

STAR WARS

spionen



ET "STAR WARS" SCENARIO AF CLAUD EKSTRØM.

Introduktion

Spionen er et STAR WARS eventyr for to til fem spillere og en GM.

I Spionen skal spillerne til Tatooine for at henrette en spion, som har infiltreret en rebel-base, og som nu vil sælge de oplysninger, som han har "skaffet" fra rebellerne. Hvis disse oplysninger kommer i de forkerte hænder vil det skade rebellerne. Spillerne skal sørge for at spionen, Likk, ikke bringer de vigtige oplysninger videre.

Eventyrets Baggrund

Likk er dygtig til at "skaffe" oplysninger. MEGET dygtig. Da han fik mulighed for at komme med i Alliancen sagde han straks ja - dog mest fordi han syntes de kæmpede for en god sag. Han steg langsomt i graderne og blev betroet flere og flere vigtige opgaver. På hans post fik han en hel del at vide, og al den viden samlede han, for at sælge den videre til højstbydende.

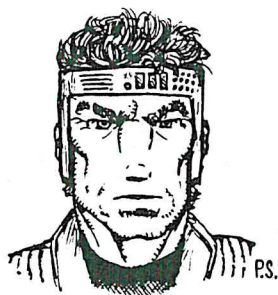
For et par dage siden tog han til Tatooine, og her kontaktede han nogle af hans gamle kunder, samt nogle nye, der havde råd til at betale den pris, han forlangte for de oplysninger, der kunne uskadeliggøre en hel rebel-base.

De Vigtigste NPCer

En kort beskrivelse af de vigtigste NPC'er.

Likk: For Likk er det vigtigste i verden at have penge. Disse penge tjener han ved at sælge 'oplysninger' til dem der er

interesseret. Han har først og fremmest solgt til Imperiet, men de lokale gangsterboss'er og lign. har også fået deres del af hans vid. Likk ved ikke, om rebellerne vil sende nogen efter ham, men han er på udkig efter evt. forfølgere.



Dito: Er en lokal guide, som er interesseret i et job. Han er overbevist om at spillerne vil ansætte ham, hvis blot han plager dem længe nok. Han er god som guide, men en kylling til alt, hvor han kan øjne blot den mindste fare. Hvis spillerne beordrer ham (Command) til at skyde eller lign. lukker han blot øjnene og skyder vildt ud i luften. Er altid meget nervøs.



Steewa: Er en meget attraktiv "dame", som spillerne vil møde for første gang i dette scenario. Hendes baggrund og hvad hun er ude på vil først blive bragt i senere numre af THE GHOST. Spillerne møder først Steewa i Episode 2.



Episode 1

Resume

Spillerne er ombord i deres rumskib, ude midt i rummet. De kommer lige fra en af rebellernes baser, og er på vej ud på mission. De når til Tatooine, og skal prøve på at finde frem til Likk. Her møder de Dito, som vil rende rundt i rummen på dem til de ansætter ham. De finder også frem til en adresse, som måske har noget at gøre med Likk.

Eventyret Begynder

Udlever Script'et til spillerne, og find ud af, hvem der skal være 1. rebel, 2. rebel osv. Start med at læse den indrammede tekst (herunder) højt, og derefter skal spillerne starte med scriptet.

A long time ago, in a galaxy far, far away..

En mand kommer gående hen af en lang gang. For enden af gangen åbner han en dør. Han går ind i det mørkelagte rum og trykker på et par knapper. Frem på en stor skærm toner et billede af en af Imperiets utallige kommandører.

"Er det nu Dem igen?" spørger kommandøren med et træt blik i øjnene.

"Jeg har de omtalte oplysninger kommandør Hayes. De interesserede mødes på Tatooine om fem dage, ved 1. daggry. Den højstbydende får oplysningerne!" svarer manden.

"Hvad med kl..."

Manden slukker for skærmen, og vender sig om og går ud af rummet. Et smil spiller om hans mund.

Fade to ...

Inde i spillernes skib

Til Tatooine

Turen til Tatooine vil tage 2 dage i hyperspace. Spillerne kan bruge kortere eller længere tid (Se STAR WARS side 59). Når spillerne ankommer til Tatooine læs da dette højt:

Det er mørkt, da I 'plopper' ud af hyperspace. Jeres skib flyver tættere på Tatooine, og gør klar til landing. I bliver bedt om at vente på landningstilladelse, og mens Jeres skib svæver over Mos Eisley dukker den første af Tatooines to sole, Tatoo I, op over horisonten, og kaster et blegt skær over Mos Eisley. Efter et kvarters ventetid bliver der givet landningstilladelse.

Mos Eisley space traffic controllers stiller de sædvanlige spørgsmål, så som, hvad er formålet med rejsen, hvor de kommer fra osv. Spillerne kan svare hvad de vil, da ham der skal checke er træt (Han var ude og spille til sent ud på natten).



Tolden

Når spillerne er landet kommer tolden. Han er mest interesseret i at få nogle penge ud af de nyankomne. Hvis han ikke får lidt håndører (bare 50 credit) vil han lade deres skib blive gennemløgt. Denne gennemløgning tager 9 dage, hvor spillerne ikke kan komme ud at flyve (i deres eget skib). Han vil gøre opmærksom på at han er bestikkelig, f.eks. sådan her : "Ja - det kan jo være DYRT, hvis man bliver snuppet med smuglervarer ombord. Det kan aldrig BETALE sig"



Mos Eisley

Spillerne når dårligt ud af deres rumskib, før de bliver mødt af Dito, som spørger om de ikke har brug for en guide. Selv om de siger nej vil han følge dem konstant, indtil han bliver deres guide. Han vil have 10 Cr. pr. dag for at føre spillerne "Hvorhen De ønsker!". Han ved, hvor de "kendte" bor og andre almindelige ting. Se også hans template.

Hvis spillerne vil inkvarteres vil han vise dem til et sted, hvor de kan sove og spise (Nemos Nedrige Hotel eller lign.). Spillerne kan også vælge at sover i deres skib, hvis det da ikke skal undersøges.

På Rundtur i Mos Eisley

Spillerne kan selv gå rundt i byen, eller spørge Dito om råd. Han vil foreslå følgende steder:

Mos Eisley historiske museum
Museet for ørkenafgrøder gennem tiden

og lignende dødsyge steder.

Hvis spillerne foreslår steder som Mos Eisley Cantina vil Dito sige : "Jeg ville ikke gå derhen. Der kommer kun skumle typer - og det kan være farligt". Det skulle være nogle helt specielle spillere som IKKE gik derhen efter sådan en advarsel. Hvis spillerne ikke tænker på at gå derhen må GM finde på noget andet, så de kan komme videre med scenarioet.

Mos Eisley Cantina

Her kommer spillerne - før eller siden. Når de går ind læs da dette højt:

Fra Mos Eisley solrige gader kommer I ind i den mørke bar. Efter at Jeres øjne har vænnet sig til mørket kan i se Jer omkring. Henne ved baren står barmanden og tørrer disken af. I nogle af de små nicher sidder der forskellige aliens og mennesker.

Hvis det er om aftenen/natten er der også et Alien Jazz-band, som underholder gæsterne.

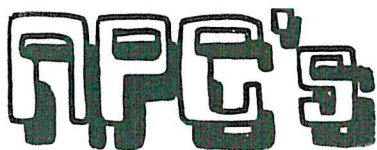
Spillerne kan spørge om nogen har set Likk (spillerne har fået et billede af ham). Ingen herinde har set ham, medmindre at de får "talepenge" (100 Cr. - kan bargaines ned til mindre). Gæsterne vil give en eller anden latterlig forklaring (de har ikke rigtig set ham. De vil bare gerne ha' nemme penge).
Barmanden derimod HAR

faktisk set Likk. Han vil (for 100 Cr.) fortælle, at han (Likk) var her i går. Han skulle fejre noget. Hvad det var ved barmanden ikke, men han ved til gengæld, at Likk snakkede om en adresse, og den kan spillerne jo købe! I det spillerne går ud råber barmanden efter dem: "I kan jo altid komme tilbage, hvis der er mere i skal ha' at vide. *Pleasure doing buisness with you*".



Hvis spillerne ikke finder ud af at komme så langt kan Dito fortælle, at han kan huske nogen snakke om en fremmed, som havde bosat sig på samme adresse som den barmanden havde hørt.





Likk, Laconic Scout, Rebel Traitor

Loyalty: To himself

Ht.: 187 m Sex: Male

DEX 2D+2

Blaster 5D

Dodge 4D+1

KNO 4D

Streetwise 5D+2

MEC 3D

Repul. Op. 5D

PER 2D

Command 3D

Con 4D+1

STR 3D

Brawling 4D

TEC 3D+1

Comp. Prog. 6D+1



Physical Description: Likk er en høj, mørkhåret mand, der går rundt i forskelligt dyrt tøj. Han har et elektronisk hårbånd på, der sørger for at håret ikke gror, samtidig med at han ser sej ud.

Equipment: Heavy Blaster, Comlink, 2000 Cr., 2 stun grenades.

Background: Se introductionen.

Personality: Likk kan godt lide at leve. Hvis han kan betale sig fra noget, så vil han gøre det. Han tror også, at man kan betale sig fra alt, og at penge er alt.

Quote: "How much for your life"

Stormtroopers

Loyalty: To Emperor

DEX 3D

Blaster 5D

Brawl Parry 2D

Melee 4D

Melee Parry 4D

PER 2D

STR 3D

Brawl 3D+2

Alle andre skills: 2D

Steewa, Outlaw, Nice girl ... PULL-OUT
Loyalty: To rebels
Ht.: 175 Sex.: Female

DEX 4D PER 2D
 Blaster 4D+2
 Dodge 5D STR 3D+1
 Vibroblade 4D+1 Brawl 4D
KNO 3D TEC 3D
 Languages 5D Demolition 3D+1
 Streetwise 4D
MEC 2D+2



Physical Description: Steewa ser meget godt ud. Når hun går omkring på skumle steder (så som MOS EISLEY CANTINA) så har hun sat sit hår op, og klædt sig ud som en mand.

Equipment: Heavy Blaster (dam. 5D), Explosives, 2 grenades, 2 smoke grenades.

Background: Skal ikke røbes her.

Personality: Steewa er stille, kølig og beregnende, når hun er på "arbejde". Hjemme hos hende selv er hun frisk og venlig.

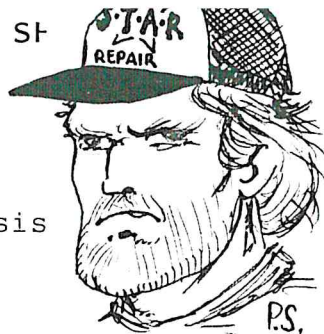
Quote: "Let's blow this shit to pieces"

TIE Fighters
Sub. Speed : 4D
Maneuver : 2D
Hull : 2D
1 laser Cannon
FC: 2D
Dam.: 3D

Pilot:
 Starship Piloting: 4D
 Starship Gunnery: 4D

Steewa's Equipment List

3 grenades
2 heavy blaster pistols
1 heavy blaster rifle
3 smoke grenades
1 stun grenades



Dito, Arrogant Noble, Players Nemesis
 Loyalty: To Players.
 Ht.: 1.78 Sex.: Male

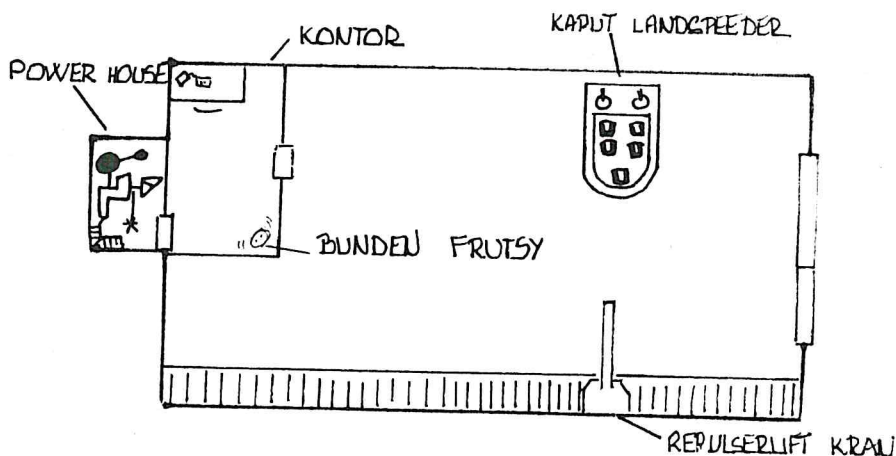
Hvis der bliver brug for Ditos skills, så se under arrogant noble. Skulle spillerne finde på at skyde ham vil han på mystisk vis undgå døden, for at dukke op bag næste gadehjørne.

Background: Dito er rigmandssøn. Da hans far døde for 2 år siden var hans sidste ord: "Du min søn bliver aldrig til noget". Det besluttede Dito sig for at gøre noget ved. Nu føler han, at han er noget, sålænge han kan være guide.

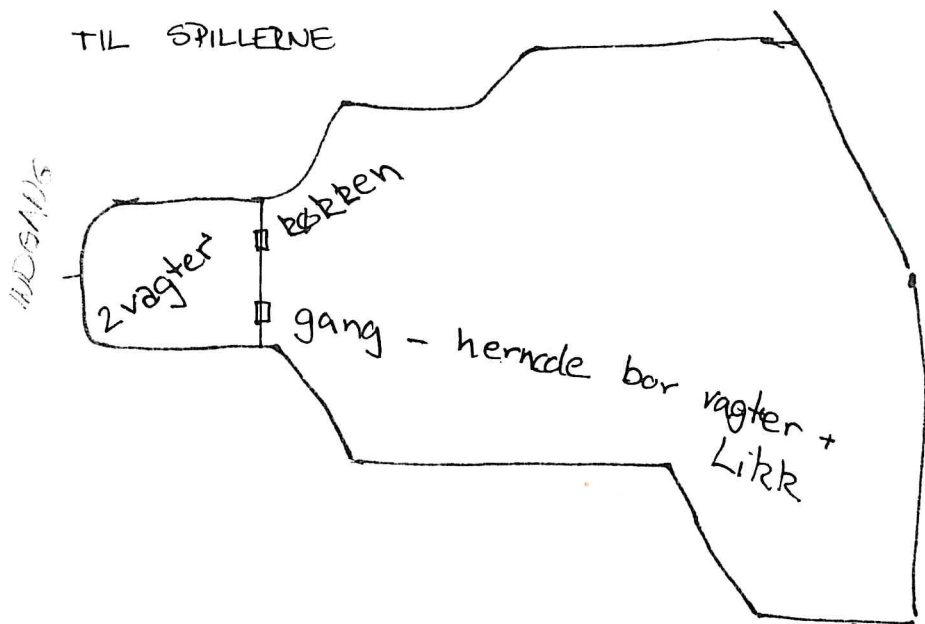
Personality: Er altid meget bange for det mindste. Lidt naiv og MEGET dum.

Quote: "It can be dangerous. Do you need a guide?"

KORT 1: PAKHUS

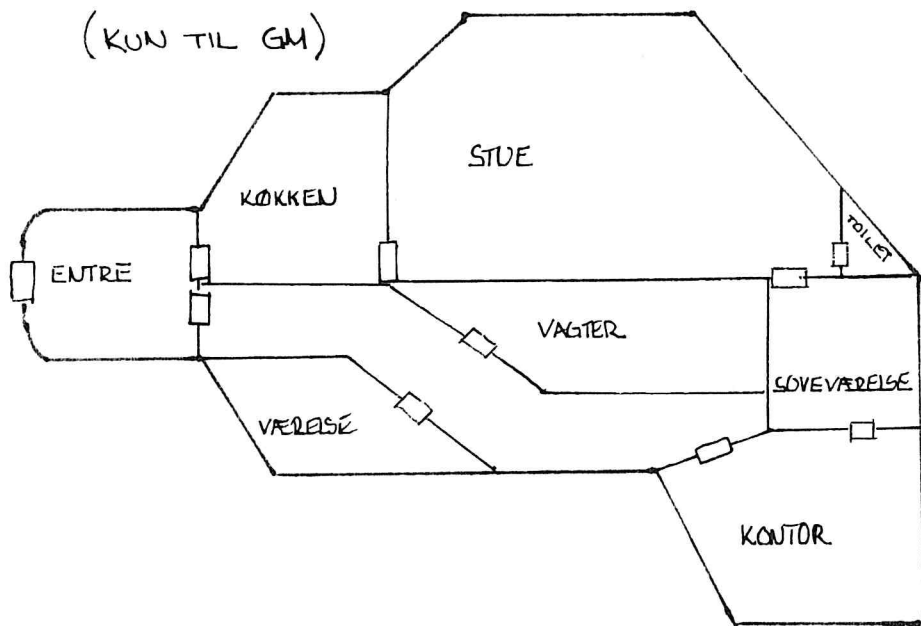


KORT 2: LIKKS HUS, TEGNET AF STEEWA TIL SPILLERNE



LIKKS LEJEDE HUS

(KUN TIL GM)



Episode 2

Huset, som ligger på den adresse, spillerne har fået er et gammelt ramponeret et. Før i tiden blev det brugt som pakhus, men det har ikke været brugt de sidste 5 år.

Døren ind til pakhuset er en tung metaldør på knirkende hængsler. Se Kort 1. Inde i pakhuset er der flere forskellige repulserlift krander mm. Alt er som det ser ud, gammelt, rustent og ubrugeligt. Det eneste interessante er inde på kontoret. Her sidder Frutsy kneplet og bundet.

Hans øjne lyser op når han ser rebel-lerne, og han be-gynder at hyle og larme det bedste han har lært, når de kommer ind i rummet.



Hvis hans bånd bliver løst kan (og vil) han fortælle spillerne at han skulle aflevere en besked på denne adresse. Da han kom blev han, efter at han havde afleveret beskeden, bastet og bundet af en mand, der på beskrivelsen passer på Likk. Frutsy vil hellere end gerne snakke. Han har bare et problem. Han stammer. Alt, hvad han siger tager lang tid komme ud, men d-d-d-et k-kan han jø-jø-jo ik g-g-g-gøre for, vel? Hvis spillerne spørger om beskeden kan han jo gentage den. Det er : Imperialske kommandør Hayes er villig til at give 500000 Cr. for oplysningerne.

Nu ved spillerne jo ikke rigtig, hvad de skal gøre. Derfor må GMen sørge for at de kommer tilbage til Mos Eisley Cantina.

Tilbage til Mos Eisley Cantina

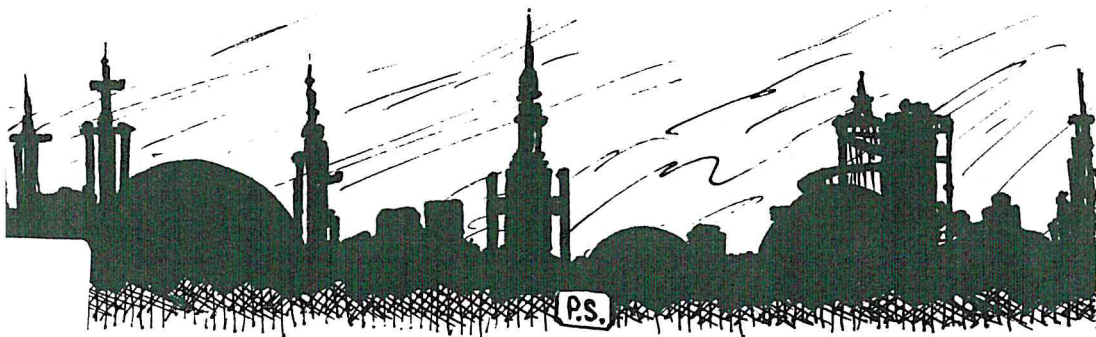
Der er ca. 20 mennesker herinde, og røg og os hænger i luften. Barmanden kan ikke hjælpe spillerne. Der er ingen, der ved noget, så nu er rebellerne mere eller mindre på bar bund. Når de skal til at gå løs da følgende op

Da I gør klar til at forlade kroen vælter nogle stormtroopers ind af indgangen. De har laserpistoler klar og deres leder råber "Alle står stille. Vi er på jagt efter nogle rebeller". De fleste af gæsterne i kroen ser ud som om de har tænkt sig at følge ordren.

Der er 10 stormtroopers, seks inde i baren og fire udenfor, der kan komme til undsætning. Gm'men skal have rebellerne til at starte slagsmålet, da stormtropperne ikke ved, hvem der er rebeller. Hvis spillerne ikke gør noget skal Gm'men tirre dem så meget at de starter et slagsmål. F.eks. kan en stormtrooper gå op på siden af en PC og sige "Jeg tror det er ham her." Når (og ikke hvis) det udvikler sig til kamp vil alle på nær en af gæsterne storme ud af baren. Gæsten er Steewa, som vil hjælpe rebellerne mod stormtrooperne.

Stormtrooperne er beskrevet i sidste sektion sammen med Steewa.

Efter kampen puster hun røgen væk fra sin laserpistol (?) og siger, til rebellerne, "Jeg hører i søger Likk....."



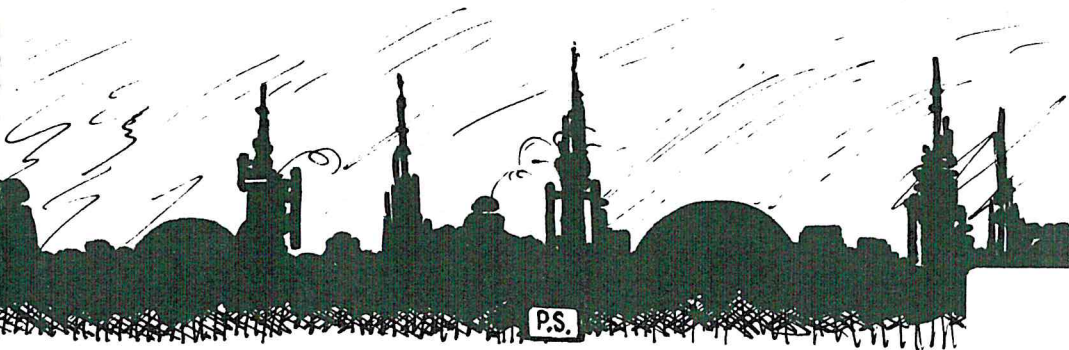
Episode 3

Steewa

Steewa har hørt, at PC'erne søger Likk. Nu er det så heldigt, at hun ved, hvor Likk har planlagt at holde møde. Hvis spillerne spørger, hvem hun er og hvorfra hun kommer vil hun svare undvigende, men vil dog fortælle dem, at hun er en ven. Skulle de sige en generel rebelkode, for at høre om hun er på deres side vil hun svare korrekt.

Hun kan give dem et kort over det område, hvor mødet skal holdes. Hun foreslår, at de finder på en angrebsplan, og derefter venter til natten inden mødet. Hendes belønning skal være 75% af alle de penge de får ud af det plus en lige del af alle våben. Giv kort 2 til spillerne og lad dem finde på en plan. Steewa kan godt skaffe lidt udstyr (det vil hun kun fortælle, hvis spillerne spørger hende). Se Steewas udstyrsliste.

Steewa kan fortælle følgende : Mødet skal foregå i en nyere bygning inde midt i Mos Eisley. Hun har undersøgt stedet, og der er ca. 10 vagter.



Episode 4

Resume

Spillerne har gjort klar til at angribe Likk, mens han holder møde med dem der vil købe hans oplysninger. Hvad spillerne ikke ved er, at det kun er Imperiet, der er interesseret i at købe oplysningerne. Rebellerne får fat i oplysningerne og skal skynde sig væk.

Læs højt:

"Var jeg virkelig den eneste, der var interesseret i at købe disse oplysninger?" spurgte kommandør Hayes da han kom ind af døren til det lille rum.

"De var den eneste, der ville betale så meget kommandør", svarede Likk. "Det er ikke alle, der har en så god sans for oplysninger som dem".

"Nu er dette her vel den eneste kopi", spurgte Hayes.

"Hvis jeg snød var jeg ikke i live endnu - vel" svarede Likk.

"Så sandt - så sandt".

Det Lejede Hus

Likk har lejet et hus og 12 vagter i anledning af hans besøg her på Tatooine. En kort beskrivelse af hvert rum følger nu. GMmen må selv bedømme, hvad der sker, hvis nogle af vagterne skriger alarm.

Entre Et lille ubetydeligt rum. Der er intet af betydning der. 3 Vagter vil sidde kampklare døgnet rundt.

Køkken En vagt står for madlavningen, og

	han vil være herinde. Det tager en runde, før han har fisket sin pistol klar, hvis det kommer til kamp.
Stue	Bliver ikke brugt til andet end når vagterne spiser.
Vagter	Her vil vagterne være. Bemærk, at ingen af dem sover, når huset bliver angrebet.
Værelse	Tomt
Soveværelse	Er tomt, men hvis det gennemrodes kan der findes 100.000 Cr.
Kontor	Her er Likk og Hayes. Likk ved, at han intet har at tabe, og vil derfor prøve på at slå rebellerne ihjel. Hayes vil blot overgive sig i håb om at der ikke sker ham noget.

Når spillerne har fået fat i oplysningerne (og Steewa i pengene) er det tid til at tage afsted. De kan høre hylende politisirener gennem gaderne, og i det de når væk og rundt om et gadehjørne ser de en landspeeder med stormtroopers køre op foran Likks hus. Hayes havde planlagt at anholde Likk, så han slap for at betale.

Jaget

Spillerne vil, hele vejen til rumstationen blive mere eller mindre forfulgt af stormtroopers. De bliver nødt til at flygte i deres rumskib. Mens spillerne er på vej til stationen skal GMmen give dem en følelse af, at det er på hængende hår, at de undslipper Imperiets lange, modbydelige kløer.

Episode 5

Resume

Spillerne bliver nødt til at stikke af fra Tatooine, fordi Imperiet er i hælene på dem. Da de når ud af stationen bliver de angrebet af TIE fighters.

Mos Eisley Space Station

Spillerne kan selvfølgelig ikke komme afsted med det samme. De bliver nødt til at tage afsted uden afgangstilladelse (de bliver også nødt til at bryde ind i deres eget skib, hvis det er under undersøgelse). Hvis spillerne lader til bare at ville vente kan GMmen jo fortælle, at flere vogne med stormtropper kører om til skibet, og at spillerne bliver bedt om at komme ud, med hænderne oppe. Skulle det ske, at de virkelig kom ud har de selv været ude om det.

Ude i Rummet

Når spillerne er kommet ud i rummet bliver de fulgt op af 3 TIE fighters. Det kommer nu til kamp mellem rumskibene. TIE fighterne er inde på medium afstand, da kampen begynder. Skulle det ske, at 2 TIE fighters "dør" vil den sidste prøve på at stikke af.

Belønningen

Giv hver spiller mellem 4 og 7 skill points for at gennemføre dette eventyr. Kig i STAR WARS side 94 for at se når man giver force og skill points.

Skulle det ske, at denne mission mislykkedes kan man slå op i starten af bogen under : Creating a Character.

ADVENTURE SCRIPT - SPIONEN

1. Rebel"Gør klar til Hyperspace"
2. Rebel"Nå ikke så travlt. Vi ved godt det er vigtigt, men vi kan altså ikke skynde os mere"
5. Rebel"Jeg glæder mig til at gense Tatooine"
4. Rebel"Der bliver nok ikke så meget at se. Vi får rigelig travlt med at finde ham Likk fyren!"
3. Rebel"Hvis vi ikke får vores oplysninger tilbage inden han giver dem videre, så er det sket med basen på Gjemp"
1. Rebel"Skynd Jer nu. Ved den lede Wookie, jeg tror der er noget galt med jeres hoveder"
3. Rebel"Hvor lang tid vil det tage at nå til Tatooine i hyperspace?"
2. Rebel"Øjeblik...Normaltiden er 2 dage, men det kan vi jo selvfølgelig modificere"
5. Rebel"Nå...Lad os nu komme afsted. Jeg længes efter at sætte kløerne i ram den dumme gris til Likk"
4. Rebel"Gad vide, hvorfor de først fandt ud af at han var spion nu?"
1. Rebel"Det er ligegyldigt. Nu skal vi til Tatooine, for at finde Likk"

EN MAND MED ELEKTRONISK PÅNDEBÅND

EN IRRITERENDE GUIDE

EU IMPERIALSK KOMMANDØR

EN HÅNDFULD TIE-FIGHTERS

STAR WARS

I dette STAR WARS modul skal nystartede spillere stoppe spionen fra at videregive oplysningerne, han så skamløst har stjålet, kan (og vil) de nå det?