rim er de yderste beliggende beboede stjernesystemer. Først kommer Core Worlds, The Colonies, Inner Rim Planets, Expansion Region, Mid Rim og til Sidst Outer Rim. (f.eks. er Tatooine, Luke Skywalkers hjemplanet også beliggende i Outer Rim)

Indledning

I cockpittet:

Bentar: Yes, yes, ha ha, der fik jeg fandeme snøret de amatører. Det var jo så nemt som at stjæle syntetiske boller fra en protokoldroid.

Lt. Ikaba: Joo øøh, det var da meget godt Bentar, men har du bemærket hyletonen og de to røde lamper foran dig. Det betyder hull damage, eller på Basic: "Du har næsten todelt rumskibet i dit redningsforsøg."

Bentar (hyler) : "Shiiit"

Arimir (løber ind): Og ikke nok med det, se her. - Dette er auxillary power converteren fra hyperdrevs motoren. Dens funktion er, at den er hovedprocessoren i opstartsproseduren og.....

Enku: Ja, det er fint. Betyder det vi er fucked up eller hvad ?

Arimir: Ja, der må have været en konflikt mellem hyperdrevsudregneren og Bentars manøvre og hvor finder vi en reserve ? Uden converteren kan vi aldrig starte igen.

Charlac: (med usikker stemme) Hvad taler I om ?

Enku: (klapper Charlac på skulderen) Charlac, vi er fucked, og springer i luften om 2 minutter. Jeg fedter ned i opholdsrummet, så må I eksperter finde ud af det. (går ned og ryger)

Charlac: Hvad ? Springer i luften ? Jeg sagde jo nok, at der var noget galt.

Arimir: Der er ikke noget eller nogen der springer i luften. Vi kan sagtens komme ud af hyperspace, men det er det at starte igen der er problematisk. Jeg ser på det igen. (går ned til hyperdrevet)

Sgt. Blank: (Vender sig om) Det er underligt, denne situation minder mig om en gang vi sad fast på Andori, fuldstændig løbet tør for brændstof og ilt og...

Charlac: Jeg er rolig, Kraften er med os.

Lt. Ikaba: Øhh, jeg må mane til besindighed. Vi har jo stadig vores computer.

Sgt. Blank: De har ret Løjtnant. Hvis jeg må få alles opmærksomhed. Den nødkurs computerne beregnede er nu identificeret. Den nærmeste sikre havn, er: Arubabeni ..?

Bentar: Aroubiae.. hvad er det?

Sgt. Blank (smager på ordet): Arubabeni.

START HER.

Spillerne bliver anråbt af **Arubabeni Rumkontrol**:

"Væerlkårmen uidentificerede råmorbjaekt, venligst orpgiev narvn, larst og farmoel mæd Der's bersøeg på å's vedonderli'e planeat." (Jeppe på bjerget accent).

Rumkontrollen er ligeglad med hvad spillerne fortæller dem, de er bare glade for at der er nogen der besøger dem.

Rumhavnen = hovedstad; -Aruba Citi: Rumhavnen er faktisk rimelig stor, idet den er hoved udskibningshavn for græseksporten. Selve landings arealet er 5 km² stort og omgivet af gigant store græsbeholdere. I rumhavnen ligger også to store transportere og 5 forskellige privatskibe.

Heltene bliver modtaget af en lidt sjusket tolder, **Albu Beti** er navnet, der er meget venlig og flink, han beder rebellerne at udfylde en **Tolddeklareringsformularerklæring** (håndud). Han påpeger at græs er total forbudt at indføre, samt blomsterfrø, muldjord eller andre planter (alt biologisk). Våben er illegale på planeten og de skal forblive på rumskibet eller konfiskeres, idet "dætte ar een freedelig planeat." Hvis konfiskeret bliver våbnene låst inde i et ikke så solidt udseende skab, nemt at bryde op...!? Dvs. spillerne kan senere hen i eventyret prøve at bryde ind og stjæle deres våben tilbage. Tolderen kan bestikkes, men det er svært, (100 credits + difficult con.) Hvis han bestikkes vil han ikke tillade andet en blasterpistols. Tolderen kan anbefale en mekaniker og hotel, hvis han spørges, og hvis spillerne har været flinke udlevere han en **turistavis** (håndud). Tolderen pointerer, at det er strengt forbudt at overnatte i skibet, pga. af brandfare...!? Hvis spillerne prøver at komme gennem tolden med vold, kan toolderen tilkalde 5 militsfolk. (se karakter ark)

Efter tolden er det op til heltene hvad de vil, der er ikke noget suspekt ved planeten (endnu). Hvis spillerne ikke ved hvad de skal, så bed dem om at tænke sig lidt om. For p.t. er situationen, at deres hyperdrevmotor er defekt, de kan ikke lette og har ingen steder at sove. Og hvad gør man så?

FØRSTE DAG.

- ♦ Klokken er nu 12.00 intergalaktisk tid.
- ♦ Spillerne rådes til at besøge mekanikeren først.
- ♦ Jvf. turistavisen "En mark" afholdes der i dag kl. 14.00 en markrundfart.
- ♦ Græsnoabitjagt er kl. 17.00. (Kan evt. kombineres med "En mark")
- ♦ Miss Arubabeni konkurrence på Gangelar 'lub. kl. 22.00 til 00.00 'appy 'oure.
- ♦ Spillerne SKAL første dag møde Arsenikk Indcup.
- ♦ Spillerne skal lægge mærke til INTAR "reklamerne".
- ♦ Første CUT A WAY sekvens, på et passende tidspunkt om aftenen.
- ♦ Transport af illegalt græs kl 2.00

INTAR - LAVER GRÆS TIL GULD

VIGTIGT - Arsenikk indcup.

Spillerne skal allerede den første dag møde den unge glade og naive kemiker, **Arsenikk Indcup**. Det kan enten ske på natklubben, i baren eller et andet sted man synes passende. Han er meget venlig og imødekommende og taler stort og rosende om Farmen, det nye forskningscenter, som er blevet oprettet til, at forbedre Arubabenis græsprodukter. Han roser også Intar, det firma som har gjort Arubabeni et bedre sted at være. Ydermere anbefaler kemikeren en sightseeing til "Det nye forskningscenter - Farmen." Jvf. turistavisen. Hvis spillerne insistere meget, kan han med en del overtalelsesevne lokkes til at fortælle rebellerne hvordan de kan komme udsat ind på Farmen. (se Farmen) Grunden til at de skal møde ham er, at Arsenikk næste dag bliver udsat for et gasuheld på farmen, hvorefter han med lidt held kommer ind til byen igen, hvor spillerne møder ham, nu fuldstændig reaktionsløs og passiv. Men men, Arsenikk har været så venlig at ligge en besked til spillerne, som de får omkring kl. 16.00 på anden dagen. Nemlig at Farmen invitere til reception kl 19.00 om aftenen, for forretningsfolk, græsopkøbere og højtstående Arubabenis. Arsenikk har sørget for seks indgangsbilletter, men men, spillerne får kun denne besked, hvis de har været flinke ved Arsenikk og kun hvis han har fundet sympati for dem.

INTAR FOR EN BEDRE FREMTID

FØRSTE DAGEN

En mark:

Arubabeni er meget stolte af deres græs og derfor arrangere de en sightseeing til en mark. Der er en guide med og han fortæller vidt og bredt om græsproduktion, høstemetoder, problemer med Græsnobbitter, landbrugsmaskiner osv osv. Arubabenis turistråd er vært for en lækker middag i det grønne, mest græs retter... En hyggelig tur i det grønne, i det 1,8 - 2 meter høje græs. Alt imens de spiser og er glade, hører de en rumlen, hmm, hvad kan det være? Hvis de kigger op ser de at der er en gigant majetærsker på vej mod dem. Lad spillerne svede, mens de panikker rundt og forsøger at starte hooveren, alt imens den gigantiske græsædende kæmpemunds majetærsker kommer nærmere og nærmere. Spiller får selvfølgelig lige stoppet majetærskeren i tide. På majetærskeren, foruden chaufføren, er der en sikkerhedsvagt (sort læder tøj) den skælder guiden ud for at være for tæt på Farmen. Vagten mener at guiden burde vide at det er farligt så tæt på Farmen, hvor de høster meget. Guide kommentar: "De høster sku sjældent omkring Farmen."

Græsnobbitjagt.

Det mest upopulære på Arubabeni er Græsnobbitter. Det er smidige væsner der kan løbe enormt stærkt og æder en masse græs. Derfor arrangeres der jævnligt jagt på disse dyr, som giver 50 credits på hale. Hvis spillerne melde sig til jagt, får de udleveret blaster carabines (Arubabeni standard) en guide og en Hoover. Jagten foregår et par kilometer væk fra Farmen. De første Græsnobbitter de møder pisker væk, men senere møder de 3 meget passive og ligeglade Græsnobbitter. Guiden synes dette er meget underligt, idet de normalt pisker væk. Vi ved selvfølgelig at det er nogle der har været udsat for eksperimenter på Farmen. Hvis spillerne kigger ordentligt efter, finder de en lille radiosender (moderate knowledge eller technical), indopereret i skulderen på Græsnobbitten.

Fortællernote: Imperiet har gjort dette for at undersøge dyrets adfærd efter at have været udsat for gassen. Ellers forløber jagten uden noget videre, andet end spillerne ser de kæmpe store gigantiske majetærskere, blandt andet nogle der "dokker" ovre hos Farmen. Her ved jagten er der en lille morale for spillerne. For det er meget nemt at skyde disse forsvarsløse Græsnobbitter - og er det fedt ?

Første CUT A WAY sekvens: (Et passende tidspunkt om aftenen på første dagen.)

Et tjekket kontor (rum L. - Faggits kontor) Arsenikk kommer ind i rummet og henvender sig til en ældre rank og autoritær herre. (Guvernør/doktor Faggit) **Faggit** henvender sig til Arsenikk: "Nå unge Arsenikk, hvordan går det?" "Tak fint, **svarer Arsenikk, jeg begynder om en lille time.**" **Den ældre herre:** "Godt, venligst dobbelttjek inde opstart." **Arsenikk svarer:** "Javel, doktor." og går ud af skydedøren, lidt ned af gangen til en dør mod højre, der også skyder til side. Et laboratorium. (rum K.

Det Velvillige Græs - af Flemming Sander Jensen

på Farmen) Rummet er stort, sterilt og fyldt med masser af rør, ledninger og dippedutter. En del videnskabsmænd i gang med forskellige gøremål. Arsenikk går ind, hilser, tager nogle hvide handsker på og **spørger ud i lokalet**: "Er emnet klar?"

Natklub: (hver dag)

Gangelar 'lub: "Garanteret gang i den" Ejers af sleske **Airimir Fallos**. Dyrt sted, 300 mennesker kapacitet. Her mødes alle "inn" væsener og udenlandske græsopkøbere, turister og andre forretningsfolk. High tec sted, "smart" musik, blip blob. Stort dansegulv der roterer, små huller hvor der kommer damp og lyskegler op af. "Lækre bar-damer, hvis man ellers kan lide Arubaer, dog er der 2 humanherrings. Stedet er fyldt med fimsede væsener og pjattede hunkøn. Det bedste sted på planeten til at få kontakter til den lokale "underverden". Bla. er **Airimir Fallos** en af de største narkotikahandlere, våbensmuglere og sælgere af illegalt græs. (se karakter ark)

På første dagen er der om aftenen kl. 22.00 - 00.00 Miss Arubabeni konkurrence. Beskriv hvordan 10 udmajede og let påklædte Arubabeni hunner, står og gør sig til midt på dansegulvet, mens svedige og savlende Arubabeni hanner står og grynter. Samtidig er der 'appy 'ouere, hvilket vil sige at der er tredobbelte drinks. Hvis spillerne ikke har været på baren Att Huuemss, så er det fulde og primitive betonstøbersjak på baren - stinkende fulde. (se under baren for videre) Der er vild gang i den på 'lubben. Udsmidere, 5 stk., er Arubabeni Milits soldater til hverdag.

Transport af illegalt græs. (dag 1)

Airimir Fallos, Natklubejer og storhaj, vil kontakte spillerne for at få dem til at hjælpe ham med at transportere illegalt græs. De skal kun køre nogle vognlæs græs fra mødestedet til et lagerhus i rumhavnen, 4.000 credits i betaling. Spillerne får til opgave at møde en "kontakt" 1 km. nord for Farmen kl. 2.00. De skal køre seks store tomme lasthoovere og bytte dem ud med seks fyldte. Når de møder op nord for Farmen, venter der syv sortklædte mænd, med seks fyldte last hoovere. Det er mørkt. det blæser let og der dufter af friskt græs. Selvfølgelig er de alle stormtropper forklædt i sort læder og de betaler deres ugentlige illegale græs til Airimir for at han holder mund, samtidig med at han skaffer dem forsøgskaniner til gasning. Afhentningen skulle gerne forløbe problemfrit, men hvis nu nogle af spillerne vil "volde", så sig klikke lyde, som når blaster rifles slås fra STUN til KILL, for der ligger 5 andre vagter på lur i græsset. Jeg ved ikke hvorfor det skulle komme til ildkamp, men man ved jo aldrig. Bemærk: Den ene af de sortklædte mænd er til daglig portvagt på Farmen, hvis spillerne har været der genkender de ham. Hvis ej genkender de ham når de kommer til Farmen.

ANDEN DAGEN.

- ♦ Møde med pacificeret Arsenikk
- ♦ Sightseeing på Farmen kl. 12.00 - 15.00
- ♦ Anden CUT A WAY sekvens, efter sightseeingen
- ♦ Evt. reception på Farmen kl 19.00
- ♦ Indbrud på Farmen/destruere Farmen

INTAR GIVER DIG ÉT VALG - FREMTIDEN

ANDEN DAGEN.

Sightseeing på Farmen. (dag 2.)

Farmen arrangerer sightseeing på Farmen til alle interesserede. Man mødes ved turistrådet, hvorefter en hooverbus kører folk til Farmen. I bussen er der foruden spillerne, 15 Arubabeni og 3 mennesker, der er græsopkøbere. Arubabenierne er rimelig højrøstet, meget ivrige og nysgerrige. De har svært ved at gå hen hvor man ikke må være og lade være med at piller ved ting. De 3 græsopkøbere går og kigger interesseret, men siger kun lidt. De der bliver vist frem er de store

Det Velvillige Græs - af Flemming Sander Jensen

græstanke (no 4.) og bygningen (no. 2), men kun overetagen. Folk bliver vist ind i laboratoriet (rum C.) hvor der er en masse videnskabsmænd, rør, ledninger og dippedutter. Derefter vises folk ind i rum D, som er et mødelokale, Farmen giver forfriskninger, lyset slukkes og der vises lysbilleder om hvordan Farmen blev bygget, med rejsegilde og glade håndværkere. Her vil spillerne måske luske ud for at snuse, det har de en halv time til, så slutter lysbilledeserie og bussen kører hjem igen. Hvis spillerne ikke skal have Arsenikks indbydelse til receptionen senere, ligger spillerne mærke til et opslag, hvorpå der informeres om receptionen. Hvis spillerne spørger, er receptionen kun for indbudte gæster og de kan ikke få billetter nu.

Anden CUT A WAY sekvens: (efter sightseeing ca. 16.00 - anden dag)

To uniformsklædte herrer står og tager en gallauniform på. **Den ene** siger: *"Jeg bryder mig overhovedet ikke om denne uniform."* **Den anden:** *"Afgjort heller ikke mig. Det var noget andet på Nikar 4, der måtte vi da få lov at gå i vores eget."* *"Har du for resten hørt at vores protokol droid skal repareres af lokale teknikere."* **Den første:** *"Så må vi da håbe DE fik slette alt... ha ha (tør latter)"* Se under rum N. for nærmere information omkring den defekte droid.

Reception på Farmen. (dag 2.)

Kl 19.00 holder Farmen reception, hvis spillerne vil med kan de enten bruge indgangsbilletterne fra Arsenikk (hvis de var flinke) eller prøve at bluffe sig ind, hvilket straks er svære. Men hvis de kommer ind, holdes receptionen i rum F. Som, når spillerne ankommer, er spækket med festklædte Arubabenis, højtidelige videnskabsmænd (Arubabenis og mennesker) og sidst og ikke mindst et suspekt antal af gallauniformklædte sikkerhedsvagter 10 i alt. Rigtigt er, at der er 5 imperialske officerer og 5 normale sikkerhedsvagter, og mere suspekt, de har alle blasterpistols i et diskret, men dekorativt, hylster ved deres side. Lidt efter går Arubabenis kvindelige **præsident Aramour** på talerstolen og siger nogle bevingede ord omkring Farmen og hvor meget Intar har gjort for planeten. (kom så fortæller), så præsenterer hun Doktor Faggit (Guvernør Faggit). Faggit også klædt i gallauniform, med en guldrem hængende fra højre skulder, han er dog ikke bevæbnet. Han går på talerstolen og takker præsidenten og siger mange bevingede ord omkring, hvor meget Arubabeni betyder for Intar, og hvor glad han er for at være her. *Klap Klap Klap juhuuu.* folk jubler. Hvis spillerne ikke har fattet at vagterne og doktor Faggit er suspekter så prøv dette her: Hvis spillerne laver et godt knowledge: Den guldsnor Faggit bærer er en militær orden, og hvorfor har en doktor uniform på? Hvorfor opfører vagterne sig som militære officer, i væremåde og talemåde? De er meget formelle og taler helst kun sammen med hinanden. Receptionen er en god lejlighed for spillerne at snuse rundt, de kan jo lade som om de er fulde, for der er masser af drikke.

Farmen.

Farmen er et stort nybygget fabriksområde med 4 enorme tanke og to store bygninger. Den ene bygning, hovedbygningen, er kun en etage, mens den anden er toetagershøjde. Mellem bygningerne og tankene løber der en catwalk, et utal af ledninger og rør. Der siver tynde vanddampe ud fra 8 små skorstene på fabrikkens tag og en tyk damprøg fra kraftcentralen. (byg. 5)

Arubabenis tror at det er et center beregnet til at udvikle nye græsarter til at forbedre eksporten. Rigtigt er det et biologisk våben center der forsker i: Græsbaseret gasart der fremkalder passivitet ved indånding - projekt **Det Velvillige Græs**. Skaden er formodentlig permanent, kan sammenlignes med det hvide snit.

Centret har en bemanning på 2 AT-ST og 50 stormtropper, hvoraf 15 altid er på vagt, 15 sover og 20 laver andet forefaldende arbejde. Stormtropper optræder til dagligt ikke i traditionel stormtrop uniform, men i sort læder uniform. De arbejder normalt som sikkerhedsvagter på Farmen. AT-ST'ene er gemt godt af vejen i en garage bygning, men kan i nødstilfælde være gjort klar i løbet af 5-10 minutter. Vagter patruljerer Farmen parvis. Der er omkring 200 ansatte på Farmen, men kun et fåtal af udvalgte videnskabsmænd aner hvad det egentlig drejer sig om.

En god måde at komme uset ind på er gennem fabrikken, ved at gå gennem de store modtagerstationer til de enorme græsmajetærskere. Man kan snige sig gennem det høje græs, der strækker sig helt hen til Farmen. Måden til at destruere Farmen på er, at springe rum Q. inde på fabrikken i luften, idet rummet styre trykket i alle græstankene. En thermal detonator er ideel til dette.

Bemærk: Hvis/når spillerne ankommer til vagtrummet ved indgangen møder de portvagten igen, hvis de transportere illegalt græs for Arimir Fallos.

Det Velvillige Græs - af Flemming Sander Jensen

Cropdustere. Foran garageanlægget svæver der otte (8) cropdustere. Hvis spillerne kommer i en nødsituation, kan de benytte dem til at flygte i. Der er plads til en person i hver og en (1) af cropdusterne (selvfølgelig en af dem spillerne tager) er der Velvilligt Græs. De andre er fulde af Græsnobbit sprøjtemiddel, der er forholdsvis uskadeligt for mennesker og Arubabenis, hvis det bliver vasket af inden 12 timer, ellers ætser det huden. Cropdustere bruges til at sprøjte marker og Græsnobbit med. Se nærmere beskrivelse under køretøjer.

Indenfor:

Da det ligesom er meningen at spillerne skal sabotere fabrikken, skal de indenfor på Farmen. Det er forholdsvis let at komme ind (se ovenfor), men først inde og specielt i underetagen, skærpes sikkerhedsforanstaltninger mærkbart i form af kameraer og bevægelsessensorer. I rum N. kan spillerne finde en defekt protokol droid (C3P0). Den indeholder et uddrag af et halvt slettet memorandum der lyder som følger: *"Planlagt aktion "Arubabeni test" kræver 5 cropdustere med en samlet mængde på komprimerede 2m³ pr. enhed." " biiiiiib,dut dut skrat, nej, vent der er mere: "Testoperation Mon Calamari forventet aktionsklar om 10 ...biiip...slukke sig."* Det betyder at imperiet snart vil teste gassen på Arubabenis, senere går turen til Mon Calamari, om 10 uger - og det er jo slemt. Du kan som fortæller også bare smide droiden i hovedet på spillerne, hvis de keder sig eller er ude af trit.

FAT DET !

Det er måske ikke indlysende endnu, men hvis nogle af spillerne stadig ikke har gætte at imperiet er på Farmen, så lad dem da se et stykke imperie uniform stikke ud fra en af de gallaklædte "vagter". Hvis dette ikke virker så vis dem en stormtrop i kridhvid rustning eller en gråklædt imperieofficer gå ind i et rum eller lignende.

Kamp på Farmen

Det kan jo meget nemt komme til kamp på Farmen, hvis spillerne klumre i det. Imperiet vil helst ikke vise sig i stormtrop rustninger, men hvis det brænder på, kommer de, alt afhængigt af, hvad du som fortæller har behov for at smide i hovedet på dem. Stormtropper er jo imperiets elitestyrker, så lad være med at bruge dem som kanonføde, så hellere bruge mindre styrker, der så er sværere at bekæmpe. Der er tre sikkerhedsniveauer på Farmen.

Niveau 1. Skærpet kontrol ved indgang, gennemsyn af alle monitorer og sensorer. Dette sker når feks. en græsnobbit er undsluppet fra laboratoriet eller andre mindre uregelmæssigheder.

Niveau 2. Alarm i mandskabsbarakken. Dobbelt vagter. Alle trapper og elevatorer omkodes med en "hård at knække kode, så kun imperie folk kan benytte dem." Dette sker når feks. en skikkelse er set i et kameraovervåget rum, en stormtrop har glemt at rapportere hver 15. minut eller andet suspekt.

Niveau 3. Storalarm. Neblun B fregat bliver kontaktet, kommer om ca 6 timer. Alle til stormtropper til rådighed i rustning. AT-ST og køretøjer bliver gjort klar og bemandede. Alle rum bliver gennemsynet. Majetærskere bliver sendt væk fra fabrikken, der lukkes hermetisk af for at undgå gasudslip. En sirene lyder i ca. 30 sekunder og så stilhed. Alt dette sker hvis feks. der høres skud. Der er uindbudte indtrængende på området osv.

Flugt fra Farmen.

Hvis opdaget har spillerne forskellige muligheder for flugt. Cropdusterne står bare og venter på at blive stjålet, men der er også en mulighed for at spillerne kan hugge en hoover eller sågar en AT-ST. En AT-ST kan kun have to passagere, hvis spillerne alligevel forsøger at klemme sig sammen, gør det hele svære at betjene for dem, specielt fordi ingen af spillerne har erfaring i en walker. Hvis spillerne er til fods eller i hoover, kan man jo pudse et par gigant majetærskere på dem, så kan de få fart på. Stormtropper vil ellers forfølge dem i AT-ST, hoovere eller på speederbikes.

ACTION.

Note: Hvis spillerne på noget tidspunkt keder sig eller mangler action, så smid det fulde og primitive betonstøbersjak på dem. Hvis spillerne er heldige kan de finde et ID-kort. De måske tro at de kan bruge dette til at komme ind på Farmen med, men det kan de ikke, hvor dumme tror de Imperiet/Intar er? ha ha

Det Velvillige Græs - af Flemming Sander Jensen

Slutning:

Tolderen vil ikke lade spillerne tage af sted, før de er blevet kropsvisiteret, al bagage undersøgt og fødderne tørret af. Hvis spillerne ikke er blevet opdaget af imperiet, kan de flyve uset væk. OPDAGET: Spillerne flyver væk fra planeten forfulgt af TIE-jagere, 3-5 stk. og der vil grangiveligt være en luft/rumkamp. Spillerne vil forsøge at komme i hyperspace, men der lidt problemer med *hypercalculatoren*, p.g.a. det er første prøveflyvning siden reparationen. Spillerne må tage kampen op med TIE-jagerne. Hvis spillerne overlever, lad dem lave et sensorcheck, for der er nu en ny "plet" på skærmen. Easy sensor check vil afsløre at det er en Neblun-B fregat, der nærmer sig med hastig fart. Lad sekunderne trække ud, mens den nærmer sig. Lige i det øjeblik fregatten kommer på skudhold, fyrer den et par salver med dens turbolasere og samtidig melder computeren endelig CALCULATION COMPLETE..... Hyperrummet, stjerner bliver til lange streger, besætningen ånder lettet op og falder slappe sammen i sædet - en vaskeægte Star Wars slutning. Reddet i sidste sekund.

Baggrund for Imperiets tilstedeværelse på planeten:

For 3 måneders tid siden, landede en imperial probe droid uset på Arubabeni. Indtil da havde planeten været fuldstændig uinteressant for Imperiet, men droiden tog nogle planteprøver med tilbage, der efter nogle kemiske eksperimenter, viste sig at være egnet til at fremstille en gas, der gør væsner fuldstændig passive. Dette anser Imperiet til at være et nyt perfekt våben til at passificere sine modstandere med, især civilbefolkninger der modsætter sig en Imperialske magtovertagelse. For i stedet for at opretholde en stor garnison soldater og flådeskibe ved rebelske planeter kan man i stedet gasse befolkningen og bruge de militære ressourcer et mere tiltrængt sted. Gassen påvirker nemlig kun folks viljer og ikke deres fysiske og faglige kunnen, de kan selvfølgelig ikke videreudvikle sig, men de kan heller ikke blive dårligere til det de i forvejen er i stand til. Det perfekte våben der gør væsner til uvildige slaver i magthavernes hænder.

Imperiet på Arubabeni:

Imperiet har oprettet et skyggefirma, der hedder INTAR. Ved hjælp af dette dækningsnavn har de placeret sig på Arubabeni som en absolutte storkoncern og største græshandler. Det tog heller ikke lang tid at "overbevise" Arubabenis regering om, at Imperiet skulle overtage regeringsmagten og Intar skulle have en monopol lignende ordning. Dog denne gang har Imperiet valgt at være undercover - inkognito for, at vække så lidt opmærksomhed som muligt for at få ro til deres lumske gøremål. De udgiver sig for at være et legalt og interesseret firma, der vil hjælpe Arubabeni med at produktudvikle nye græsarter. Alle på Arubabeni, på nær præsidenten, Arimir Fallos og nogle tjenestemænd, aner intet om Imperiets tilstedeværelse.

Det Velvillige Græs - af Flemming Sander Jensen

Steder at tage hen til dagligt:

Se også turistavis.

Byen: Byen er på størrelse med en dansk provinsby og har ingen særlig bemærkelsesværdige bygninger andet end Alkoven. Bemærkelsesværdigt er det dog, at firmaet INTAR har hængt plakater op overalt, der fremhæver hvor godt firmaet er for Arubabeni. Eksempel på plakat: Præsidenten for Arubabeni står med en videnskabsmand, de ser utroligt glade ud.

Mekaniker; -Gurulibs Mekanikkes: **Altus Altur** er navnet, ene ejer og eneste rumskibsreparatør på planeten. Flink, fair pris. 1295,- Credits - Altus kan ikke tilbyde den auxillary power converter de beder om, men han får vist nok nye reservedele i morgen.

(**Fortæller note:** ved hjælp af denne fikse ting, kan du regulere hvornår spillerne kan komme væk, for der er ikke andre auxillary power converter på planeten, end dem Altus får leveret.)

Hotel; -L'Otel Glanuieba Kosmopolitan: Ejers af **Antort Himf**, 50 senge, pænt og rent, men ikke fint. Fair pris. (se turist brochure med kort - fig. 3)

Herberg; -Afiffs accomaditions: Ejers af **Afiff**, stedet er for folk med lidt penge på lommen. Stedet kan rumme 20 væsner og er pænt og rent.

Bar; -Att Huuemss; vært **Agtor Huuem**, Fair pris, plads til 100 individer. Lidt skummelt, værtshusagtigt. Fedtede skindsofaer, små båse, dæmpet belysning, røgfyldt. Lukker kl 23.00 Inter galaktisk tid. Her mødes alle skumle væsener. Musik: ("Bamses tentakel venner/Dårlig blues.") Godt sted og få lumske kontakter - dog oftest småfisk. Her kan de komme i kontakt med **Bik Sheet**. (se karakter ark). På baren er der et sjak beton arbejdere (11). De drikker højlydt og slynger om sig med kvindfolk og penge. Hvis nogen tiltaler dem, er der 50% chance for at de er venlige. **VENLIG:** Info. de har været ude på Farmen og støbe fundamenter til nogle tanke for . Andet ved de ikke - "jo for resten der var skrappe sikkerhedsregler og vagterne var ikke nogen man spøjte med." **UVENLIG:** Trin 1. Pas dig selv din nar, eller jeg støber dig om til en bropille. Trin 2. Spyttende: Hvis du ikke pisser af, hamre jeg din rygsøjle op i hjernen på dig. Trin 3. Hæmningsløs vold.

Hoover leje -Be a groover - Rent a hoover: Ejers **Ast Fiss**, en ITHORIAN med stor blanke øjne, slidt "jakkesæt" og dobbelt krave. Han er smart og hans flyvetøjer kan alt. Han lejer landspeedeer og speederbikes ud til fair priser. 100 - 400 i depositum, 25 -100 om dagen. Han kan skaffe alt tilbehør; minibar, holospil, holoskærm, læderindtræk, tonede ruder etc. Quote: "Selvfølgelig, er der minibar i P12'eren."

Regeringsbygning - Alkoven: Den største bygning i byen. En stor grøn betonkasse med praktiske skodder på vinduerne. I bygningen befinder hele Arubabenis administration sig. Stedet er det eneste officielle sted på planeten. Der er en kvindelig præsident, **præsident Aramour**, som ikke er at træffe. Hvis spillerne opsøger stedet ser de en officielt udseende mand gå ind i bygningen, han er ikke fra Arubabeni. Manden er **Guvernør Faggit** (se karakter ark), imperie officer og leder af projektet **Det Velvillige Græs**. Han er praktisk talt, øverste myndighed på planeten.

Det Velvillige Græs - af Flemming Sander Jensen

Handouts (håndud) og illustrationer.

I seneariet er der følgende håndud: Tolddeklareringsformularerklæring, for at illustrere bureaukrati og hvor vigtigt græs er for planeten og for sjov. Turistavisen (foldes på langs), er spillernes indgangsvinkel til eventyret. De kan her, (tror de) selv bestemme hvad de vil gøre og så er turistavisen også et morsomt indslag. Kort over Farmen, kan vises til spillerne hvis de tager på sightseeing. For at få kortene over bygningerne skal de bryde ind i Farmens interne computersystem. Der er nogle fine illustrationer som spillerne gerne må se, bla. Græsnobbitterne, majetærskerne og cropdusterne m.m.

Råd og vink til fortælleren

Læs karakterarkene grundigt, idet de indeholder vigtige informationer omkring spillerne, samt det kan være at jeg har glemt nogle ting kun beskrevet der. Bla. har Sgt. Blank en thermal detonater (husk 10D i dam) og Enku har en energi skanner. Rollespillet Star Wars er ligesom filmene, nemlig filmisk, så prøv at gøre nogle scener filmiske. Feks. første gang de ser de enorme majetærsker; "en sky af græs i det fjerne, der langsom bliver gennembrudt af et enormt køretøj, der æder sig igennem det grønne græsbælte, mens Græsnobbitter springer for livet ...osv" Eller CUT A WAY scenerne, de er filmiske. En anden god ting, der gør spillerne glade er, specielt når de har gjort noget fedt eller heroisk, INSTANT REPLAY. Prøv at genkalde en lige afsluttede scene, feks. når en spiller siger til en 2 meter høj udsmider, mens han/hun puster røg i hovedet på den: "De er med mig." Enten godt rollespil eller en godt Convince følger nok bagefter, men det er en sjov scene at "genvise". Eller den typisk: Spilleren hører én bagved der råber: "Freeze" Spilleren ved at det er en bad guy, og vender sig hurtigt om og skyder manden fra hoften. Vis dette i Instant Replay og jeg garanterer at din/dine spiller(e) bliver rørt.

MÅL FOR SPILLERNE og andre.

Det overordnede mål for spillerne er, at sabotere Farmen. Husk her at Imperiet kan spore al radiokommunikation fra planeten. Hvis spillerne ved at Imperiet er til stede, lad dem vide det med radiokomm., idet spillerne måske vil kontakte rebellerne. Det overordnede mål med selve senariet går under mottoet: "Det skal være sjovt at være til". Du kan som fortæller sagtens gøre dette til et overordentligt sjovt senarie, idet Arubabeni bønderne er perfekte til at være de dumme og selve ideen med græsplaneten og græs overalt, kan udvides med: Græska (spiritus) Græsbrød, Græspaté, Græsolin (musik), Græsjuice, Grønomatic (græshakkemaskine) osv osv. Ydermere ligger Star Wars op til sjove episoder, smarte bemærkninger og gang i den. Et godt råd fra mig til dig: Brug filmene som inspiration, kender du ikke filmene er du for dum og skal nu til at bruge resten af din månedsløn, på at leje dem ved nærmeste videoforhandler. Det underordnede mål er ikke at kritisere senariet, idet det ikke er forfatteren der er dårlig, men fortælleren der ikke er god nok til at improvisere.

TAK

Jeg vil gerne rette tak til: Bo Jørgensen for at have taget min Star Wars møddom. Georges Lucas for verdens perfekt film. Rune Christensen for briljante illustrationer. Salted Crackers. Merrild. The BaderMynocks team. Lotus og Corel corporation. Et ukendt Taiwanisisk computerfirma. Tori Amos. Epson. Mor. Tulip International og Leif Christensen. Darth Vader. Helvetica. Ib Bertelsen for inspiration til rum P. Mig selv. Spiltræf 9. Prøvespillerne: Bo J. Rune C. Thomas S. Kristian L. Hans B. Bjarke C. og sidst men ikke mindst _____ (til egne notater).

MAY THE FORCE BE WITH YOU....

Bik Sheet.

Beskæftigelse: Halvkriminell
Loyalitet til: sig selv
Højde/vægt/alders: 1,66 / 72 / 40'erne
Race/køn: menneske/han

Fysisk beskrivelse: Bik Sheet er en lille tynd mand med tilbagestrøget fedtet hår og hang til uren hud.

Quote: "Det kan nok skaffes, meen det er jo ikke ligefrem billigt."



DEX 2D: Blaster 3D, Dodge 3D. **KNOW 2D:** Streetwise 4D, Langua. 2D+2, Value 3D+1. **MEC 2D:** Repul op. 2D+2. **PERC 2D+2:** Bargain 4D, Gambling 4D, Hide 4D. **STR 2D.** **TEC 1D+1:** Repul rep. 2D.

Specialer: Pick pocket 4D.

Våben/udstyr: Holdoutblaster, 3D+1 (skjult). Stålkam, STR+1. Spillekort. Lommelærke. Hårcreme.

Info: Bik ved at der for to måneder siden ankom en del udenplanets arbejdere for at opføre noget udenfor byen, men det interessere ham ikke, han vil hellere købe narkotika eller våben. Hvis spillerne spørger om der en imperialske aktivitet på planeten, trækker Bik på skulderene, men for lidt penge kan han fortæller at for ca 2 1/2 måned siden ankom en stor delegation af forretningsmænd med nogle "skrappe" vagter. Normalt er det jo kun mindre handelsrejsende der kommer på planeten. Bik vil hellere tage benene på nakken end slås, ydermere har han nogle "venner" som kan ordne ubehagelige problemer for ham.

Airimir Fallos.

Beskæftigelse: Natklubhaj/helkriminell.
Loyalitet til: sig selv
Højde/vægt/alders: 1,82 / 88 / 25'erne
Race/køn: Arubabeni/han

Fysisk beskrivelse: Airimir ser godt ud, velklædt, arrogant holdning og dufter let af natur.

Quote: "Fortæl mig noget jeg ikke ved !"



DEX 3D+1: Blaster 5D, Dodge 4D, Melee 4D. **KNOW 2D+1:** Streetwise 6D, Langua. 3D, Value 4D. **MEC 3D+2:** Repul op. 4D. **PERC 3D:** Bargain 5D, Gambling 5D, Hide 4D, Persuasion 4D. **STR 3D.** Brawling 4D. **TEC 2D+2.**

Våben/udstyr: Mini Heavy Blaster 5D (skjult). Deospray. Mange penge. Pocket computer. Fedt tøj.

Specialer: Streetwise - Arubabeni 8D. Narko/våben handel 6D.

Info: Airimir vil meget gerne have spillerne til at transportere eller udføre et stort parti illegalt græs. 10.000 - 20.000 credits i betaling. Det eneste de skal er, at møde en "kontakt" lidt nord for Farmen. (se beskrivelse for mere) Airimir ved alt om Imperietes aktiviteter på planeten, ligesom han ved alt andet omkring planeten. Han har en aftale med Imperiet; de forsyner ham med illegalt græs, han holder mund og forsyner Imperiet med forsøgskaniner, som Imperiet kan gasse. Hvad enten spillerne vil hente det illegale græs eller ej, får én eller to af spillerne, en hemmelig besked: Om de vil tjene nogle hurtige penge, de skal bare møde han i morgen tidlig. Om morgnen vil der så være en bil, med et par Imperiefolk, der tager spillerne med til gasning. (se beskrivelse for nærmere.)

Guvernør Faggit. (doktor)

Beskæftigelse: Adm. Imperial Guvernør for Arubabeni. Imperialske officer og leder af Det Velvillige Græs.

Loyalitet til: Imperiet
Højde/vægt/alder: 1,77 / 75 / 43
Race/køn: Menneske/han

Fysisk beskrivelse: Arrogant holdning, rank ryg, gråt hår og det store overblik.



Quote: "To ting gør magthavere magtesløse: uvidenhed eller dumdristighed."

DEX 3D: Blaster 5D, Dodge 4D. **KNOW 4D:** Bureaucracy 5D, Law Enforcement 5D, Langua. 4D, Willpower 5D, Planetary systems 5D. **MEC 2D+2:** Ground/Hoover op. 3D. **PERC 3D:** Command 5D, Con 5D, Persuasion 5D. **STR 2D.** **TEC 2D+2.**

Våben/udstyr: Blaster pistol 4D. Comlink. Konstant 2 bodyguards. (se standard stormtrop)

Specialer: Command - stormtroops 7D.

Info: Guvernør Faggit er fra Imperial Security Bureau. Han er blevet udnævnt til ansvarshavende leder på projekt "Det Velvillige Græs." Han vil gøre alt for at projektet lykkes - ellers ved han hvad der venter ham, hvis det mislykkes. Hvis der sker noget besynderligt på planeten ved Faggit det, han har nære kontakter til Arubabenis præsident, men så sandelig også Airimir Fallos.

Arubabeni racen.

Arubabenis er en race der har udviklet sig fra insektstadiet til at være et intelligent væsen. Denne udvikling har taget mange millioner år og det er først de sidste 200 hundrede år, at Arubabenikulturen kan betegnes som "civiliseret". For ca. 120 år siden ankom det første intergalaktiske rumskib til planeten, det var kolonister på udkig efter nye beboelige planeter. I modsætning til andre tragiske historier om lavere udviklede racer der bliver undertrykt af højere udviklede racer, udviklede Arubabeni og kolonisterne et samarbejde, der hovedsagelig gik ud på, at eksportere den græs, som Arubabeni var så rig på. Kolonisterne var faktisk flinke mennesker og hjalp planeten med at nå et højere udviklingsniveau på meget kort tid. Der er kun få tilbage af kolonisterne, til gengæld er der en del handelsrejsende på planeten.

Arubabeni er et insektlignende væsen. Gennemsnitshøjden; 1,82 m, gennemsnitsvægt; er 80 kg, Gennemsnits levealder; 93 år. Arubabeni har både hunkøn og hankøn, racen er planteædende og fredelig af sind. På grund af den hurtige udvikling, har racen lidt svært ved at tilpasse sig forskellige teknologier, feks. bruger nogle en vandkoger til at vaske tøj i. Racen har i løbet af årene gået væk fra deres lokale sprog, der mest bestod af simple hyletoner, og tilvænnet sig basic, det intergalaktiske sprog - dog med deres eget præg.

Arubabeni bør spilles som bønder, selvom det er præsidenten man spiller, vil karakteren altid have et bondepræg, de bærer ofte græsstrå i munden. Hvis man kan, vil det være fordelagtig, at tale med "Jeppe på bjerget accent" Dvs. sjællandsk landdialekt. Se også velkomsten til Arubabeni i først i senariet. Racens udviklingsniveau kan sammenlignes med forskellig 3. verdenslande, feks. afrikanske lande eller andre jordiske folk som har haft vestlig indflydelse de sidste 100 år. Det er derfor også let for spillerne at bilde Arubabeni forskellige ting ind, idet de jo ikke er sååå intelligente.

Standard Arubabeni.

DEX 3D, KNOW 1D+1, MEC 2D, PERC 3D, STR 3D, TEC 2D. For eksperter tilføj 7-12 D.

Bemærk. Alle Arubabeni har +1D i Running ! og -1D i swimming !

Albu Beti.

Beskæftigelse:	Toldinspektør
Højde/vægt/alder:	1,83 / 82 / 59
Race/køn:	Arubabeni/han

Fysisk beskrivelse: Albu er en gennemsnits Arubabeni, dog sidder hans uniform sjusket og han lugter af gammelt græs.

Quote: "Eein toller er for samfunnet soum
atmåsfære'n ar for a plaanæt. "



DEX 3D: Blaster 4D+1, Dodge 4D+1, Running 4D. Brawling parry 4D. KNOW 1D+1: Bureaucracy 3D+1, Streetwise 4D, Value 3D+2. MEC 2D: Ground/Hoover/Repul op. 3D+2. PERC 3D: Command 4D, Con 4D, Search 6D. STR 3D. Brawling 4D+1. TEC 2D: First aid 4D, Security 4D+2.

Specialer: Alien species - mennesker 5D. Bureaucracy - told og skat 5D. Business - græshandel 6D.

Våben/udstyr: Blaster pistol, 4D. Toldpapirer. Clipborad. Comlink. (Adgang til Blaster rifle i nødstilfælde, 5D) Ekstra græsstrå.

Info: Albu er en flink tolder, der godt kan lide alle dem, som kommer til hans planet. Han ser det som sin pligt at servicere alle nyankomne, hvis de da overholder Tolddeklareringsformularerklæringen og ikke bærer våben. Se også indledningen.

Arubabeni milits.

Arubabeni har en milits, det er den eneste militære enhed på planeten. De er blevet uddannet af militærekspert og er som regel ret dygtige. Styrken tæller omkring 2300 mand, hvoraf de 1300 er reserver. Militsen har commouflagetøj på, men er ikke ens at se på. De ser udisciplinerede og lidt sjuskede ud og tygger mange græsstrå, men tag ikke fejl. De er hårde og ikke til at bestikke. En gang i mellem patruljerer de parvis i gaderne eller kører i en hoover, 4-5 mand. For hver tiende militssoldat er der en sergent og for hver 50 en officer. Gør dem selv lidt sejere.

DEX 2D: Blaster 3D, Dodge 3D, Running 4D, Brawling parry 3D. **KNOW 1D+1.** **MEC 2D:** Ground/Hoover/Repul op. 3D. **PERC 2D.** **STR 2D.** Brawling 3D. **TEC 1D.**

Våben/udstyr: Blaster pistol 4D. Halvdelen har Blaster Carbines 5D, Comlink. Diverse granater: Fragmentet, Røg. Græsstrå. Med Pac. Blast vest +1D -ved fysisk/+1 -ved energi.

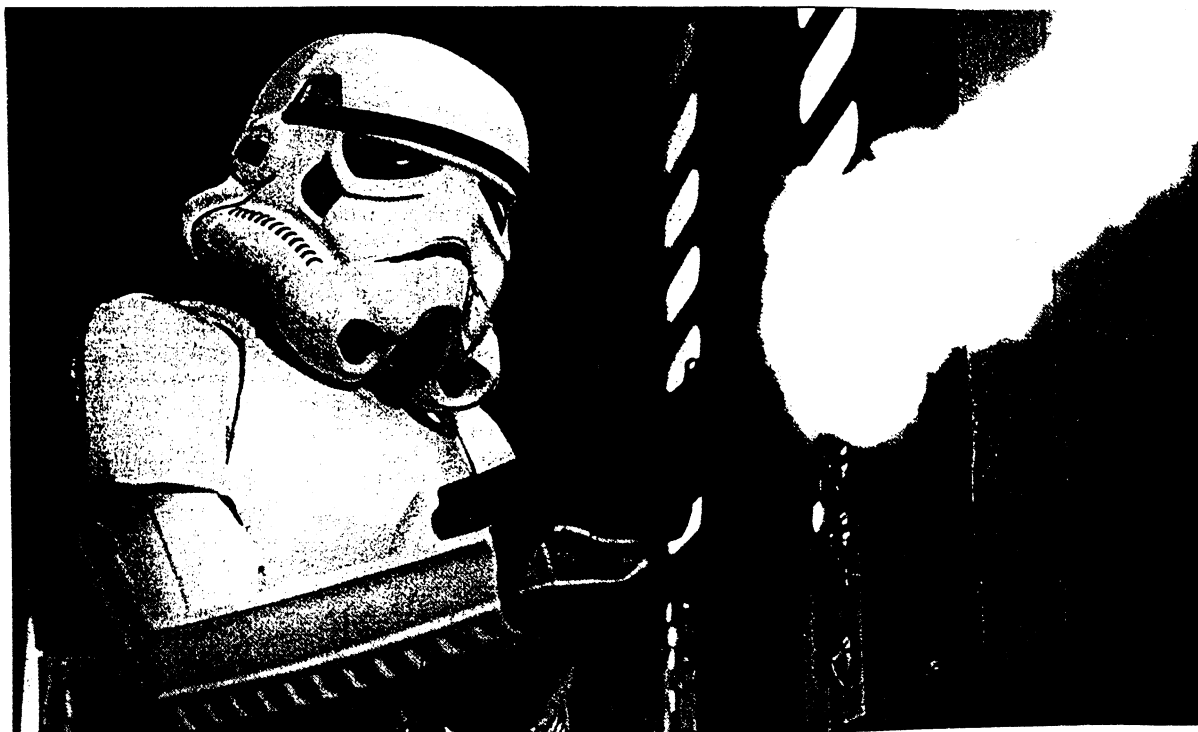
Standard stormtrop.

Den imperialske præsens på planeten er 50 stormtropper og 2 AT-ST. Ved normale omstændigheder er stormtropperne vagter på Farmen. De bærer dog ikke rustning for ikke at vække opmærksomhed, men sort læder uniform (Gestapo lignende). AT-ST'erne befinder sig i garagebygningen og kan klargøres i løbet af 5-10 min. Det gælder for stormtropperne ikke at vække opmærksomhed, men hvis Farmen bliver angrebet gælder dette selvfølgelig ikke. Alle stormtropper er konstant i kontakt med kontrolrummet og melder tilbage hver 15. minut. De opgiver altid deres nummer, hvis nogen at spillerne skulle forsøge at spille stormtrop. Husk: nogle siger at stormtropper er kanonføde, det er forkert, stormtropper er elite styrkerne indenfor impiret, venligst spil derefter. Husk også at stormtropper har indbygget åndedrætsudstyr i deres hjelm.

DEX 3D: Blaster 4D, Blaster rifle 5D, Dodge 4D, Brawling parry 4D. **KNOW 2D.** **MEC 2D.** **PERC 2D.** **STR 2D.** Brawling 3D. **TEC 2D.**

Våben/udstyr: Stormtrop rustning: +1D ved energi. +2D ved fysisk. -1D ved perception. Blaster pistol 4D, Blaster rifle 5D. Comlink i rustning. Hvis ingen rustning, comlink som høretelefoner.

Ovenfor er ikke nævnt specielle stormtropper, som feks. Walker personale, TIE jager piloter, computer teknikere eller officerer. Alle disse skal selvfølgelig have nogle ekstra terninger oven i hatten, til det de er gode til.



Køretøjer og andet godt.

AT-ST Walker.

All Terrain Scout Transport.

Bemanding: 2
Passagerer: 0
Lasteevne: 200 kg
Bevægelighed: 30;90 kmt
Manøvredygtighed: 1D
Styrke: 3D
Våben:

- En dobbelt blaster kanon, skyde kontrol 1D, dam 4D.
- En dobbelt let blaster kanon, skyde kontrol 1D, dam 2D. Co-pilot betjening.
- Granat kaster (concussion), skyde kontrol 1D, dam 3D (max rækkevidde 200m) Co-pilot betjening.

Cropduster.

Sprøjtesvæver

Bemanding: 1
Passagerer: 0
Lasteevne: 2m³
Bevægelighed: 70;200 kmt
Højde: max 35 meter over jorden.
Manøvredygtighed: 3D
Styrke: 1D
Udstyr:

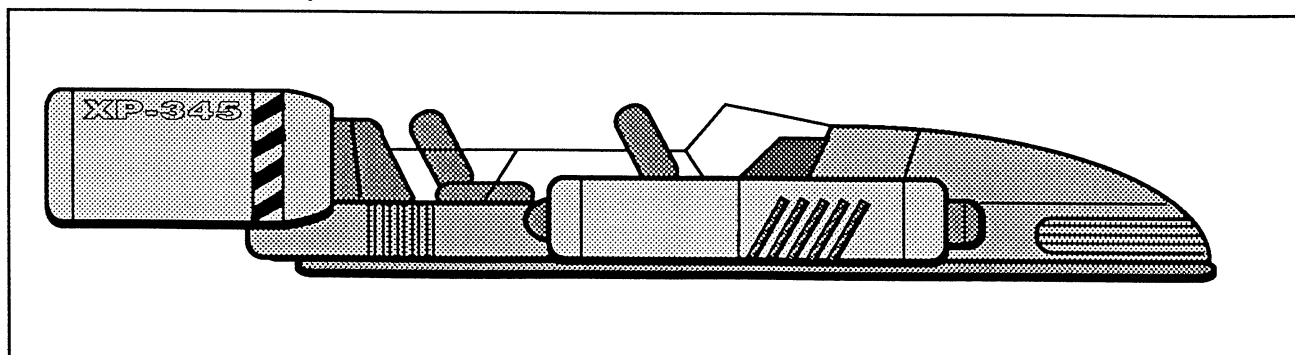
- En mega duster
- En kraftig projektør

Ikas-Adno Nightfalcon.

Speeder bike.

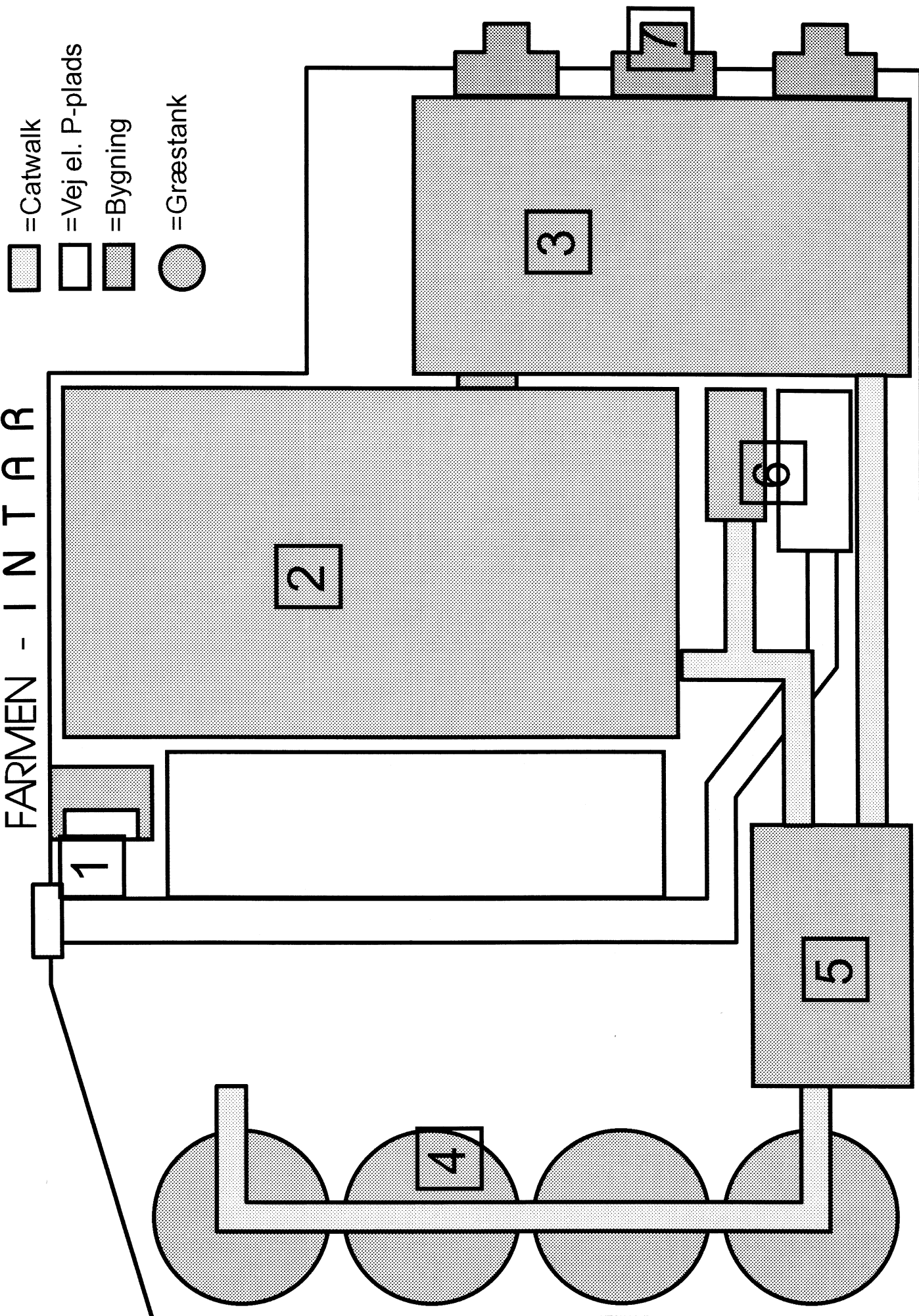
Bemanding: 1
Passagerer: 1
Lasteevne: 4 kg
Bevægelighed: 160;460 kmt
Højde: max 20 meter over jorden.
Manøvredygtighed: 3D+1
Styrke: 1D+2
Våben:

- Laser kanon, skyde kontrol 2D, dam 4D



OVENFØR STANDARD COVER

FARMEN - I N T A R



2



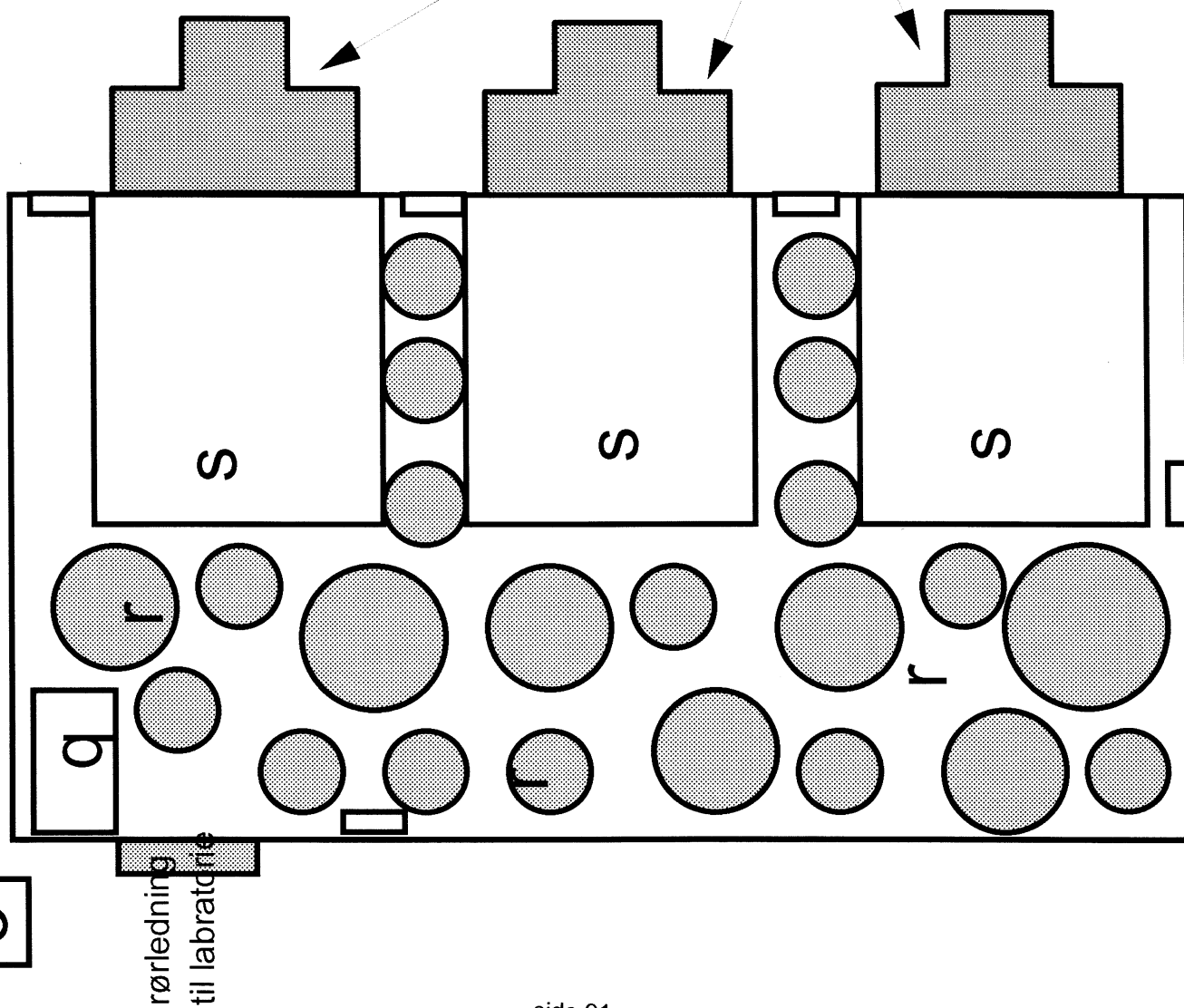
2

2



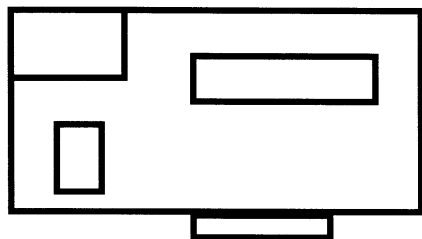
Fabrik

3



1

Vagtrum



Oversigtsbeskrivelse af Farmens ydre og indre incl. fabrikken.

Farmens ydre:

Hele området er dækket af X antal kameraer og bevægelsessensorer, men vær ikke for hård ved spillerne, vagterne keder sig og er uopmærksomme. Kortet over Farmens område må spillerne få udleveret første gang de ser Farmen.

- 1. Vagtrum. Er konstant besat af 3 vagter, der har adgang til Blaster Rifles. Fra vagtrummet overvåges hele Farmen.
- 2. Hovedbygningen. Stor etetagesbygning. Indgang med dobbeltdøre med tilhørende reception. Se senere for nærmere.
- 3. Fabrikken. Etetagesbygning, der dog er dobbelt så høj som hovedbygningen. Se senere for nærmere.
- 4. Gasbeholdere. 20m høje raffinaderi agtige tanke til oplagring af den velvillige gas. To af dem er helt fyldte, mens en tredje er ved at blive fyldt.
- 5. Kraftstation og græsfordeler mellem tanke og fabrik.
- 6. Garagebygning. Bygningen er 10m høj, med samme størrelses dobbeltdøre. Inde i bygningen står der 4 hoovere, 12 Ika-Adno Nightfalcon speeder bikes og 2 AT-ST. Bygningen er aflåst og der er 4 stormtropper derinde, som både agere som vagter og mekanikere. Ude foran svæver der 8 cropdustere - en ladet med velvilligt græs.
- 7. Store tilkørselsramper til de meget store majetærskere, der jævnligt kommer med græs.
- Catwalk: Gangbro fra græstankene over kraftstationen til hovedbygningen og fabrikken der bruges til at gå på (mærkeligt nok), men de fører også store rørledninger og kabler fra og til de forskellige bygninger.

Hovedbygningen - overetagen.

A. Administrationen. Løn, personale, indkøb osv. Her er der absolut intet af interesse. Der er ca. 10 terminaler, men de har alle kun tilgang til lige nævnte emner, som er grundigt rensat for al information omkring projektet "Det Velvillige Græs."

B. Hovedindgang, ventesal og reception. Rummet er flot og om dagen sidder der nogle søde skranke arubabeni piger. Hvis spillerne får adgang til en terminal kan de få grundplanerne over Farmen. - kort side 20-21.

C. Laboratorie. Et meget stort rum, fyldt med borde, kolber, græsudtræk, kogende kar, slanger, ledninger, rør og andet laboratorimagtig. Rummet summer (om dagen) af aktivitet og det vrirler med videnskabsmænd og laboranter. Rummet er der kun for at dække over imperiets gøremål.

D. Direktørkontor. Her holder den ledende videnskabsmand til. Han hedder Appe Sirnugod og er en af de få der ved hvad det går ud på. Her kan spillerne heller ikke finde noget andet at hvis de leder i terminalen på bordet finder de følgende besked, der står på skærmen fordi Appe har glemt at slukke den: "Sikkerhedskopi af "Arubabeni Test "overført ned til kontrolkammeret." Læg mærke til der står "NED", det er selvfølgelig en dum programmør der har lavet den fejl, må han for evigt gå søvnløs.

E. Kantine. Her kan man få noget at spise og der er forskellig automater med mad og drikke. Her kan spillerne evt. støde på en vagt der drikker syntetisk kaffe - av hvad nu.

F. Driftskontrol af fabrikken. Her er der 7 halvdumme Arubabeni teknikere, hvis hovedopgave er, at kontrollere at den automatiske overførsel og produktionproces af græs foregår uden fejl. Bemærk: Om natten er der to halvdumme Arubabeni teknikere på vagt, de sover næsten. Hvis spillerne kommer om natten, kan de høre en kaffemaskine derinde fra.

Det Velvillige Græs - af Flemming Sander Jensen

G. Mandskabsbarakker til videnskabsmænd og andre ansatte der overnatter, men det er sjældent nogen gør.

H. Printerrum, termostatrum - græs til prøvetørring, nærlager med kitler, reagensglas m.m.

I. Lagerrum til alt det der ikke kunne være de andre steder.

Hovedbygningen - underetagen.

J. Hovedovervågningen eller kontrolkammeret. Rummet er kun fyldt halvt op, men den fyldte halvdel er spækket med computere, overvågningsudstyr og kontrolapparatur. I rummet er der 3 vagter, der alle overvåger de forskellige kameraer og sensore, samtidig med at de kontrollerer de halvdumme driftsoperatører ovenpå i rum F.

K. Det onde laboratorie. Det er her det onde imperie foretager sine skumle eksperimenter. Rummet er ligesom det ovenpå, bortset fra at der er 5 montre med Græsnobbitter, hvoraf 4 er passificeret. Om dagen er der rimelig aktivitet af 6 imperialske videnskabsmænd, der er i gang med eksperimenter. Der er hele tiden 2 standardvagter til stede. Om natten er rummet aflåst med en sej sikkerhedskode. Hvis spillerne ankommer efter Arsenikk er blevet passificeret, finder de en montre med smadret glastrude. Det var den montre der beseglede Arsenikks skæbne. Der er en del åndedrætsmasker herinde. Kameraovervåget rum. I rummet står den eneste Velvillige gastank i hovedbygningen ca. 2m³.

L. Guvernør/doktor Faggits kontor. Tjekket kontor - en terminal på bordet. I terminalen kan man finde fortegnelser over bygningen og andre mindre interessante informationer omkring Farmen. Hvis spillerne slår et svært security tjek, kan de få adgang til nogle planer omhandlende projekt "Det Velvillige Græs." Der står mange interessante ting, bla. effekten af gassen. Detaljeret adfærdsoptegnelser af Græsnobbitter, men også om Arubabenis, der er blevet brugt som forsøgskaniner. På kontoret er der en bevægelsessensor.

M. Ophold- og rekreationsrum for stormtropper og andre imperiefolk.

N. Stort lagerrum, fyldt med laboratorieudstyr, nogle glasmonstre, åndedrætsudstyr og meget andet mærkeligt. Her i et hjørne står en defekt og slukket C3P0 protokoldroid. (Den fra anden cutaway sekvens) Den indeholder et uddrag af et halvt slettet memorandum der lyder som følger: "Planlagt aktion "Arubabeni test" kræver 5 cropdustere med en samlet mængde på komprimerede 2m³ pr. enhed." biiiiiiiiiiiiib,dud dud skrat, nej, vent der er mere: "Testoperation Mon Calamari forventet aktionsklar om 10 ..biiip..." Se også under **Indenfor** ved beskrivelse af Farmen.

O. Mandskabsbarakker for stormtropperne. Enten sover der ca. 15 eller også opholder de sig i rum M. pga. de kører 3 holdsskift. I rummet er der tres skabe, i de fleste er der en komplet stormtroprustning og en blaster rifle.

P. Et rum hvor der er lagret alt det ingen gad at se på. Bla. en latrindroid, der lugter af ged.

Fabrikken

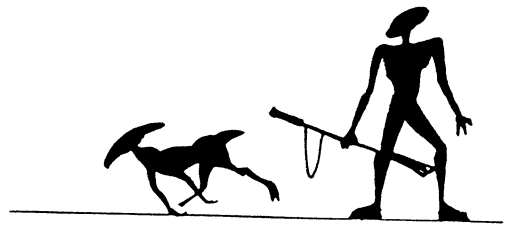
Q. Rummet styre trykket i alle græstankene og er fyldt med tællere, måleudstyr og et par store røde håndtag der styrer trykket. Der er farligt at eksperimenter med håndtagene og der er en god chance for GASudslip. Hvis man springer dette rum, ryger fabrikken, det meste af hovedbygningen samt de fire store gastanke i luften. Kædereaktion mellem tankene.

R. Græstanke i forskellige størrelser og med forskellige stadier af gasudvindingen af græsset, intet er dog farligt endnu.

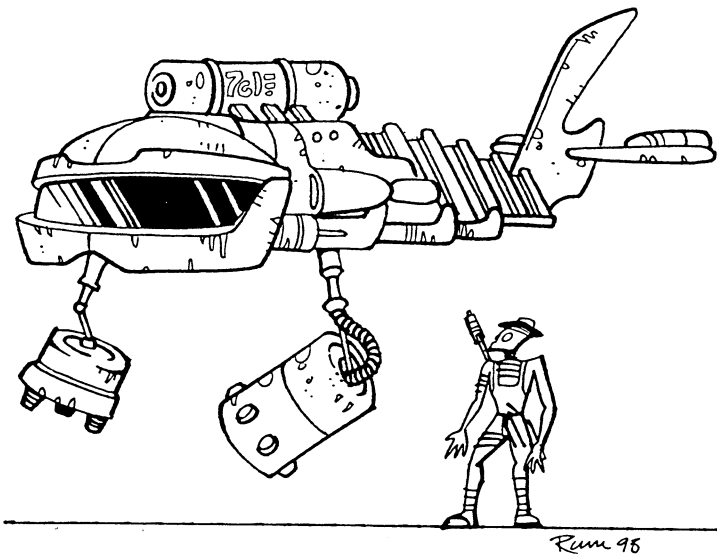
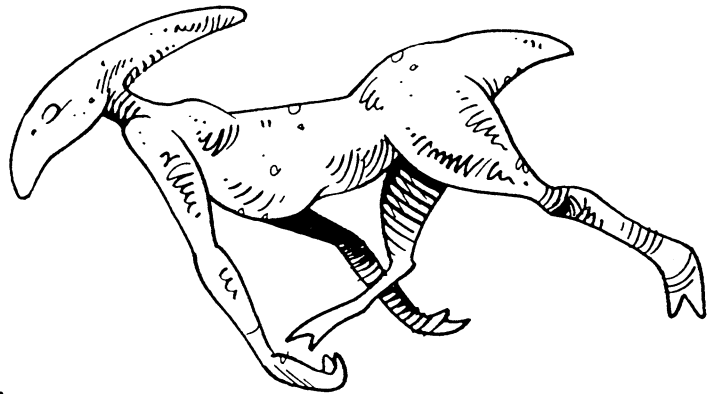
S. Indslusningsporte for de store majetærskere.

Diverse. Trapperne fører ned til underetagen, de er kameraovervåget og dørene er kodet. Elevatoerne er også kodet, men med en nem kode. Dog hvis hovedovervågningen føler der er fare på færde, bliver elevatoernes kode ændret til noget sværere. Mellem fabrikken og hovedbygningen føre en rørledning. Der kan man godt kravle gennem, langs de store rør og ledninger.

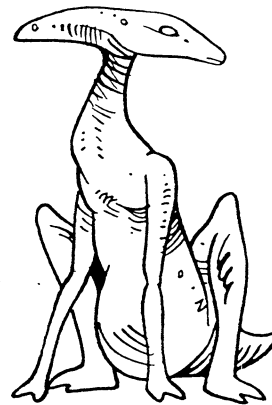
GRÆSNOBBIT



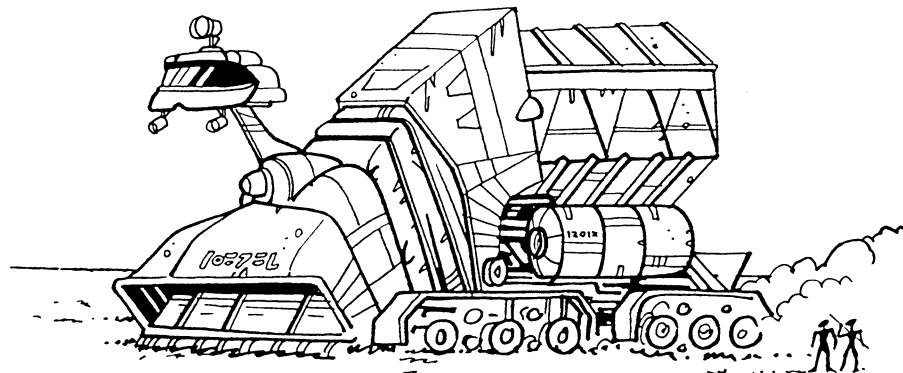
CROPDUSTER



Rum 95



MAJETÆRSKER



Rum 93

FLYDE SKEMA

DET VELVILLIGE GRÆS AF FLEMMING SANDER JENSEN

INTAR - du kan ikke sikre
din fremtid bedre.
Invester allerede i dag i
INTAR obligationer

Forhistorie fortælles
Samtaleark læses

Ankomst til Arubabeni
Møde med tolder og
udlev. af Turistavis

Alt ser fredeligt og roligt ud
på nær lige alle disse INTAR plakater

Mekaniker og
hotel/herberg

Alle er flinke og
vejret er godt

En mark

En stor majetærsker
og en sur vagt

Skyde og morale
Møde med passive
Græsnobbitter

Græsnobbijtjagt

Det vigtige møde med
Arsenikk Indcup

Kontakt med
underværden

Gangelar 'lub
(natklub)

Garanteret
gang i den

Første CUT A WAY sekvens

En rød sild, men
alligevel mistænksomt
med de "sorte" mænd

Transport af
illegalt græs

Første dagen

Møde med en nu passiv
ikke længere glad kemiker
ved navn Arsenikk

Sightseeing på
Farmen

Rundvisning og lysbilledeshow
tid til at snuse og se suspekte ting

Anden dagen

Reception på
Farmen

Endnu mere suspect
nu skal der snuses

Anden CUT A WAY sekvens

Spillerne vil her måske
vente til det bliver mørkt
hvilket er en rigtig god ide

Liste rundt og
destruere Farmen

Nu bliver det først suspect
Hjælp er imperiet her !?

Vild kamp og rigtig
Star Wars slutning

Masser af stormtropper
og vild flugt

Ovennævnte er en løs sammensætning af hvad der sandsyneligvis vil ske, men tingene kan jo sagtens udvikle sig anderledes. Der er heller ingen der siger, at fortællingen kun skal strække sig over 2 dage. Men det er vigtigt at man gemmer overraskelsen om imperiet til aller aller sidst så det bliver spillernes point of no return. Når først spiller er opdaget har de ikke lang tid at sabotere og komme væk i. Der tages forbehold for evnesvage spillere og prisændringer. Gå i Gud.

Tolddeklareringsformularerklæring

Undertegnede sværger herpå at undertegnede ikke medfører eller har til hensigt at indføre nedestående emner på Arubabeni. Undertegnede erklære sig enig i, at hvis nedestående indføres, vil det medføre retsforfølgelse underlagt Arubabenis strengeste love for indførsel af ulovlige emner.

(Venligst kryds af med tydeligt kryds.)

EMNER	MEDFØRER IKKE	MEDFØRER	ANTAL
Muldjord			
DNA celler			
Løg			
Frøbiller			
Insekter			
Græsnobbitter			
Plantesaft			
Madvarer			
Drikkevarer			
Blomsterfrø			
Dyr			
Svampe			
Narkotika			
Kemiske produkter			
Æg			
Sæd			
Alt organisk, der har indflydelse på Arubabenis biologiske kredsløb overhovedet			

Dato: _____ Underskrift: _____

Skib: _____

Besætning:



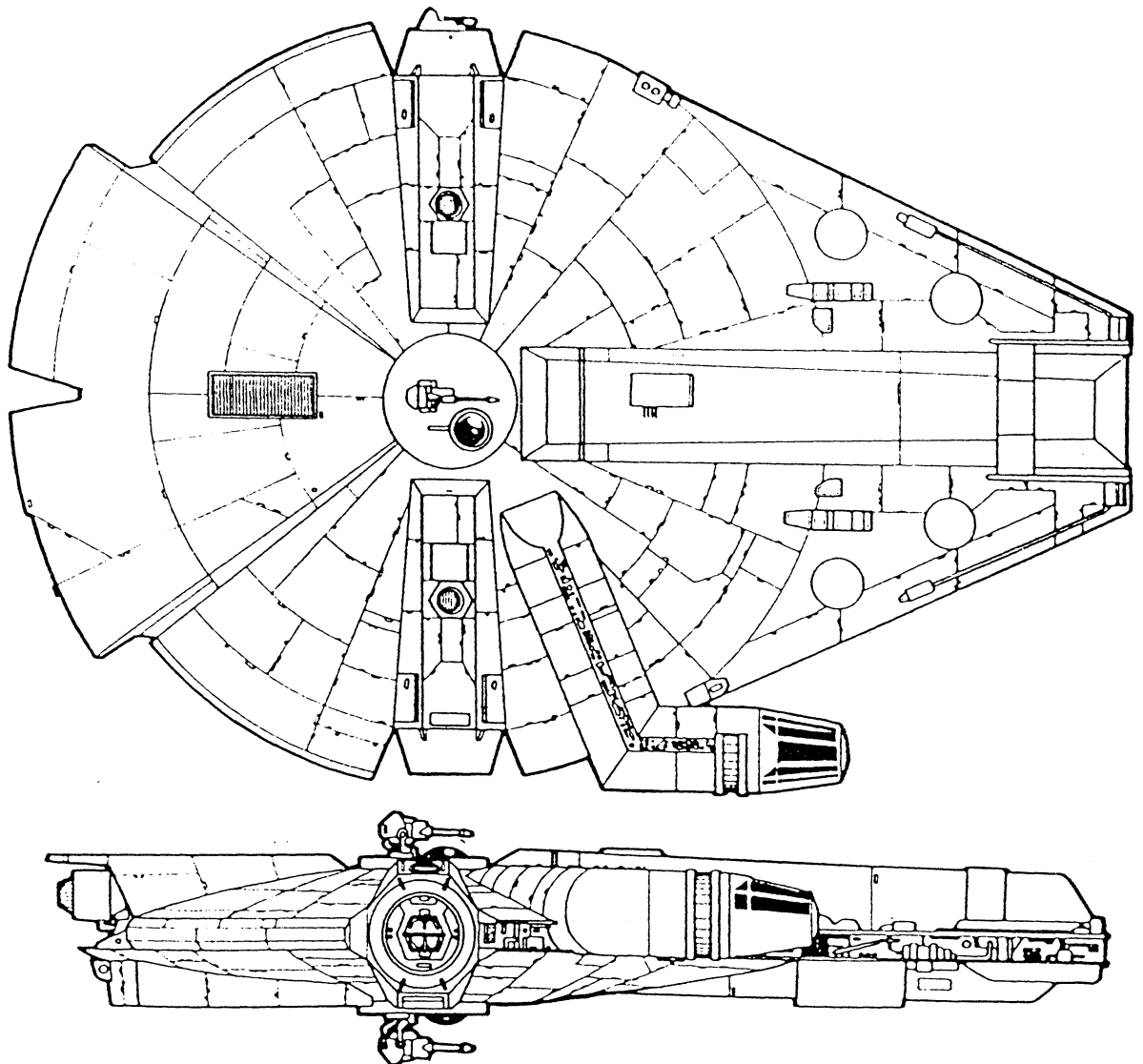
Gøremål på Arubabeni: _____

Sidst anløbne planet eller system: _____

Disack Croose.

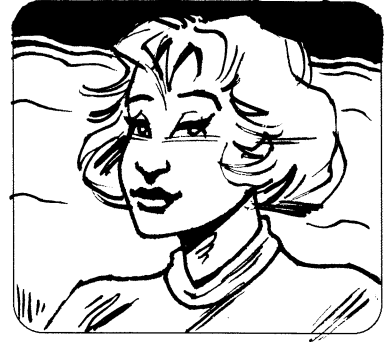
YT-1300 Custom Armourd Transport.

Craft	Corellian YT-1300 Transport	Hull	4D
Type	Armourd Transport	Shields	2D
Scale	Starfighter	Sensors	
Length	35 meters	Passive	10/0D
Skill	Space Transports	Scan	25/1D
Crew	1 to 2, can coordinate	Search	40/2D
Passengers	10	Focus	2/4D
Cargo Capacity	90 metric tons	Weapons	Two laser cannons
Consumables	2 months	Weapon name	Laser cannon
Hyperdrive Multiplier	x 1	Fire Arc	Turret
Hyperdrive Backup	Yes	Crew	1
Nav Computer	Yes	Skill	Starship Gunnery
Maneuverability	1D	Fire Control	3D
Space	5	Space Range	1-3/12/25
Atmosphere	500; 900 kmh	Atmosphere Range	2-6/24/50km
Escapepods	2 (4 pers.)	Damage	4D
Personal equip.:	Breathmasks. Vaccum suits. 6 blaster rifles. 2 med pacs		



Enku Limtaka.

Beskæftigelse: Handlende.
Højde/vægt/alders: 1,71 / 58 / 29
Race/køn: menneske/hun
Rang: Specforce Marine



Fysisk beskrivelse: Enku er en uskyldig udseende og forholdsvis attraktiv kvinde, dog med et ar på højre kind. Hendes ene propil er brun og den anden grøn.*

Quote: "Nå, men hvis det virkelig er dit absolut sidste tilbud (puster røg ud) så må jeg vist hellere finde en anden køber."

DEX 3D+1	KNOW 2D+1	MEC 3D+2	PERC 3D	STR 3D	TEC 2D+2
Blaster 4D+1	Business 5D	Astrogation 4D	Bargain 4D+2	Brawling 3D+2	Security 3D+1
Dodge 4D	Law Enforcement 3D+1	Space Transports 5D	Command 3D+1	Stamina 3D+1	Space Transport Repair 3D
Pick Pocket 4D	Planetary Systems 3D+2	Starship Gunnery 5D	Con 4D+2		
	Streetwise 5D	Starship Shields 5D	Forgery 3D+2		
	Value 5D		Hide 5D		
	Willpower 3D+2		Persuasion 4D		

Specialer: Business - euforiserende stoffer 6D. Bargain - euforiserende stoffer 6D.

Våben: Heavy Blaster Pistol (BlasTech DL-44), Hold-Out Blaster, skjult på ryggen. (Merr-Sonn Q2), 2 røg granater.

Udstyr: Comlink (hånd), ID-kort, Falskt ID-kort, Med Pac, Civilt tøj, 1731 credits. (731 kontant), Bærer rebel uniform incl. Blast Helmet og Blast Vest. Gulv-vandpipe. Euforiserende Eikel blade. Energi scanner (100m).

Baggrund: Enku er datter af en nomade familie, der levede af at handle mellem galaksens uendelige planeter. Enku blev i en alder af 15 bortgift til en rig købmand, der senere viste sig at være smugler. Hos ham lærte Enku en helt anden side af handel, nemlig handel med euforiserende stoffer; alkohol, narkotikum, kunstige stoffer, o.m.m. En dag da "købmanden" og Enku var på forretningsrejse, blev de stoppet af en toldkontrol, der endevendte rumskibet. Smuglervarer blev der fundet og ægteparret blev fængslet. "Købmanden" blev dømt til at arbejde i Kessler minerne, mens Enku slap med 2 års normalt fængsel, pga. "uvildig indblanding i ægtefælles lovovertrædelse. §432 (stk342b73)" Efter endt fængselsophold startede Enku sit eget firma, på ruinerne af sin ægtefælles. Forretningen gik godt, indtil nøjagtig det samme skete, en toldkontrol, men denne gang var Enku forberedt og undslap. Nu var hun desværre eftersøgt i hele galaksen, så hun havde ikke noget andet alternativ, end at tilslutte sig Alliancen, i håb om amnesti, når/hvis Alliancen nogen sinde kommer til magten.

Personlighed: Enku er en hård kvinde, hun har set steder og ting, som ingen normal borger nogen sinde kunne drømme om. Hun har set de værste narkobuler, bordeller, alkoholiserede planeter og det ene efter den andet lig, dræbt pga. narkokrig og hævnakter. Nu har Enku endelig besluttet at stoppe, mens legen stadig er rimelig god, hun har heller ikke andet alternativ. Hun kæmper kun for Alliancen af personlige årsager, idet hun ikke tror på nogen "sag". Enku er ikke nem at imponere, hun er kold og kynisk og hader at rende rundt i denne "latterlig" uniform, dog er hun loyal overfor sine "arbejdsgivere". Enku får ofte en lille vandpipe - "til nervene."

Force points: 1
Force sensitive: Nej
Move: 10
Character Points: 2

- ☐ Stunned
- ☐ Wounded
- ☐ Incapacitated
- ☐ Mortally Wounded

* Kendere ved at når man ryger tilstrækkelig mange Eikel blade ændres farvesamsætningen i en persons øjespektre. Eikels virkning: Passivitet og ligegyldighed. +2 ved Dexterity -2 ved Knowledge.

Arimir Benton.

Beskæftigelse: Rumskibsmekaniker
Højde/vægt/alder: 1,75 / 78 / 32
Race/køn: menneske/han
Rang: Specforce Marine



Fysisk beskrivelse: Arimir er af normal bygning, har sort hår og dybe sorte øjne.

Quote: "Dræb det skide Imperie."

DEX 2D+1	KNOW 3D	MEC 2D+2	PERC 3D	STR 2D+2	TEC 4D
Blaster 3D+1	Planetary Systems 5D	Hover Vehicle Operation 3D	Command 3D+1	Brawling 3D+2	Capital Starship Repair 6D
Brawling Parry 3D	Willpower 3D+2		Gambling 4D	Stamina 3D+1	Space Transp. Repair 4D+2.
Dodge 3D	Krydstogter 7D		(-1D i at høre, - se baggrund)		
Grenade 3D+1					

Specialer: Hyperdrevmotorik 7D.

Våben: Heavy Blaster Pistol (BlasTech DL-44)

Udstyr: Comlink (hånd), Lommecomputer, Værktøjssæt, ID-kort, Med Pac, Civilt tøj, Rød kedeldragt, 644 credits. (44 kontant), Bærer Alliance uniform incl. Blast Helmet og Blast Vest.

Baggrund: Arimir blev født på planeten Blika Stot af en kvægavler far og en kvægavler mor. Heldigvis for Arimir ville hans far, at han ikke skulle ende som ham, så han skaffede knægten en læreplads i en velrenommeret rumskibsdok. Der blev Arimir uddannet og som 19 årig fik han arbejde på et Mon Calamari krydstogtskib, som ansvarlig hyperdrevskonsulent. Der arbejdede han i 12 år, indtil ruten, af "sikkerhedshensyn" blev nedlagt af imperiet. Dette vakte stor utilfredshed både hos Arimir og de andre besætningsmedlemmer (5.402 i alt), så de demonstrerede. Imidlertid mente Imperiet ikke at demonstrationen var lovlig, så da demonstrationen var på sit højeste opstillede de et antal repeating blasters og mejede 231 demonstranter ned. Denne onde gerning skabte et indædt had til imperiet hos Arimir og han søgte til Alliancen.

Personlighed: Arimir hader imperiet og vil se dets tilintetgørelse. Arimir bryder sig ikke om bureaukrati og har et ikke kapitalistisk livssyn. På grund af at han har arbejdet 12 år ved hyperdrevs motorerne på et Mon Calamari krydstogtskibet er han tunghør (-1D ved at høre, perception) Arimir bliver tit deprimeret, især når noget går for langsomt. Han vil se resultater, her og nu. Arimir har tit mareridt over hændelsen ved demonstrationen, hvilket bare øger hans had til imperiet og ansporer ham til, at "speede op" og komme i gang med at udslette det skide imperie.

Force points: 1

Force sensitive: -

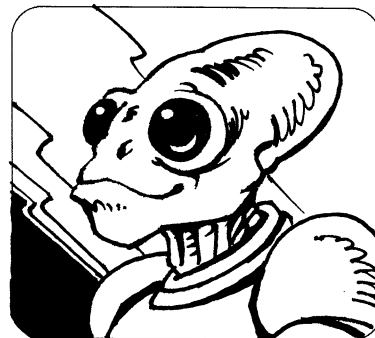
Move: 10

Character Points: 2

- ☐ Stunned
- ☐ Wounded
- ☐ Incapacitated
- ☐ Mortally Wounded

Ikaba Sinai.

Beskæftigelse: Løjtnant i hæren
Højde/vægt/alders: 1,70 / 69 / 21
Race/køn: Mon Calamari/han
Rang: Løjtnant - Specforce Marine



Fysisk beskrivelse: Ikaba er en ung Mon Calamari, med store blanke øjne.

Quote: "Svøm ikke dybere end gællerne bærer."

DEX 3D+1	KNOW 3D+1	MEC 2D+1	PERC 2D+1	STR 3D	TEC 3D+2
Blaster 4D	Alien Spec. 4D	Astrogation 3D	Search 3D	Brawling 3D+2	Security 4D
Vehicle Blaster 4D	Planetary Systems 5D	Starfighter Piloting 4D	Con 3D	Swimming 5D	
	Bureaucra. 4D	Starship Gunnery 4D		Stamina 3D+1	
	Cultures 4D	Starship Shields 4D			

Specialer: Starship/fighter Combat 6D, Command - Alliance tropper 3D+2

Våben: Heavy Blaster Pistol (BlasTech DL-44)

Udstyr: Comlink (hånd), Lommecomputer, ID-kort, Med Pac, Civilt tøj, 1243 credits (239 kontant), Bærer Alliance Løjtnant uniform incl. Blast Helmet og Blast Vest. Alliancekonto 3000 credits - til uforudsete hændelser, Calamari Sushi (mad), Mon Calamari spejlsolbriller.

Baggrund: Racen Calamaris forfædre levede for lang tid siden i havet, men racen har nu tilpasset sig landjorden. Planeten Calamari er hovedsagligt dækket af vand og har kun små øer og kontinenter. Deres kultur har ikke udviklet sig ikke på samme måde sammenlignet med menneskelig standard, pga. den manglende jernmalm forekomst på planeten. Dette har formodentlig medført til den fredelige historie på Calamari og en filosofisk livsholdning, indtil den dag racen mødte Imperiet. Mon Calamari er nu en af de største Alliance sympatisører i galaksen, idet imperiet i sin tid erobrede deres planet og gjorde beboerne til slaver. Da de våbenløse Calamaris forsøgte at gøre modstand, destruerede Imperiet 3 af Calamaris flydende byer, denne ugering virkede dog ikke efter hensigten og Calamari opgav deres passifisme og tog våben i hånd. Det lykkedes at fordrive Imperiet og siden har Calamaris strømmet til Alliancen. Ikaba er en af dem. Ikaba er på hans første mission, han har studeret på militær akademiet i 2 år, hovedsaglig Starship og Starfighter combat. Han har haft en kommet karriere og har fået lovning på rang af kaptajn, hvis missionen lykkes. Til at assistere sig på denne mission, har han fået Sergeant Blank "Brag" under din kommando.

Personlighed: Ikaba er af natur fredelig og ikke voldelig, men har pga. af hans baggrund er han tvunget til at tage våben i hånd. Han er 100% Alliance sympatisør og loyal over alle grænser. Han er målbevidst og ambitiøs og er en officer lige efter bogen, men har dog et problem, han har passifistblod i årene, dette og hans ringe erfaring giver udslag i, at han har svært ved at dræbe.

Force points: 1

Force sensitive: ja

Move: 11

Character Points: 3

- ☐ Stunned
- ☐ Wounded
- ☐ Incapacitated
- ☐ Mortally Wounded

Mission Information.....personlig fil.....

Mød jagergruppe Rød 4 og 5, ved Lutau, koordinater 332.938.393.334. om én uge. Eskort transport "Jentiur", "Kimar", "Bladi", til Benn II. Højeste prioritet. Transportere medtager 2 Ion kanoner og Deflektor skjold generatorere til base forsvar.

Fil slut.....

Bentar "Fire" Klootsak.

Beskæftigelse: Pilot
Højde/vægt/alder: 1,66 / 68 / 19
Race/køn: menneske/han
Rang: Specforce Marine - Pilot



Fysisk beskrivelse: Bentar er en lille rødhåret gut, der allermest ligner en bleg engelsk minearbejdersøn fra Manchester.

Quote: "Shit, har du set den nye blasterturbulatorfordeler til A-wingene?"

DEX 3D	KNOW 2D	MEC 4D	PERC 3D	STR 3D	TEC 3D
Blaster 4D	Streetwise 4D	Sensors 4D+2	Gambling 4D	Brawling 4D	First Aid 4D
Running 3D+2	Survival 2D+2	Starfighter Piloting 5D+2	Command 3D+1		Starfighter Repair 4D+2
Throw Weapons 4D+1	Planetary Systems 3D+1	Starship Gunnery 5D+2	Persuasion 3D+2		Starship Weap. Repair 4D+2
Grenade 3D+1		Starship Shields 5D+2			

Specialer: Starfighter Piloting - A-Wing 6D+2.

Våben: Heavy Blaster Pistol (BlasTech DL-44), Kastekniv i støvle (dam: str+1D, range 2-3/5/10m)

Udstyr: Comlink (hånd), ID-kort, Med Pac, Civilt tøj, 52 credits (kontant), Bærer rebel uniform incl. Blast Helmet og Blast Vest. Diverse rumskibsmagasiner på en billig lommecomputer.

Baggrund: Bentar "Fire" er født på Metodoria, en kombineret mine- og sværindustri planet. Allerede som 13 årig stak Bentar hjemmefra, som blind passager på et Yachtskib, der var ejet af en enorm rig enkefrue. Da han blev fundet var Yachten allerede i hyperrummet, men da den enormt rige enkefrue så den lille rødhårede purk løb hendes øjne i vand og hun forbarmede sig over ham. Bentar blev pilotens lille assistent og fra det tidspunkt af fik rumskibsfeberen fat i lille Bentar. Han begyndte at studere alt omkring rumskibe og jagere, med kyndig vejledning af piloten, til han endelig, som 17 årig, var gammel nok til at komme på akademiet. Med økonomisk støtte fra den igen tårevædede enormt rige enkefrue kom Bentar på akademiet og der var Bentar eller "Fire", som han blev kaldt, en mønsterelev og han gik ud som 19 årig med topkarakter. Nu er han nybagt kampflyver i Alliancen og er på hans 3 mission (incl. denne).

Personlighed: Bentar "Fire" er en fyrig gut, med gå på mod og altid det smarte svar på læberne. Han føler sig bedst til rette når han sidder bag konsollen på en A-Wing jager, som han har fløjet i mange under øvelser, men dog kun i to kampepisoder. Bl.a. har han nedskudt 2 TIE jagere og én TIE-Interceptor, hvilket han benytter enhver given lejlighed til at nævne. Bentar har et lidt iltet temperament og kan ikke lide man driller ham med hans størrelse. Gennem piloten på Yachten har han lært nogle små tricks, som tit har hjulpet ham, bl.a. noget med en kastekniv, brydning og streetwise.

Force points: 1

Force sensitive: -

Move: 10

Character Points: 1

- ☐ Stunned
- ☐ Wounded
- ☐ Incapacitated
- ☐ Mortally Wounded

Charlac Cult.

Beskæftigelse: Studerende
Højde/vægt/alder: 1,89 / 78 / 27
Race/køn: menneske/han
Rang: Specforce Marine



Fysisk beskrivelse: Charlac er høj, ranglet med røde kinder markante kindben, brunt hår og en lille ambitiøs hestehale.

Quote: "Vi er alle betydningsløse væsner i sammenligning med Kraften."

DEX 2D+1	KNOW 4D	MEC 2D	PERC 2D+1	STR 3D	TEC 2D
Melee Combat/ Parry 4D	Cultures 4D+2	Hover Vehicle Operati. 3D+2	Command 3D+1	Brawling 3D+2	Hover Vehicle Repair 3D+2
Blaster 3D+1	Bureaucracy 5D	Repulsorlift Operati. 3D+2	Search 3D	Stamina 3D+1	Repulsorlift Repair 3D+2
Brawling p. 3D	Willpower 4D+2		Hide 3D+1		First Aid 3D+1
Dodge 3D			Sneak 3D+1		
Grenade 3D			Persuasion 4D		

Specialer: Sværdkamp 5D, Repulsorlift Op. - Ikas-Adno Nightfalcon 4D+2, Control 1D; Control Pain ,Remain Conscious, Sense 1D; Life Detection, Life Sense.

Våben: Heavy Blaster Pistol (BlasTech DL-44 - sat på stun), Kraftig kårde (dam: str+1D)

Udstyr: Comlink (hånd), ID-kort, Med Pac, Brun silkekappe, Civilt tøj, 324 credits. (201 kontant), Bærer rebel uniform incl. Blast Helmet og Blast Vest og den brune silkekappe. Bærer amulet uden på sin uniform forestillende et Bantha-hovede.

Baggrund: Charlac er født på en lille måne, B2, der omkredser gasplaneten Chordom. Hans forældre var pionerer, der arbejdede som ingeniører på en stor mineralmine på B2. Charlac var rastløs og havde ingen at lege med, så han kastede sig over minens omfattende bibliotek. I bibliotekets arkiver fandt han nogle fortællinger, der omhandlede Kraften og Clon krigene. Dette fordybede Charlac sig i og vågnede først op af fra hans virkelighedsflugt, da der en dag styrtede et rumskib ned på månen. Rumskibet var fra Alliancen og der var ingen overlevende. Imperie soldater kom nogle få timer senere, slettede alle spor og forsvandt lige så hurtigt som de var kommet. Denne episode vakte Charlacs interesse, idet det først nu gik op for ham, at der faktisk var krig i galaksen og at der fandtes et alternativ til den dræbende kedelige måne. Nogle måneder senere drog Charlac afsted, uden hans forældres viden, kun bevæbnet med en kårde og en amulet, han havde fundet på månens museum. Siden har Charlac strejft om i galaksen, bl.a. har han været ansat hos en Hoover og Speederbike forhandler, hvor han forelskede sig i Ikas-Adno Nightfalcon biken. Forhandleren viste sig senere at være hemmelig rekrutteringsagent for Alliancen, hvilket var Charlacs chance til at slutte sig til en sag han havde vundet mere og mere sympati for, nemlig kampen mod undertrykkelsen - for friheden.

Personlighed: Charlac holder sig helst for sig selv og meditere en del. Hans mål er at finde en Jedi-mester, der kan lære ham Kraften, men indtil videre må han nøjes med at kæmpe for Alliancen som gemen soldat. Dog insistere han på at beholde sin kappe på, samt sin amulet. Charlac er pasifist (det er i Kraftens ånd) og dræber kun i yderste nødstilfælde, blaster altid på Stun. Han holder hemmeligt, at han har nogle Krafter (sense, control), og belærer ofte andre, når de efter hans mening, gør noget forkert.

Force points: 1

Force sensitive: Ja

Move: 10

Character Points: 2

- ☐ Stunned
- ☐ Wounded
- ☐ Incapacitated
- ☐ Mortally Wounded

Jedi kodex, som Charlac fandt i biblioteks arkivet.

Der er ingen følelse, der er fred
Der er ingen arrogance, der er viden
Der er ingen lidenskab, der er afklarethed
Der er ingen død, der er Kraften

Sergent Blank eller "Brag".

Beskæftigelse: Sergent i hæren
Højde/vægt/alder: 1,81 / 93 / 38
Race/køn: menneske/han
Rang: Specforce Marine - Sergent



Fysisk beskrivelse: Blank er meget stor og robust. Har gråt hår, dybe øjenhuler, en smal mund og stærke hænder.

Quote: "En granat i hånden er bedre end én i munden."

DEX 3D+2	KNOW 2D+2	MEC 2D+2	PERC 2D+1	STR 3D+2	TEC 3D
Blaster 5D	Bureaucracy 4D	Beast Riding 3D	Command 4D+1	Brawling 4D+1	Demolition 4D+1
Melee combat/ parry 4D+2	Intimidation 3D+1	Communications 4D	Con 4D+1		Armor/Blaster Repair 5D
Missile Weapons 4D+1	Survival 4D	Ground/Hover/ Repulsorlift 4D	Hide 5D		Ground/Hover/ Repuls. Rep. 4D
Vehicle Blasters 4D+1	Law Enforcement 4D		Sneak 4D+2		First Aid 4D
Dodge 4D+1	Streetwise 3D+2		Search 3D+2		Security 5D
Grenade 4D	Willpower 4D				

Specialer: SoroSuub Blaster Rifle 6D, Demolition - bygninger 5d+1

Våben: Heavy Blaster Pistol (BlasTech DL-44), granader: 4 fragmentation, 2 røg, 2 blind og én thermal detonator (husk 10D! i dam).

Udstyr: Comlink (hånd), ID-kort, Med Pac, Civilt tøj, Galla uniform, 450 credits (kontant), Bærer rebel uniform incl. Blast Helmet og Blast Vest. Kikkert. Solbriller. Security tool set. Fiskesæt. Six Pack; Intergalaktisk Super Export Øl.

Baggrund: Blank eller "Brag" startede sin karriere ved et sikkerheds firma, som sikkerheds officer. Senere fortsatte han en militære karriere hos den gamle Republiks ingeniørtropper. Det var det han gik tilnavnet Brag, idet det første han gjorde var, at springe en barak i luften, fordi han havde ladet en tændsats ligge i vindueskarmen. Da den gamle Republik blev opløst og hæren overtaget af det nye Imperie, deserterede Blank til Alliancen. Blank blev her mere seriøs med sit erhverv og efter et år tid i Alliancen blev han udnævnt til sergent. Siden da har Blank eller "Brag" været på utallige special missioner og har fået et omdømme i marinekorpset, som pålidelig, effektiv og loyal. Han er blevet sat under Løjtnant Ikabas personlige kommando for at assistere den nye officer på denne mission.

Personlighed: Blank er en bestemt og effektiv mand. Han lader intet til tilfældighederne og sætter pris på ordentlig forberedelse. Blank eller Brag kan tit være grov og ligefrem, dog aldrig overfor overordnede, men overfor rekrutter og andre "duknakker". Han har en forkærlighed for eksplosiver fra hans tid ved Ingeniørtropperne og gemmer sin thermal detonator til en special lejlighed. Blank fisker i sin fritid - eller når der er tid, helst med en Intergalaktisk Super Export Øl ved sin side. Som man kan se på Blanks færdigheder, har han været gennem mangt og meget og han har tit en røverhistorie om en eller anden mission på en eller anden planet, som ingen har hørt om før. (som regel er 50% sandt)

Force points: 1
Force sensitive: -
Move: 10
Character Points: 3

- ☐ Stunned
- ☐ Wounded
- ☐ Incapacitated
- ☐ Mortally Wounded

En røverhistorie: Engang da min gruppe og jeg ankom til en Imperialske forpost på Venkan 34, jungleplaneten over alle jungleplaneter, hørte vi en underlig gryntet. Vi undersøgte det nærmere og fandt et stort behåret dyr på størrelse med en mindre troppe transporter. Det lå og sov. Pludselig vågnede det og så mig dybt i øjnene, det åbnede munden og jeg så lige ind i det største tandfyldte sylespidse helvede i hele galaksen. Men så - jaa, I/du vil ikke tro det - så sagde det til mig: "Hvis det er de "hvides" lejr I vil angribe - så følg mig. Og så.....bla, bla....."

Indledning

I cockpittet:

Bentar: Yes, yes, ha ha, der fik jeg fandeme snøret de amatører. Det var jo så nemt som at stjæle syntetiske boller fra en protokoldroid.

Lt. Ikaba: Joo øøh, det var da meget godt Bentar, men har du bemærket hyletonen og de to røde lamper foran dig. Det betyder hull damage, eller på Basic: "Du har næsten todelt rumskibet i dit redningsforsøg."

Bentar (hyler) : "Shiiit"

Arimir (løber ind): Og ikke nok med det, se her. - Dette er auxillary power converteren fra hyperdrevs motoren. Dens funktion er, at den er hovedprosessoren i opstartsproseduren og.....

Enku: Ja, det er fint. Betyder det vi er fucked up eller hvad ?

Arimir: Ja, der må have været en konflikt mellem hyperdrevsudregneren og Bentars manøvre og hvor finder vi en reserve ? Uden converteren kan vi aldrig starte igen.

Charlac: (med usikker stemme) Hvad taler I om ?

Enku: (klapper Charlac på skulderen) Charlac, vi er fucked, og springer i luften om 2 minutter. Jeg fedter ned i opholdsrummet, så må I eksperter finde ud af det. (går ned og ryger)

Charlac: Hvad ? Springer i luften ? Jeg sagde jo nok, at der var noget galt.

Arimir: Der er ikke noget eller nogen der springer i luften. Vi kan sagtens komme ud af hyperspace, men det er det at starte igen der er problematisk. Jeg ser på det igen. (går ned til hyperdrevet)

Sgt. Blank: (Vender sig om) Det er underligt, denne situation minder mig om en gang vi sad fast på Andori, fuldstændig løbet tør for brændstof og ilt og...

Charlac: Jeg er rolig, Kraften er med os.

Lt. Ikaba: Øhh, jeg må mane til besindighed. Vi har jo stadig vores computer.

Sgt. Blank: De har ret Løjtnant. Hvis jeg må få alles opmærksomhed. Den nødkurs computerne beregnede er nu identificeret. Den nærmeste sikre havn, er: Arubabeni ..?

Bentar: Aroubiae.. hvad er det?

Sgt. Blank (smager på ordet): Arubabeni.

Indledning

I cockpittet:

Bentar: Yes, yes, ha ha, der fik jeg fandeme snøret de amatører. Det var jo så nemt som at stjæle syntetiske boller fra en protokoldroid.

Lt. Ikaba: Joo øøh, det var da meget godt Bentar, men har du bemærket hyletonen og de to røde lamper foran dig. Det betyder hull damage, eller på Basic: "Du har næsten todelt rumskibet i dit redningsforsøg."

Bentar (hyler) : "Shiit"

Arimir (løber ind): Og ikke nok med det, se her. - Dette er auxillary power converteren fra hyperdrevs motoren. Dens funktion er, at den er hovedprosessen i opstartsproseduren og.....

Enku: Ja, det er fint. Betyder det vi er fucked up eller hvad ?

Arimir: Ja, der må have været en konflikt mellem hyperdrevsudregneren og Bentars manøvre og hvor finder vi en reserve ? Uden converteren kan vi aldrig starte igen.

Charlac: (med usikker stemme) Hvad taler I om ?

Enku: (klapper Charlac på skulderen) Charlac, vi er fucked, og springer i luften om 2 minutter. Jeg fedter ned i opholdsrummet, så må I eksperter finde ud af det. (går ned og ryger)

Charlac: Hvad ? Springer i luften ? Jeg sagde jo nok, at der var noget galt.

Arimir: Der er ikke noget eller nogen der springer i luften. Vi kan sagtens komme ud af hyperspace, men det er det at starte igen der er problematisk. Jeg ser på det igen. (går ned til hyperdrevet)

Sgt. Blank: (Vender sig om) Det er underligt, denne situation minder mig om en gang vi sad fast på Andori, fuldstændig løbet tør for brændstof og ilt og...

Charlac: Jeg er rolig, Kraften er med os.

Lt. Ikaba: Øhh, jeg må mane til besindighed. Vi har jo stadig vores computer.

Sgt. Blank: De har ret Løjtnant. Hvis jeg må få alles opmærksomhed. Den nødkurs computerne beregnede er nu identificeret. Den nærmeste sikre havn, er: Arubabeni ..?

Bentar: Aroubiae.. hvad er det?

Sgt. Blank (smager på ordet): Arubabeni.

Indledning

I cockpittet:

Bentar: Yes, yes, ha ha, der fik jeg fandeme snøret de amatører. Det var jo så nemt som at stjæle syntetiske boller fra en protokoldroid.

Lt. Ikaba: Joo øøh, det var da meget godt Bentar, men har du bemærket hyletonen og de to røde lamper foran dig. Det betyder hull damage, eller på Basic: "Du har næsten todelt rumskibet i dit redningsforsøg."

Bentar (hyler) : "Shiiit"

Arimir (løber ind): Og ikke nok med det, se her. - Dette er auxillary power converteren fra hyperdrevs motoren. Dens funktion er, at den er hovedprosessoren i opstartsproseduren og.....

Enku: Ja, det er fint. Betyder det vi er fucked up eller hvad ?

Arimir: Ja, der må have været en konflikt mellem hyperdrevsudregneren og Bentars manøvre og hvor finder vi en reserve ? Uden converteren kan vi aldrig starte igen.

Charlac: (med usikker stemme) Hvad taler I om ?

Enku: (klapper Charlac på skulderen) Charlac, vi er fucked, og springer i luften om 2 minutter. Jeg fedter ned i opholdsrummet, så må I eksperter finde ud af det. (går ned og ryger)

Charlac: Hvad ? Springer i luften ? Jeg sagde jo nok, at der var noget galt.

Arimir: Der er ikke noget eller nogen der springer i luften. Vi kan sagtens komme ud af hyperspace, men det er det at starte igen der er problematisk. Jeg ser på det igen. (går ned til hyperdrevet)

Sgt. Blank: (Vender sig om) Det er underligt, denne situation minder mig om en gang vi sad fast på Andori, fuldstændig løbet tør for brændstof og ilt og...

Charlac: Jeg er rolig, Kraften er med os.

Lt. Ikaba: Øhh, jeg må mane til besindighed. Vi har jo stadig vores computer.

Sgt. Blank: De har ret Løjtnant. Hvis jeg må få alles opmærksomhed. Den nødkurs computerne beregnede er nu identificeret. Den nærmeste sikre havn, er: Arubabeni ..?

Bentar: Aroubiae.. hvad er det?

Sgt. Blank (smager på ordet): Arubabeni.

Indledning

I cockpittet:

Bentar: Yes, yes, ha ha, der fik jeg fandeme snøret de amatører. Det var jo så nemt som at stjæle syntetiske boller fra en protokoldroid.

Lt. Ikaba: Joo øøh, det var da meget godt Bentar, men har du bemærket hyletonen og de to røde lamper foran dig. Det betyder hull damage, eller på Basic: "Du har næsten todelt rumskibet i dit redningsforsøg."

Bentar (hyler) : "Shiiit"

Arimir (løber ind): Og ikke nok med det, se her. - Dette er auxillary power converteren fra hyperdrevs motoren. Dens funktion er, at den er hovedprosessen i opstartsproseduren og.....

Enku: Ja, det er fint. Betyder det vi er fucked up eller hvad ?

Arimir: Ja, der må have været en konflikt mellem hyperdrevsudregneren og Bentars manøvre og hvor finder vi en reserve ? Uden converteren kan vi aldrig starte igen.

Charlac: (med usikker stemme) Hvad taler I om ?

Enku: (klapper Charlac på skulderen) Charlac, vi er fucked, og springer i luften om 2 minutter. Jeg fedter ned i opholdsrummet, så må I eksperter finde ud af det. (går ned og ryger)

Charlac: Hvad ? Springer i luften ? Jeg sagde jo nok, at der var noget galt.

Arimir: Der er ikke noget eller nogen der springer i luften. Vi kan sagtens komme ud af hyperspace, men det er det at starte igen der er problematisk. Jeg ser på det igen. (går ned til hyperdrevet)

Sgt. Blank: (Vender sig om) Det er underligt, denne situation minder mig om en gang vi sad fast på Andori, fuldstændig løbet tør for brændstof og ilt og...

Charlac: Jeg er rolig, Kraften er med os.

Lt. Ikaba: Øhh, jeg må mane til besindighed. Vi har jo stadig vores computer.

Sgt. Blank: De har ret Løjtnant. Hvis jeg må få alles opmærksomhed. Den nødkurs computerne beregnede er nu identificeret. Den nærmeste sikre havn, er: Arubabeni ..?

Bentar: Aroubiae.. hvad er det?

Sgt. Blank (smager på ordet): Arubabeni.

Indledning

I cockpittet:

Bentar: Yes, yes, ha ha, der fik jeg fandeme snøret de amatører. Det var jo så nemt som at stjæle syntetiske boller fra en protokoldroid.

Lt. Ikaba: Joo øøh, det var da meget godt Bentar, men har du bemærket hyletonen og de to røde lamper foran dig. Det betyder hull damage, eller på Basic: "Du har næsten todelt rumskibet i dit redningsforsøg."

Bentar (hyler) : "Shiiit"

Arimir (løber ind): Og ikke nok med det, se her. - Dette er auxillary power converteren fra hyperdrevs motoren. Dens funktion er, at den er hovedprosessen i opstartsproseduren og.....

Enku: Ja, det er fint. Betyder det vi er fucked up eller hvad ?

Arimir: Ja, der må have været en konflikt mellem hyperdrevsudregneren og Bentars manøvre og hvor finder vi en reserve ? Uden converteren kan vi aldrig starte igen.

Charlac: (med usikker stemme) Hvad taler I om ?

Enku: (klapper Charlac på skulderen) Charlac, vi er fucked, og springer i luften om 2 minutter. Jeg fedter ned i opholdsrummet, så må I eksperter finde ud af det. (går ned og ryger)

Charlac: Hvad ? Springer i luften ? Jeg sagde jo nok, at der var noget galt.

Arimir: Der er ikke noget eller nogen der springer i luften. Vi kan sagtens komme ud af hyperspace, men det er det at starte igen der er problematisk. Jeg ser på det igen. (går ned til hyperdrevet)

Sgt. Blank: (Vender sig om) Det er underligt, denne situation minder mig om en gang vi sad fast på Andori, fuldstændig løbet tør for brændstof og ilt og...

Charlac: Jeg er rolig, Kraften er med os.

Lt. Ikaba: Øhh, jeg må mane til besindighed. Vi har jo stadig vores computer.

Sgt. Blank: De har ret Løjtnant. Hvis jeg må få alles opmærksomhed. Den nødkurs computerne beregnede er nu identificeret. Den nærmeste sikre havn, er: Arubabeni ..?

Bentar: Aroubiae.. hvad er det?

Sgt. Blank (smager på ordet): Arubabeni.

Arubabeni milits.

Arubabeni har en milits, det er den eneste militære enhed på planeten. De er blevet uddannet af militæksperter og er som regel ret dygtige. Styrken tæller omkring 2300 mand, hvoraf de 1300 er reserver. Militsen har commouflagetøj på, men er ikke ens at se på. De ser udisciplinerede og lidt sjuskede ud og tygger mange græsstrå, men tag ikke fejl. De er hårde og ikke til at bestikke. En gang i mellem patruljerer de parvis i gaderne eller kører i en hoover, 4-5 mand. For hver tiende militssoldat er der en sergent og for hver 50 en officer. Gør dem selv lidt sejere.

DEX 2D: Blaster 3D, Dodge 3D, Running 4D, Brawling parry 3D. **KNOW 1D+1.** **MEC 2D:** Ground/Hoover/Repul op. 3D. **PERC 2D.** **STR 2D.** Brawling 3D. **TEC 1D.**

Våben/udstyr: Blaster pistol 4D. Halvdelen har Blaster Carbines 5D, Comlink. Diverse granater: Fragmentet, Røg. Græsstrå. Med Pac. Blast vest +1D -ved fysisk/+1 -ved energi.

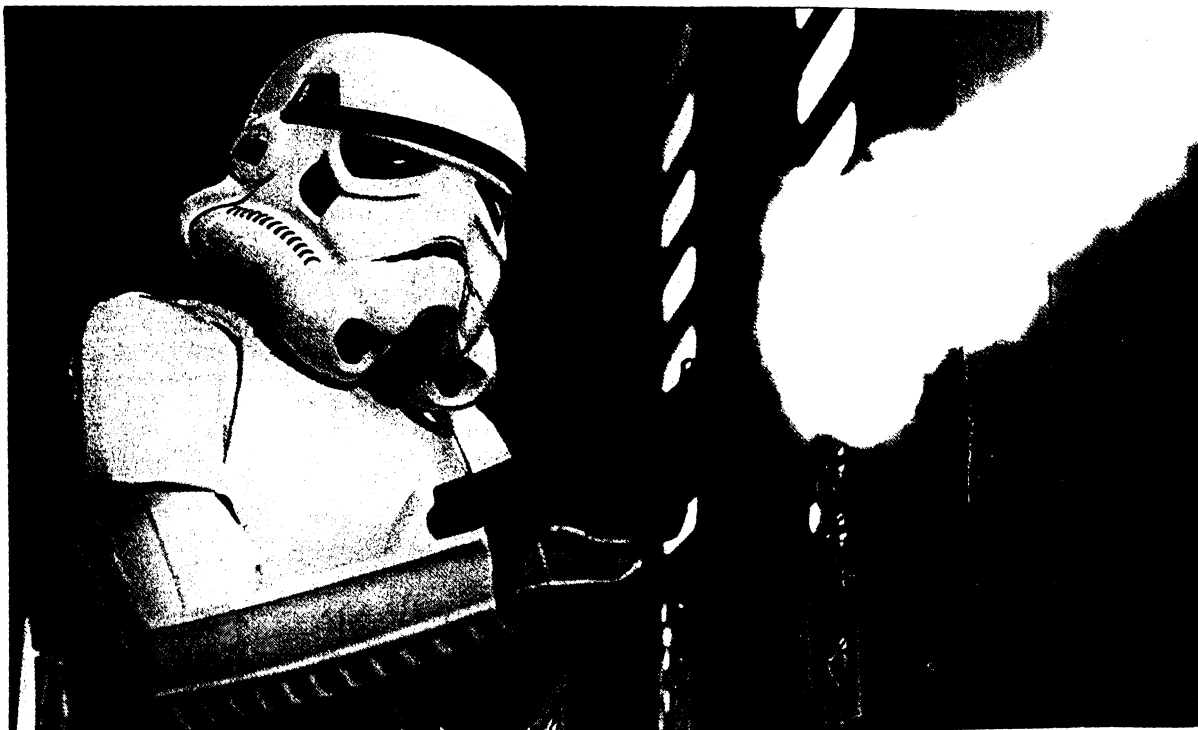
Standard stormtrop.

Den imperialske præsens på planeten er 50 stormtropper og 2 AT-ST. Ved normale omstændigheder er stormtropperne vagter på Farmen. De bærer dog ikke rustning for ikke at vække opmærksomhed, men sort læder uniform (Gestapo lignende). AT-ST'erne befinder sig i garagebygningen og kan klargøres i løbet af 5-10 min. Det gælder for stormtropperne ikke at vække opmærksomhed, men hvis Farmen bliver angrebet gælder dette selvfølgelig ikke. Alle stormtropper er konstant i kontakt med kontrolrummet og melder tilbage hver 15. minut. De opgiver altid deres nummer, hvis nogen at spillerne skulle forsøge at spille stormtrop. Husk: nogle siger at stormtropper er kanonføde, det er forkert, stormtropper er elite styrkerne indenfor impiret, venligst spil derefter. Husk også at stormtropper har indbygget åndedrætsudstyr i deres hjelm.

DEX 3D: Blaster 4D, Blaster rifle 5D, Dodge 4D, Brawling parry 4D. **KNOW 2D.** **MEC 2D.** **PERC 2D.** **STR 2D.** Brawling 3D. **TEC 2D.**

Våben/udstyr: Stormtrop rustning: +1D ved energi. +2D ved fysisk. -1D ved perception. Blaster pistol 4D, Blaster rifle 5D. Comlink i rustning. Hvis ingen rustning, comlink som høretelefoner.

Ovenfor er ikke nævnt specielle stormtropper, som feks. Walker personale, TIE jager piloter, computer teknikere eller officerer. Alle disse skal selvfølgelig have nogle ekstra terninger oven i hatten, til det de er gode til.



Køretøjer og andet godt.

AT-ST Walker.

All Terrain Scout Transport.

Bemanning: 2
Passagerer: 0
Lasteevne: 200 kg
Bevægelighed: 30;90 kmt
Manøvreedygtighed: 1D
Styrke: 3D
Våben:

- En dobbelt blaster kanon, skyde kontrol 1D, dam 4D.
- En dobbelt let blaster kanon, skyde kontrol 1D, dam 2D. Co-pilot betjening.
- Granat kaster (concussion), skyde kontrol 1D, dam 3D (max rækkevidde 200m) Co-pilot betjening.

Cropduster.

Sprøjtesvæver

Bemanning: 1
Passagerer: 0
Lasteevne: 2m³
Bevægelighed: 70;200 kmt
Højde: max 35 meter over jorden.
Manøvreedygtighed: 3D
Styrke: 1D
Udstyr:

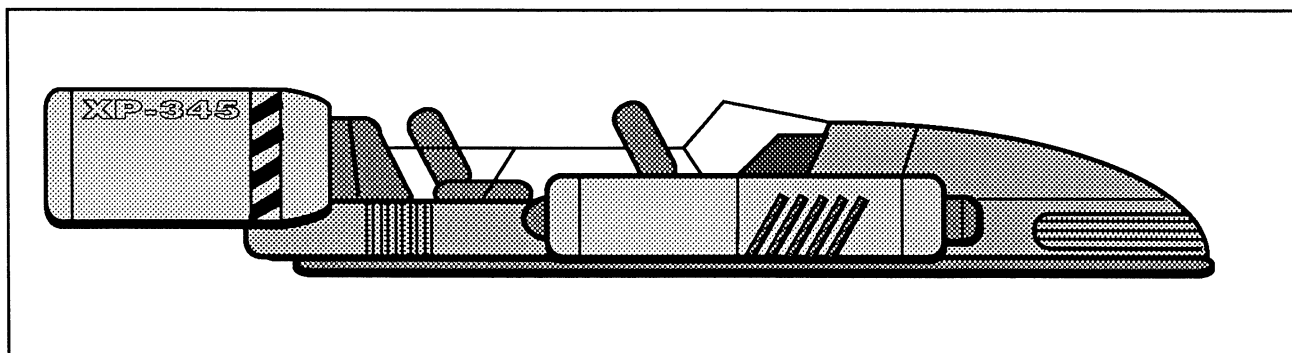
- En mega duster
- En kraftig projektør

Ikas-Adno Nightfalcon.

Speeder bike.

Bemanning: 1
Passagerer: 1
Lasteevne: 4 kg
Bevægelighed: 160;460 kmt
Højde: max 20 meter over jorden.
Manøvreedygtighed: 3D+1
Styrke: 1D+2
Våben:

- Laser kanon, skyde kontrol 2D, dam 4D

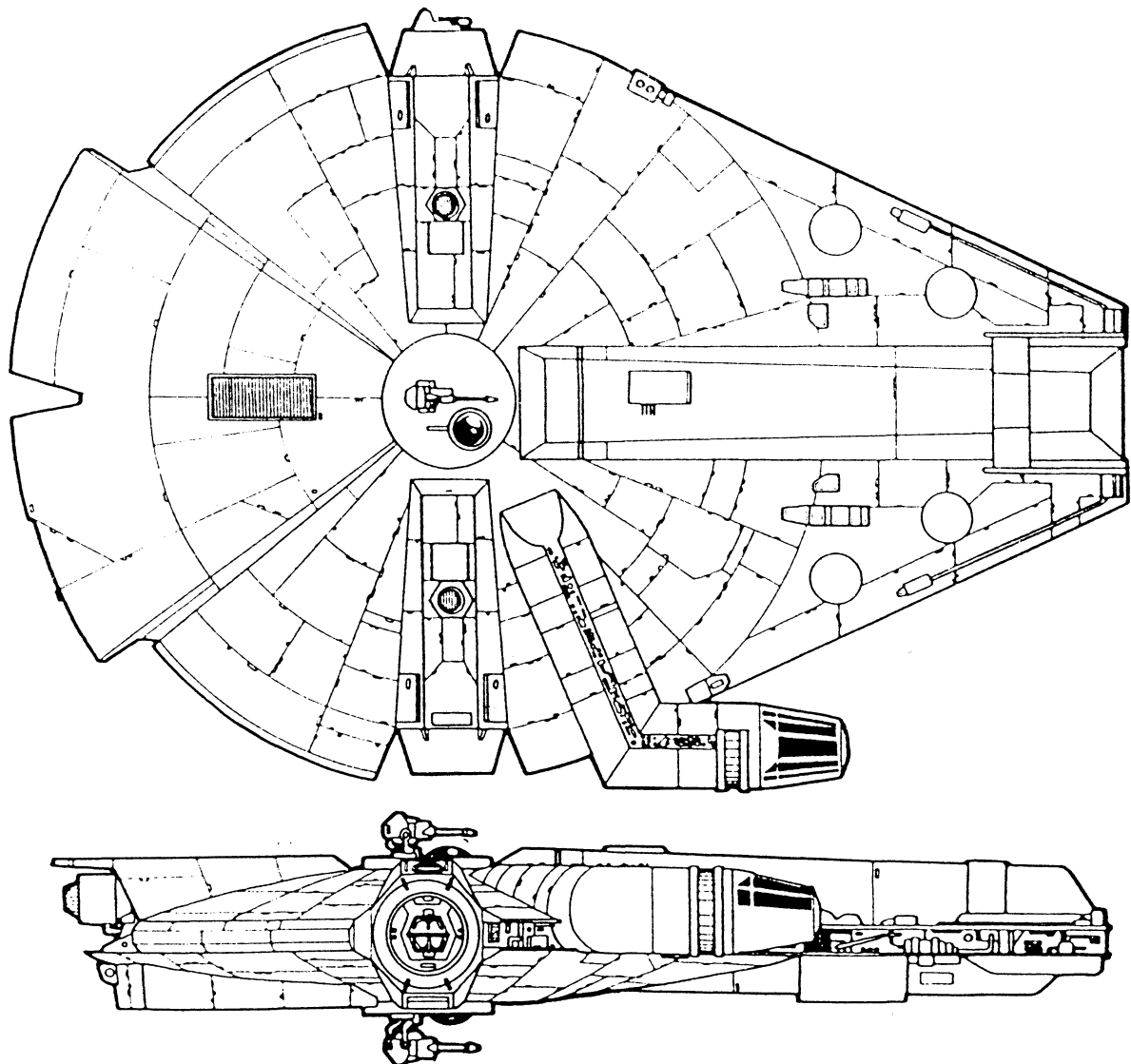


OVENFOR: STANDARD HOOVER

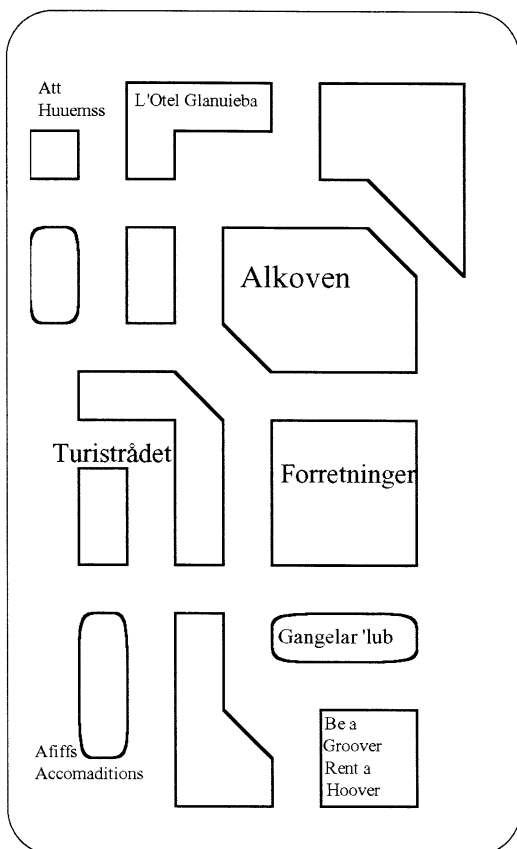
Disack Croose.

YT-1300 Custom Armour Transport.

Craft	Corellian YT-1300 Transport	Hull	4D
Type	Armour Transport	Shields	2D
Scale	Starfighter	Sensors	
Length	35 meters	Passive	10/0D
Skill	Space Transports	Scan	25/1D
Crew	1 to 2, can coordinate	Search	40/2D
Passengers	10	Focus	2/4D
Cargo Capacity	90 metric tons	Weapons	Two laser cannons
Consumables	2 months	Weapon name	Laser cannon
Hyperdrive Multiplier	x 1	Fire Arc	Turret
Hyperdrive Backup	Yes	Crew	1
Nav Computer	Yes	Skill	Starship Gunnery
Maneuverability	1D	Fire Control	3D
Space	5	Space Range	1-3/12/25
Atmosphere	500; 900 kmh	Atmosphere Range	2-6/24/50km
Escapepods	2 (4 pers.)	Damage	4D
Personal equip.:	Breathmasks. Vaccum suits. 6 blaster rifles. 2 med pacs		



ARUBA CITI CENTRUM

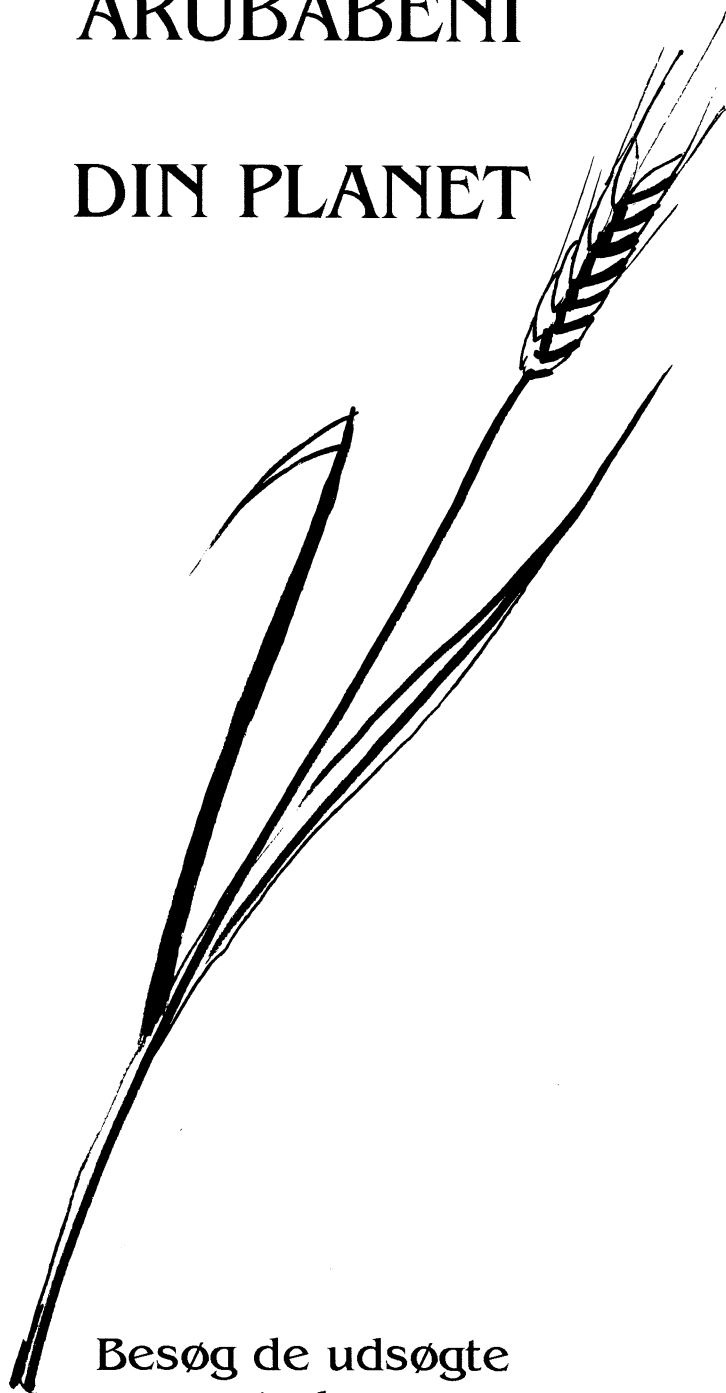


For mere information:

Ring: 558-998-657

Arubabeni Turistråd

ARUBABENI DIN PLANET



Besøg de udsøgte
steder

kun for dig

Følgende udsøgte steder står til din rådighed:

L'Otel Glanuieba Kosmopolitan.

Antort Himf iniviterer til overnatning på Arubabenis bedste hotel - absolut topklasse.

Afiffs Accomaditions

Afiff inviterer til at bo på hans udsøgte herberg. Afiffs er absolut stedet for rygpakkere og ung væsner.

Att Huuemss

Agtor Huuem er den absolutte bedste og bedst besøgte bar på hele Arubabeni. Priserne overkommelige og alle er velkomne.

Gangelar 'lub

Gangelar'lub er Arubabenis fineste og udsøgte nat'lub. Stedet kan absolut måle sig intergalaktiske diskoteker og nat'lubber. Der garanteres fuldstændig gang i den.

*Special denne uge: Miss Arubabeni
konkurrence og 'afpy'oure : 22.00 - 00.00*

Farmen - Intar

Arubabenis absolutte top forskningscenter. Her forskes i græsarter til forbedring af vores planets græseksport. Rundvisning mulig. Mød op ved turistrådet kl 12.00.

Gurulibs Mekanikkes

Er dit rumskib eller hovercraft itu som kom til Altus mekanikkens i smug. Spørg efter Altus Altur og giv dit mekanik en ornt'li tur.

Be a groover - Rent a hoover

Det intergalaktiske udlejnings firma, Be a groover - rent a hoover, har også her en forhandling. Kig ind.

Alkoven

Arubabenis regeringsbygning. Den største og flotteste bygning på hele planeten. Hovedadministation og alt andet.

Græsnobbitjagt

Er du træt af ikke at må skyde, så meld dig til Græsnobbitjagt. Disse irriterende væsner æder vores dyrebare græs, derfor må de dø. 25 credits pr. hale. Mød op ved turistrådet kl. 17.00.

En mark

Kom og se en mark og hør' alt om Arubabenis græsimport, majetærskere og andet godt. Mød op ved turistrådet kl. 14.00.

Hvis du ønsker at gøre brug af nogle af ovennævnte tilbud. så ring 558-998-657 eller mød op på Turistrådet.

Vi ønsker dig et behageligt ophold.

Arubabenis Turistråd