



UNDER FRIE  
STJERNER



**Af**

Louis Martinus Kehlet og Louise Floor Frellsen

**Karakterillustrationer**

Tegnet af Sophie Lehn Brand, farver af Louis Martinus Kehlet

**Tak til vores spiltестere**

**1. Spiltест:**

Johanne Schilling, Jakob Schilling, Troels Kjær og Peter Buch Mortensen.

**2. Spiltест:**

Jonathan Arbirk Wenstrup, Anders Floor Frellsen, Sophie Lehn Brand, Mads Egedal Kirchhoff og Jonas Lohardt Havlykke.

**Tak for korrekturlæsning**

**Foromtale:**

Anne Floor Eriksen, Anders Floor Frellsen, Johanne Schilling og Lise Kehlet.

**Scenarietekst:**

Anne Floor Eriksen, Johanne Schilling og Lise Kehlet.

Tak til Lasse Arnsdorf Pedersen med scenariet Eden i Haven, der har tjent os til inspiration i forhold til scenariets form.

Skulle der opstå spørgsmål i forhold til scenariet, kan man kontakte os per mail [louiskehlet@gmail.com](mailto:louiskehlet@gmail.com) og [louise.floor@frellsen.net](mailto:louise.floor@frellsen.net)

Dette er ikke et officielt Star Wars produkt på nogen måde, men skal betragtes som et stykke ukommercielt fan-art. Karakterer og historie er vores opfindelse, men universet tilhører Disney. Vi har ingen intention om at krænke rettighedshaverne, vi vil blot dele vores glæde ved Star Wars.

I rækkefølge efter optræden er illustrationerne lavet af:

blue-but-beautiful - deviantart.com

AdamKop - deviantart.com

Stilbillede fra Star Wars epsiode III

Stilbillede fra youtube-video af LordDiane

jbcasacop - deviantart.com

Fantasy flight's hjemmeside

chupacabrathing - deviantart.com

Forside: Louis Martinus Kehlet

Karakterer: Sophie Lehn Brand

# UNDER FRIE STJERNER

Af Louis Martinus Kehlet og Louise Floor Frellsen

*I en fjern, fjern galakse for meget længe siden...*

På den besatte handelsplanet Brentaal IV kæmper en lille oprørsgruppe for at få deres hjem og deres liv tilbage. Som gruppens indflydelse vokser og kampen bliver mere blodig, bliver det dog klart, at selv hvis de sejrer, har de tabt en del af dem selv.

*Et usagt farvel før I skilles i mørket.*

*Kold natteluft mod svedig hud, imens lyden af patruljedroidernes metalfødder fortager sig i det fjerne.*

*En rystende finger på blasterens aftrækker.*

Det er alt sammen er en del af frihedskampen. Ligesom tvivlen. Tvivlen på om man gør nok, om man er gået for langt, om det ville have været bedre ikke at kæmpe. Kan man overhovedet vende om?

Under frie stjerner er historien om oprørsbevægelsen under Brentaal IVs besættelse i løbet af klonkrigene. Det er fortællingen om hvordan krigen ændrer dens medlemmer og deres forhold til hinanden, og om de kan blive ved med at tro på deres sag.

Scenariet består hovedsageligt af karakterspils-scener, hvor fokus er på karakterernes udvikling og deres forhold til hinanden. Historiens overordnede handling er fastlagt på forhånd, de valg der træffes handler især om hvem karaktererne er, men får også betydning for planetens skæbne. Det er ikke et action-scenarie, men nogle af gruppens aktiviteter spilles som fortællescener.

Vil du ofre dit liv for friheden? Har du ret til at ofre andres?

## **Fakta**

Forventet spilletid: 5 timer.

Antal spillere: 5 spillere og 1 spilleleder.

Stikord: Frihedskamp, Drama, Systemløst, Star Wars.

Spillertype: Du skal kunne lide at leve dig ind i din karakters situation og spille både på interne og eksterne konflikter. Du kommer til at følge din karakter på en moralsk glidebane og vælge, hvor dybt den falder. Der er både karakterspil og fortællescener.

Spilledertype: Som spilleleder er din primære opgave at sætte og cutte scenerne, for at den ønskede stemning opnås. Du har ingen biroller at spille, men skal måske improvisere i mindre grad for at få spillernes påfund flettet ind i den overordnede historie.

Om forfatterne: Dette er tredje gang Louis og Louise skriver scenarie til Fastaval sammen. Louise har tidligere skrevet en række scenarier både på egen hånd og med en anden medforfatter. Louis er til elegante spillemekanismer og den gode fortælling, mens Louise er til indlevelse og de store følelser.

Sprog: Dansk og spillermateriale på engelsk.

Alder: 13+



# Indholdsfortegnelse

## **s. 1 Introduktion**

- Scenariet kort fortalte
- Scenariets struktur og mekanismer
- Hvorfor egentlig Star Wars?

## **s. 3 Historien før scenariets start**

## **s. 5 Karaktererne**

## **s. 6 Mekanikker**

- Hemmelige sedler
- Fortællescener
- Konsekvensscener og slutninger

## **s. 9 Sådan spillede scenariet**

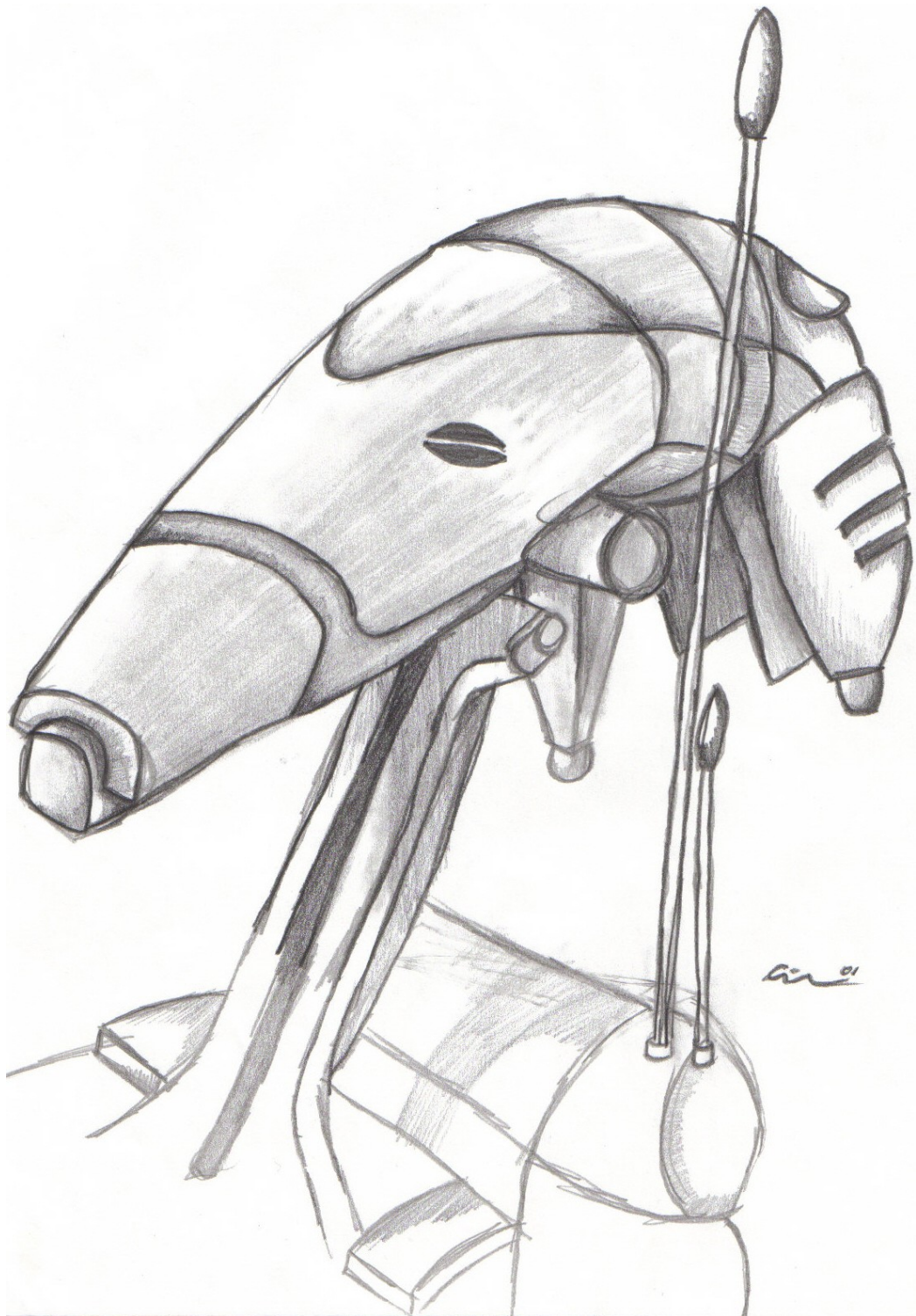
- Spilstart
- Karakterspilsscener
- Fortællescener
- Spørgsmål
- Afslutning

## **s. 12 Scener**

- Akt 1, Akt 2, Akt 3, Akt 4, Akt 5

## **s. 31 Handouts**

- Spilstart
- Karakterer
- Karakterscene-flowchart
- Hemmelige sedler
- Fortællescener
- Slutninger





# Introduktion

Velkommen til Under frie stjerner et Star Wars-scenarie om at risikere liv og menneskelighed for at kæmpe mod overmagten. Her får du først en introduktion til, hvad scenariet er for en størrelse, hvad det handler om, og hvordan det er opbygget. Derefter får du en mere udførlig gennemgang af karaktererne, de relativt få mekanikker scenariet har og en guide til, hvordan man kører scenariet. Herefter kommer en oversigt over scenerne og til sidst de handouts, der skal bruges under afviklingen. Vi håber, I får en god oplevelse med scenariet!

## Scenariet kort fortalt

Under frie stjerner er en fortælling om De gule vinger, en oprørsgruppe på planeten Brentaal IV, som under klonkrigene er blevet besat af separatisterne. Oprørsgruppen starter i det små, lidt hærværk og tyveri af rationerede fødevarer. Oprøret vokser sig dog større, og interessen for dem stiger. Republikken sender i hemmelighed en jedi til planeten, for at han kan støtte dem. Flere slutter sig til gruppen, og som den vokser og får mere magt, begynder der også at være stadig større problemer, de skal tage stilling til. Større risiko for at skade de forkerte. Det hele kulminerer, da separatisterne bryder våbenhvilen ved at sende en større invasionsstyrke, og De gule vinger gør et sidste desperat forsøg på at stoppe angrebet. De har én mulighed, men hvis de tager den, risikerer de enorme civile tab. Valget er deres, men på alles vegne – er friheden mere værd end livet?

Scenariet har en fastlagt historie, der følger oprørets udvikling. Igennem spillet skal I fokusere på at afdække, hvordan karaktererne og deres forhold til hinanden udvikler sig. Går de ind i oprøret med liv og sjæl, eller bliver de betænkelige ved det, efterhånden som valgene bliver voldsommere?

Scenariets centrale mål er at undersøge forholdet imellem den stolte frihedskamp og den forfærdelige terrorisme. Det er målet at vise, at det er en snigende glidebane, at de grusomme ting sker på baggrund af gode intentioner, og at ingen er urørte. Håbet er, at I kommer til at holde af karaktererne og ønske, at det går dem godt. På et tidspunkt kan man imidlertid måske tænke, at nu er de simpelthen gået for langt, men at man fra deres perspektiv heller ikke kan se en vej tilbage.

## Scenariets struktur og mekanikker

Scenariet består af fem akter bygget op af to typer scener. Størstedelen er karakterspils-scener, der netop har karakterernes udvikling og forhold i højsædet. Af samme årsag involverer disse scener kun spilpersonerne, og du kommer altså ikke til at spille bipersoner. Det er omdrejningspunkter i karakterernes liv, der skal spilles lige på konflikten og med følelserne uden på tøjet. Spillerne skal aldrig bekymre sig om, hvordan de driver historien fremad, men leve sig ind i at opleve den – scenariet skal nok selv få dem videre. Selvom plottet hovedsageligt er fastlagt, har hver karakter et valg, som vil influere historiens gang ved at ændre en scene i den følgende akt.

Den anden type scener i scenariet er fortællescener. De bruges til at beskrive nogle af de større aktioner som oprørsgruppen udfører, og det er altså kun her scenariet faktisk indeholder action. Fortællescenerne bruges til at afslutte hver akt, og de er struktureret sådan, at der indgår fire spillere i hver. Der fortælles som en slags stafet, hvor hver spiller har fået en smule instruktion i, hvad der skal fortælles, for at historien kan flettes sammen, men ellers har de frie tøjler. Også i fortællescenerne får karaktererne lov til at træffe et valg, og hvordan scenen afrundes afhænger af, hvad der er blevet valgt undervejs.

Scenariets sidste fortællescene er også afslutningen. Den sluttes af med højtlesningen af en forskrevet tekst, men hvilken tekst det er, afhænger af de valg, der undervejs er truffet i karakterspils-scenerne.

## Hvorfor egentlig Star Wars?

Vi elsker Star Wars, men det er faktisk ikke grunden til, at vi har valgt det som rammen for det her scenarie. I bund og grund er det et scenarie med et dystert og alt for nærværende tema. Vi har valgt at bruge et fiktivt univers for at give mulighed for at undersøge emnet uden den personlige tilknytning og forudindtagelse, man let kunne få, hvis man spillede historiske personer som for eksempel danske frihedskæmpere under anden verdenskrig eller en celle i al-Qaeda. Der er risiko for at spillerne allerede fra begyndelsen vil have egne holdninger til de involverede parter i de to eksempler – og at de vil være meget stærkere end deres holdninger til Republikken og separatisterne.

Men hvorfor så lige Star Wars? Først og fremmest er det et univers, som rigtig mange kender noget til, så det giver et fælles udgangspunkt. Samtidig er det så stort og åbent et univers, at det giver os frie tøjler til at forme et lokalsamfund, der passer til vores historie. Endelig giver det os mulighed for at bruge jedien – en instans som de fleste kender til – som et billede på konflikten, idet han har magten til at gøre en stor forskel, men visheden om, at det kan gøre mere skade end gavn, hvis man udøver den.

Vi har valgt at bruge klonkrigene som ramme, fordi selvom Star Wars filmene måske har heltene på Republikkens side, er det en del af historien, at der ikke er hverken gode eller onde i den konflikt. Der er snarere to sider, der begge bliver vildledt af den kløgtige, men onde kansler Palpatine. Det er altså ikke meningen, at det skal være klart hvilken side af den overordnede konflikt, der er ”de gode”, kun en forståelse for at Brentaal IVs befolkning gerne vil have deres frihed og fred for krigen. Hvis du ikke har styr på detaljerne om klonkrigene, gør det ikke spor, i det næste afsnit beskriver vi lidt mere af historien før scenariets begyndelse, og der er en faktaboks med de relevante informationer om klonkrigene på side 15 i afsnittet om spilstart. Der er ikke meget andet Star Wars fakta, der er relevant, end at man ved, hvad en jedi er, at separatisterne har en droidehær, men også levende væsner, der kæmper for dem, og at det er muligt at rejse i rummet.

En del af karaktererne er alienracer, men det er rent og skært for at give lidt diversitet og en fornemmelse af Star Wars. Det er aldrig vigtigt, om man er en Twi’lek, en Mirialan eller et menneske. Det er kun deres menneskelighed, der tæller.



# Historien før scenariets start

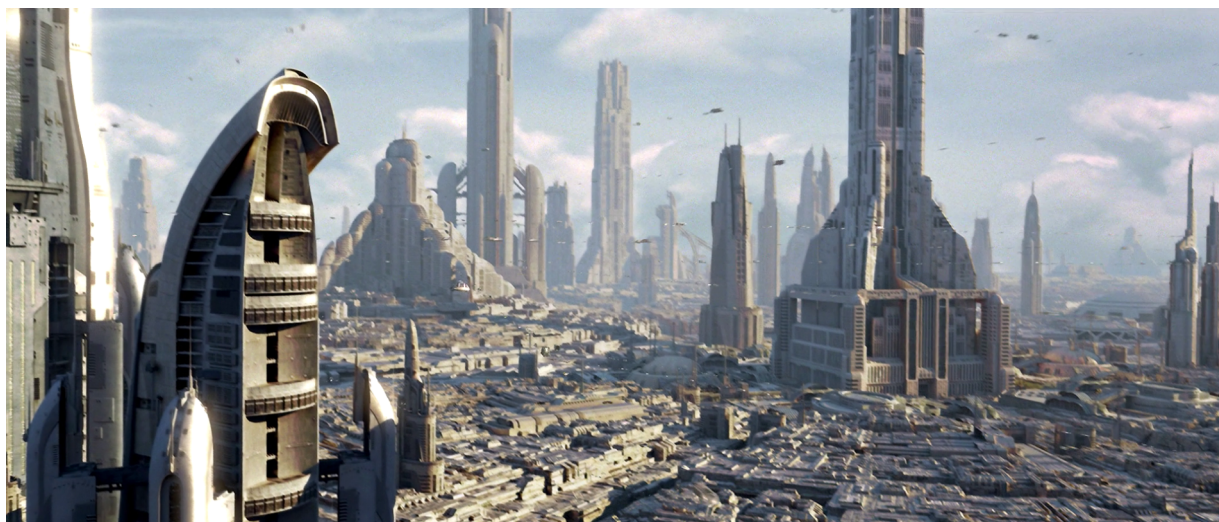
*I en fjern, fjern galakse for meget længe siden...*

Klonkrigene imellem Republikken og separatist-alliancen er begyndt at brede sig ud over galaksen. Stadig flere systemer bliver indlemmet i kampen. Brentaal IV er en handelsplanet, som er central for det neutrale duralium-handelskonglomerat, og den har tiltrukket begge siders opmærksomhed. I rummet over planeten blev et stort slag udkæmpet. Separatisterne vandt en kneben sejr og satte deres tropper i land. De har dog ikke styrken til at håndtere en reel besættelse og handelskonglomeratet har istandsat en midlertidig våbenhvile på planeten, separatisternes nuværende styrker bliver, men ingen tropper må sendes der til fra nogen af siderne.

En lille oprørsgruppe, ledt af den unge Yasinda Mereel, har taget kampen op. De er få, og de har ikke mange midler, men de har viljen. Fra deres lille hovedkvarter i et anonymt lagerrum i hovedstaden Abadras, indgyder de befolkningen frygt for nutiden, men håb for fremtiden.

Brentaal IV er en vigtig planet af to årsager. Den har miner, der producerer duralium, et metal der er nødvendig for produktionen af rumskibe, og den ligger centralt langs de ruter, der gør rejse – og dermed handel – imellem planeter hurtig og let.

Kulturelt er det en splittet planet. Der er tre hovedgrupper: arbejderklassen, der udvinder og forarbejder duralium, servicesektoren, der holder de store byer kørende, og så de handlende, der ofte rejser til, men sjældent bliver permanent på planeten. Hovedstaden, Abadras, har et center for handelskonglomeratet, der er så rig og magtfuld en organisation, at de også har en rolle at spille overfor både separatisterne og Republikken. Det er dem, der har sikret våbenhvilen, men også ladet separatisterne blive på planeten. Magten på Brentaal IV er splittet imellem handelskonglomeratet, der i praksis styrer langt det meste, og så ældrerådet, som er den oprindelige styreform. Ældrerådet er officielt den øverste magt på planeten, men i praksis er det kun i kulturelle og ofte bagatelliserede spørgsmål, de for alvor træffer de endelige beslutninger. Denne magtdeling splitter til tider befolkningen.



Kort før scenariets begyndelse har separatisternes og Republikkens flåder udkæmpet et voldsomt slag over planeten. Begge sider led store tab, og det var kun en knap sejr til separatisterne. Til trods for dette formåede de at sætte deres resterende styrke i land. Brentaal IV har ikke nogen officiel hær, men en række sikkerhedsfirmaer, som mestendels styres af handelskonglomeratet, fordi de har størst mulighed for at betale. Det vides ikke hvordan, men Abadras' antiluftskyts var under slaget sat ud af spillet, hvormed et reelt forsvar blev umuligt.

Ved scenariets start eksisterer oprørsgruppen De gule vinger allerede. Den er dog lille med kun få medlemmer og endnu færre ressourcer. Graffiti og mindre tyverier har dog gjort, at man har hørt navnet hist og her. Scenariet følger oprørets styregruppe, men der er andre medlemmer. I starten er det omkring en håndfuld, men sidenhen bliver de mange. Hvor organiseret og præcis hvor mange er op til karakterernes valg, men hold in mente, at de ikke selv, er de eneste.

På samme måde er det ikke defineret præcist, hvor store separatiststyrker der er på planeten. Der er nok droider til, at der kan gå patruljer rundt i hovedstaden. Derudover hyrer separatisterne en del af de private sikkerhedsfirmaer, der findes på planeten. Selvom de i våbenhvilen ikke har lov til at bringe nye tropper ind, kommer der en strøm af civile, der sørger for administration og dirigering af handlen. Dette bliver separatisternes stærkeste våben i forhold til at styre livet både på og omkring planeten. I begyndelsen er det ikke en meget grim overmagt, men der bliver indført udgangsforbud om aftenen, rationering af fødevarer, der skal importeres fra andre steder end planetens egen agri-moon, og der bliver taget styring med planetens frie medier. Efterhånden som modstanden vokser, bliver grebet om plantens befolkning også stærkere. Folk fængsles hvis de mistænkes for at hjælpe oprøret, samtidig øges både overvågning og krav om registrering betydeligt.



# Karaktererne

Scenariet har fem spillere, men syv karakterer, da den ene spiller fungerer som bipersoner. Det er karaktererne, deres udvikling og deres forhold, der er omdrejningspunktet for scenariet, så her gives en kort introduktion til, hvem de er.

**Yasinda Mereel** er gruppens unge leder. Hun er karismatisk og har enorm ildhu for foretagendet, men hun er ikke så organiseret og meget i sine følelsers vold. Hun startede oprøret som en modreaktion, da hendes forældre blev dræbt i en demonstration. Det, der virkelig driver hende, er imidlertid, hvor godt hun passer til rollen. Hun føler sig for første gang i sit liv på den rette hylde.

**Jerrem Mereel** er Yasindas onkel, og han er primært med i oprøret på grund af en følelse af pligt overfor sin niece og sin afdøde søster. Han har i det hele taget en stærk pligtfølelse og en stor beskyttertrang. Normalt retter han den primært imod sin egen kernefamilie, men da han først har engageret sig i oprøret, går han også helt ind i det. Han har desuden teknologisk snilde, der hjælper dem godt på vej.

**Teerik Sukk** (bipersonsspilleren) er Yasindas modstykke. En garvet veteran fra en af de private sikkerhedsstyrker på Brentaal IV. Han forstår, at forberedelse og detaljer er det der vinder eller taber krige. Efter han gik på pension, har han tjent i Abadras' ældreråd i en årrække, men er nu også trådt tilbage derfra. Han har dog stadig kontakt til begge sine gamle hverv. Han er i oprøret, fordi Brentaal er i hans blod, og han frygter, at krig og penge vil koste planeten sin sjæl.

**Korynn Zel** er en tilflyttet forretningskvinde, der har boet og arbejdet på Brentaal IV i nogle år. At nogen kan finde på at forsøge at overtage et sted som Brentaal, der er så centralt for handel, arbejdspladser og dermed velfærd i store dele af galaksen, fylder hende med vrede. Da hun fik muligheden for at hjælpe oprøret i det små ved at dele fortrolig information med dem, slog hun til. Hun ser sig selv som civil, men bliver trukket dybere og dybere ind i det aktive oprør.

**Mora Verbanti** (bipersonsspilleren) er en handelskvinde, som er kommet til Brentaal IV, kort efter at separatisterne overtog. Hun arbejder for dem og er med til at dirigere handlen i en fornuftig retning fra deres perspektiv. Hendes rolle i scenariet er primært at vise frygten, som oprøret skaber, og at give separatisterne et ansigt, der måske er meget venligere, end man skulle tro.

**Ra'seku** er en ung jedi, der kun for nyligt er udnævnt til jediridder. Han er blevet sendt til Brentaal IV, da Republikken hørte om det spirende oprør og øjnede en mulighed for en gunstig alliance. Da der officielt er en våbenhvile, er det vigtigt, at ingen opdager, at han er på planeten. Han er derfor begrænset i forhold til at bruge kraften til at hjælpe oprøret. Han er splittet imellem sit ønske om at hjælpe og sin pligt som jedi til at holde følelsesmæssig afstand og nu også til ikke at hjælpe så meget, som han faktisk kan.

**Da'een Tio-Vaata** (bipersonsspilleren) er Ra'sekus mester og oprørsgruppens officielle kontakt til Republikken. Hun er, som en jedi bør være – viis og følelseskold. Hendes svage punkt er hendes padawans, som hun ikke helt kan undse sig at holde af. I løbet af scenariet har hun nogen kontakt med oprøret, men på grund af våbenhvilen og de store afstande har hun ikke reel mulighed for at sende dem assistance i anden form end rådgivning.

# Mekanikker

Scenariet er systemløst i den forstand, at der ikke er terningerul eller regler for kamp, men der er tre hovedmekanikker, der styrer spillet.

## Hemmelige sedler

Mange af karakterspilsscenerne har sedler tilknyttet. Disse skal udleveres til bestemte spillere, inden scenen spilles. De giver spilleren instruktioner, hvis noget bestemt skal bringes på banen, eller der er information, som skal deles med de andre karakterer i løbet af scenen. Dette giver mulighed for afsløringer og overraskelse, og du skal altså ikke forklare spillerne, hvad der står på sedlerne, når scenerne sættes.

Sedlerne findes som handouts til sidst i scenariet, men under gennemgangen af scenerne finder du også teksten, der står på de hemmelige sedler, så du ved præcis, hvad spillerne får at vide.

## Fortællescener

Imellem hver akt er der en fortællescene, der beskriver én af De gule vingens aktioner mod separatisterne. Fire af de fem spillere deltager i hver fortællescene – tre som aktive fortællere og den fjerde som en slags afrunding af scenen. Hver af spillerne, der er med, får et ark som forklarer, hvad der skal ske i deres del af fortællingen. Der er nogle ting, der er nødvendige, for at de forskellige dele kan hænge sammen. Derudover er der hjælp til detaljer, spillerne kan fylde ind, hvis de har lyst. I hver af de tre første fortælleres ark er der desuden et valg, som deres karakter skal træffe i scenen. Dette symboliseres ved to valgmuligheder markeret med enten en stjerne eller en måne. Sammen med arket får spillerne nemlig to mindre sedler, som skal ligge på bordet med bagsiden opad, den ene med en stjerne på bagsiden, den anden med en måne. Når spilleren har valgt, tager vedkommende den tilhørende seddel. Det vil sige, at hvis spilleren træffer valget markeret med stjerne, tager han også sedlen markeret med stjerne. På bagsiden af den er der så en yderligere del til beskrivelsen, som inkluderer konsekvensen af det valg, han har truffet. Spillerne må aldrig kigge på den seddel, de ikke vælger; det er meningen, at de ikke kender konsekvensen af deres valg, før de træffer det. De skal dog læse den ekstra seddel med det samme, når de vælger, så de kan forberede sig på indholdet.

Alle fortællere skal træffe deres valg, inden fortællescenen begynder, så de også har tid til at læse om konsekvensen af valget. Den opsummerende spiller har ikke noget valg selv, men har stadig to sedler liggende foran sig, igen en markeret med stjerne og en med måne. Efter de tre andre har truffet deres valg, skal den opsummerende fortæller samle den seddel op, som har det samme symbol, som majoriteten af de sedler, der er efterladt på bordet.

*Eksempel: De tre hovedfortællere har truffet deres valg, to af dem har valgt stjerne, den sidste har valgt måne. Der ligger således to sedler med måne og en med stjerne tilbage på bordet. Den opsummerende spiller tager derfor den af sine to sedler, som er markeret med en måne og læser den, før fortællescenen går i gang.*

Når alle har læst deres sedler, kan fortællescenen begynde. Den første fortæller rejser sig op og giver sin beskrivelse. Når hun når til slutningen, sætter hun sig ned, så den næste spiller ved, at det er hans tur. Han rejser sig så op og fortsætter. Sådan går det rundt, til alle fire har fortalt, og scenen er slut.

Det er meningen, at hver del af fortællingen tager omkring 2 minutter, men det er op til spillerne, om det bliver lidt længere eller kortere. Da scenariet allerede er ret langt, er det dog vigtigt, at du lige

holder øje med, at det ikke bliver alt for langt. Vær især opmærksom på, at hvis en spiller fortæller meget længe, følger de andre trop. Hvis det sker, skal du endelig minde spillerne om, at det bare skal være en kort beskrivelse, og at de ikke behøver at inkludere alle de foreslåede detaljer, så længe de har hovedtrækkene med.



## Konsekvensscener og slutninger

I slutningen af hver akt er der en af karaktererne, som skal træffe et valg, der kommer til at bestemme hvilken af to scener, der spilles i den følgende akt. Disse konsekvensscener er markeret med O og X i sceneteksten og har en lille beskrivelse af, hvilken scene der hører til hvilket valg. Før I spiller en scene med et valg, skal du fortælle karakteren, at i slutning af scenen, skal valget være truffet. Det er ikke meningen, at du fortæller, hvilke scener der spilles som konsekvens af disse valg. De er blot til for at give spillerne større agens i forhold til deres karakter og subtilt at lade dem forme historiens gang.

Udover at være et skridt i karakterernes personlige udvikling, bestemmer disse valg også, hvilke slutninger historien kan få. Dette skal du ikke gøre klart for spillerne, men forhåbentlig kan de fornemme deres egen indflydelse, når I når dertil. I alle tilfælde har karakteren haft mulighed for at vælge imellem de to ting (O) og (X). Det sidste valg i slutningen af sceneriet er, om Yasinda affyrer antiluftskyts mod den invaderende styrke eller ej. Dette valg afgør endeligt, hvilken slutning gruppen får og vises meget klart ved, at hun samler en af to sedler op og læser slutningen højt. Hvilke to slutninger hun vælger imellem, afgøres imidlertid af de andre karakterers valg. For hvert valg, der bliver truffet, skal du markere hvilket symbol, det svarer til – der er en lille boks til formålet på sceneoversigten til sidst. Når det sidste valg skal træffes, lægger du de sedler frem, som er markeret med den række af symboler, som spillerne har valgt (f.eks. XXOX). Markeringen finder du på slutningssedlerne i nederste højre hjørne.

På grund af dette system er der 32 forskellige slutningsmuligheder. Det er mange, og vi forventer ikke, at du gider at læse dem allesammen igennem. På næste side finder du derfor en liste over de valg, der skal træffes, og hvilke konsekvenser de får, og hvilke symboler de svarer til – men det er selvfølgelig også markeret ved de relevante scener. Vi foreslår, at du kigger på tabellen for at få et overblik, og at du læser et par stykker af de mulige slutninger for at vide, hvordan scenariet kan ende. Så vil du også se, at der er en forskel, men at de overordnede træk er de samme i sådan en grad, at det ikke er spændende at læse 16 gange.

Hvis Yasinda ikke affyrer antiluftskyts, vil separatiststyrken invadere Abadras for alvor og tage kontrollen med hele Brentaal IV. Al oprørets kamp vil have været forgæves, men i det mindste vil civile tab være minimeret. Skyder de på invasionsstyrken, vil de besejre dem, men lide enorme civile tab. Det de andre valg påvirker er detaljerne. For eksempel hvor hårdt oprørets støtter straffes, hvis separatisterne sejrer, eller om Brentaal efterfølgende ønsker en alliance med Republikken, hvis de bliver fri for separatisterne. Disse detaljer er nogle gange direkte relateret til de enkelte valg, men til tider skal valgene også ses som et billede på, hvordan befolkningen i det hele taget har ageret under besættelsen.

Det er målet, at slutningen er fast, i en sådan grad, at uanset hvor meget de har ofret for sagen, kan de ikke sikre, at det hele ender, som de havde ønsket. Alligevel har deres handlinger haft betydning på godt og ondt, og forhåbentlig kan de ane, at det hele ikke har været ligegyldigt.

		Yasinda		
		<b>X</b> Affyrer ikke antiluftskyts.	<b>O</b> Affyrer antiluftskyts.	
		Abadras' befolkning er sikker, men Brentaal besættes.	Abadras lider store tab, men Brentaal er fri.	
Jerrem	<b>X</b>	Tager familien med til oprørets hovedkvarter.	Alle relateret til oprøret straffes hårdt.	Den første tid går med genopbygning.
	<b>O</b>	Forlader sin familie, indtil oprøret er forbi.	Kun aktive oprørere straffes.	Den første tid går med genforening.
Teerik	<b>X</b>	De forhandler med ældrerådet.	Oprørerne huskes måske som helte.	
	<b>O</b>	De forsøger at myrde rådsmedlemmerne.	Ældrerådet frygter at samarbejde med separatisterne.	Ældrerådet tager magten, oprøret huskes med afsky.
Ra'seku	<b>X</b>	Han bruger ikke kraften.	Brentaal indgår nærmere alliance med Republikken.	
	<b>O</b>	Han bruger kraften for at hjælpe oprøret.	Brentaal tager afstand fra Republikken.	
Korynn	<b>X</b>	Hun beskytter Mora.	Handelsmæssigt en glat overgang til det nye styre.	Separatisterne forlader planeten uden indblanding.
	<b>O</b>	Hun forråder Mora.	Separatisterne overtager kontrollen med handelen.	De tilbageværende separatister straffes hårdt.



# Sådan spillede scenariet

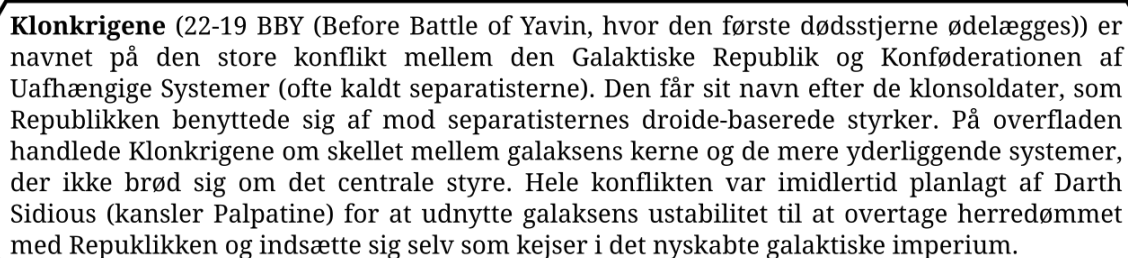
I dette afsnit finder du instruktioner til hvordan scenariets forskellige dele tænkes spillet.

## Spilstart

Under spilstart er der mange punkter, du skal igennem, i handouts afsnittet finder du et hjælpeark, som opsummerer indholdet af det følgende.

**Find ud af hvor meget gruppen kender til Star Wars.** Hvis alle har styr på det, kan du springe en forklaring af den overordnede konflikt i Klonkrigene over. Hvis du ikke selv har totalt styr på Klonkrigene er den nødvendige information inkluderet i faktaboksen nedenfor.

**Forventningsafstem** scenariet med spillerne. Selvom det er et Star Wars scenarie, er det vigtigt, at spillerne ikke forventer, at de skal spille en space-opera, men at de ved, at det er et dramabaseret scenarie.



**Klonkrigene** (22-19 BBY (Before Battle of Yavin, hvor den første dødsstjerne ødelægges)) er navnet på den store konflikt mellem den Galaktiske Republik og Konføderationen af Uafhængige Systemer (ofte kaldt separatisterne). Den får sit navn efter de klonsoldater, som Republikken benyttede sig af mod separatisternes droide-baserede styrker. På overfladen handlede Klonkrigene om skellet mellem galaksens kerne og de mere yderliggende systemer, der ikke brød sig om det centrale styre. Hele konflikten var imidlertid planlagt af Darth Sidious (kansler Palpatine) for at udnytte galaksens ustabilitet til at overtage herredømmet med Republikken og indsætte sig selv som kejser i det nyskabte galaktiske imperium.

**Fortæl dernæst spillerne om historien** før scenariet starter, om rumslaget over Brentaal IV og den efterfølgende invasion og våbenhvile.

Beskriv scenariets struktur og forklar de mekanikker som indgår. De kommer overordnet set til at spille to slags scener, **karakterspilsscener** og **fortællescener**, der hver har sin egen mekanik. Når du forklarer om fortællescenemekanikken, kan du bruge den **eksempel-seddel**, der findes i handouts afsnittet, for at gøre det tydeligt for spillerne, hvordan fortællescenerne virker. Vis dem at de skal træffe et valg, og hvilken slags information de derefter får. Gør det klart, at sedlens første del er noget, der skal indgå for at sikre, at de enkelte dele, som de hver især fortæller, hænger sammen, men at de tre forslag kun er til inspiration, og at de bestemt ikke skal nå det hele igennem. De **hemmelige sedler**, der benyttes i karakterspilsscenerne, forventes at være forståelige uden eksempel, men bør lige nævnes fra start.

Derefter skal **karaktererne fordeles**. Spørg gerne spillerne ind til, hvad de overordnet set kan lide at spille, nedenfor har vi angivet nogle forslag til fordelingen.

### Bipersonerne

Det er vigtigt, at den der skal spille bipersoner er indforstået med, hvad det indebærer. Selvom de indgår i mange forskelligartede scener, giver det nok ikke samme indlevelse at spille tre karakterer frem for én. Det er også vigtigt, at det er en, der er klar til at skifte stil fra scene til scene.

### Yasinda

Yasinda er oprørets leder og er en meget frembrusende karakter, giv hende gerne til en spiller, der

virker lidt tilbageholdende eller stille, da hun er et naturligt omdrejningspunkt for mange scener og derfor automatisk bliver trukket ind i spillet.

### **Ra'seku**

Det er vigtigt for scenariet, at Ra'seku tager en aktiv rolle i oprøret. Dette opnås bedst ved at give ham til en spiller, der er godt fremme i skoene.

### **Jerrem**

Jerrems primære konflikt er hans splittelse mellem at ville beskytte Yasinda og at give hende lov til at udfolde sig. Vælg derfor gerne en spiller, der har god kemi med valget til Yasinda. Han er den mest modne af de faste karakterer, og du kan derfor også sigte efter en spiller med en rolig pondus.

### **Korynn**

I løbet af scenariet er Korynn den mest bløde karakter, giv hende gerne til en spiller, som kan få denne side frem midt i oprørskampen.



## **Karakterspilsscener**

I disse scener er din primære opgave at sætte og cutte scenerne. Der indgår ingen roller i scenariet, som du selv skal spille.

Det overordnede historieforbånd for scenariet er fastlagt på forhånd, men spillerne kan sagtens få bragt noget på banen, som gør det nødvendigt at vinkle scenerne på en lidt anden måde end tiltænkt. Nogle scener kan måske helt udelades, hvis du vurderer, at de ikke giver mening for netop jeres afvikling af scenariet.

Scenariet er langt og har mange scener, så det er meget vigtigt, at du cutter scenerne relativt hårdt. Instruér spillerne i, at de skal gå direkte til kernen i de enkelte scener.

## **Fortællescener**

Hver af scenariets fem akter slutter med en fortællescene, hvor spillerne fortæller om en af De gule vingers aktioner mod separatisterne. Fortællescener er som sagt guidet af handouts, og din primære funktion her er at få dem uddelt rigtigt og sikre, at spillerne har styr på, hvordan de læses. Til Fastaval 2017 vil du få udleveret et udklippet sæt af alle handouts i kuverter, så du nemt kan fordele sedlerne.

Inden du uddeler sedlerne, skal du fortælle om rammerne for aktionen, hvor den finder sted, og hvad gruppen vil opnå. Hver fortællescene skal gerne tage omkring 15 minutter alt inklusive, det vil sige, at hver spiller nok ikke har mere end et par minutter til deres fortælling. Sørg derudover for at de tre spillere, der skal fortælle først, relativt hurtigt får truffet deres valg, så den fjerde spiller har en chance for at læse sin del også.

## Spørgsmål

Både i starten og lige inden den sidste fortællescene skal du stille en række specifikke spørgsmål til hver karakter. I starten er spørgsmålene til for at give spillerne en ide om, hvordan de andre har fortolket deres karakterer. Til sidst giver de mulighed for, at spillerne tager stilling til, hvor deres karakter er nået hen i løbet af scenariet.

I oversigten over scenerne er spørgsmålene angivet i den rækkefølge, som vi foreslår, de bliver stillet i, men det er selvfølgelig op til dig at bedømme, hvad der vil give det bedste resultat for netop din gruppe. Hvis du ikke synes, at spillerne får sagt nok, må du endelig bare følge op med uddybende spørgsmål, for eksempel om hvordan de følte i situationen, hvordan de havde det med de andre, eller bare noget så simpelt som hvordan der så ud.

## Afslutning

Scenariet slutter med, at en tekst læses højt af Yasinda spiller baseret på de valg, der er truffet i løbet af scenariet. Du lægger de to sedler, som hun kan vælge mellem frem og trækker Yasinda hen til dem, inden den sidste scene starter. Sørg for at hun står op et andet sted end der, hvor hun har siddet og gerne lidt væk fra de andre spillere.

Hvis du har lagt mærke til at Yasindas spiller i løbet af scenariet har haft svært ved at læse de tekster, hun har fået, kan du evt. sige, at Yasinda skal give sedlen til dig, når hun vælger, i stedet for at bede hende om at læse op. Når slutningen er læst højt er scenariet forbi.



# Scener

Her følger en gennemgang af scenariets scener. Du kan eventuelt gå om i handoutsne og læse de fulde karakterbeskrivelser nu, så du har en bedre fornemmelse af dem, når du læser scenerne. Scenariet er inddelt i fem akter, og hver akt slutter med en fortællescene. De oplæg, der deles ud og bruges i fortællescenerne, kommer efter alle karakterscenerne, men der er inkluderet en lille intro her. Det er gjort både så du, når du læser det igennem har en chance for at følge med i den samlede historie, og for at du kan bruge det som oplæg til fortællescenerne, før de går i gang.

Karakterspilsscenerne er skrevet på en bestemt form, der forhåbentlig hjælper til at give lidt overblik. De har alle et nummer, der angiver først, hvilken akt de er i, og derefter hvornår i den akt de skal spilles. Konsekvensscener har også et bogstav, hvor det kun er enten X eller O, der skal spilles. Scenerne har derudover en titel, som forhåbentlig hjælper dig til at huske, hvad den handlede om, og en liste over hvilke karakterer der deltager.

Herefter følger en gennemgang af situationen, som alle kender den. Hvor er de, og hvorfor er de der? Nedenfor er der en uddybning af, hvad der kommer til at foregå i scenen, som det ikke er meningen, at alle spillerne ved fra start. I alle tilfælde får du også at vide, hvad målet med scenen er, så du kan guide den i den rigtige retning eller eventuelt tage scenen om, hvis spillet ikke får den rette vinkel. Til sidst er der de sedler, som spillerne skal have, hvis de altså får nogen i denne scene. De findes selvfølgelig også under handouts klar til udlevering.

Scenariet er meget lineært. Hvis det virkelig er oplagt for jer at tage en scene, ind imellem dem, der er her, kan I gøre det, men det er ikke meningen, at I skal fylde huller ud. Der er med vilje fokuseret på nedslagspunkter og ikke det komplette forløb. Årsagen til at vi har valgt den fordefinerede historie er trefold. Det giver os selvfølgelig mulighed for at styre historien frem, til det vi gerne vil fortælle, men hvad vigtigere er, giver det spillerne lov til at fokusere på deres karakterer og forhold og ikke bekymre sig om, hvorvidt de går i den rigtige retning. Gør det klart for dem, at de ikke kan trække scenariet af sporet, fordi de nok skal blive trukket ind igen. Selv hvis de i vrede erklærer, at de ikke længere vil være med i oprøret, må du som spilleder fortælle, før den næste scene de deltager i, hvordan de alligevel ikke kunne holde sig væk. Du kan eventuelt spørge karakteren, om han/hun nogensinde taler om episoden igen, eller om konflikten er blevet tiet ihjel. Den sidste grund til det fastlagte forløb er at vise, hvordan selv den største oprørsgruppe med den største indflydelse bliver revet med af krigens strøm. De gør ting, der ændrer på planetens skæbne, men ved ikke, hvad der virkelig gør udslagene, og i mange tilfælde ender de det samme sted, uanset hvad de vælger. Det er meningen, at det skal understrege deres magtesløshed i forhold til den enorme konflikt, de er blevet en del af.

Der er tre scener, der falder lidt udenfor formen af de resterende. Den allerførste scene er en slags opvarmning, hvor du stiller karaktererne (kun Teerik for bipersonsspilleren) et spørgsmål hver. Der er fokuseret på, at de fortæller om en situation, og det er meningen, at de her får mulighed for at introducere deres karakter og dennes syn på situationen. En tilsvarende spørgsmålsrunde kommer sidst i akt fem lige før den endelige konfrontation, hvor de hver især skal fortælle, hvad de gør på oprørets sidste aften. Endelig er der den sidste scene, der kommer som en overraskelse efter femte fortællescene. Den udspilles som en karakterspilscene, men hvor de andre er i kontakt med Yasinda via headsets, og det er hende, der vælger at slutte scenen. Herefter læser enten hun eller du scenariets slutning højt.

# Akt 1

## 1.0 Introduktion

Denne første scene skiller sig ud fra resten og skal ses lidt som en opvarmning, der introducerer karaktererne. Der er et spørgsmål til hver karakter. Stil dem et af gangen, så de andre spillere ikke sidder og planlægger deres eget svar frem for at lytte. Det behøver ikke at være en lang forklaring, de giver. Målet er, at I alle får en fornemmelse af, hvem karakteren er, så bed spillerne om at ud-dybe, indtil du synes, det er opnået. Spørgsmålene står i foreslået rækkefølge:

*Ra'seku: Hvordan forbereder du dig på at tage af sted på en mission?*

*Teerik: Hvad i Brentaals IVs kultur var det, der inspirerede dig til oprørets navn De gule vinger?*

*Yasinda: Dine forældre blev dræbt i en demonstration mod separatisterne, som gik over gevind. Hvordan var det første gang, du besøgte dine forældres grav?*

*Jerrem: Hvordan fortalte du din kone, at du har sluttet dig til oprøret?*

*Korynn: Du blev oprindeligt kontaktet af Teerik, som gerne ville have dig til at dele informationer om separatisterne. Hvordan var det, da du gik fra dit første møde hos De gule vinger?*

## 1.1 – At dele byttet - Yasinda, Jerrem, Korynn og Teerik

Gruppen har været ude på en succesfuld mission, hvor de har standset og stjålet en sending med rationerede madvarer fra separatisterne. Det er nu dagen efter, og hovedkvarteret er fyldt med kasser og sække med det stjalne bytte. De er mødtes for at fejre at det lykkedes og for at tale om, hvad der skal ske med alt det, de nu sidder inde med.

Målet med denne scene er først og fremmest at give spillerne mulighed for at spille sig lidt ind på hinanden og finde ud af dynamikken mellem gruppedlemmerne. Samtidig giver den et eksempel på den type mindre voldsomme opgaver, som oprøret starter med, og lader dem finde ud af, hvad de som gruppe vægter højest. Alle spillere får i denne scene en seddel både for at introducere dem til mekanikken og for at sikre, at de alle føler, de har noget at bringe på banen her i den første scene.

*Yasinda: Du er ret ligeglad med, hvad der skal ske med de der madvarer, det hele handler jo egentlig om at vise trods overfor separatisterne på enhver mulig måde.*

*Jerrem: Du synes, at det er klart, at I skal sørge for at få distribueret maden til dem, der har mest brug for det så hurtigt som muligt.*

*Korynn: De fleste af varerne, der på nuværende tidspunkt er rationerede, er luksusting, der er svære at få fat i. Du kunne godt finde købere, der ville give en god pris, og på den måde skaffe jer kapital til at udvide jeres arbejde eller købe mere nødvendige ting til at hjælpe andre.*

*Teerik: I er nødt til at tænke langsigtet. I kan distribuere en del af madvarerne, men I bør beholde noget af det langtidsholdbare til jer selv, til hvis tingene på et tidspunkt bliver mere pressede. Desuden er det vigtigt, at I laver en protokol for, hvordan man håndterer disse sager i det hele taget. I kan ikke tage denne diskussion, hver gang I sidder inde med nye ressourcer.*

## 1.2 – Første blodsudgydelse – Korynn, Yasinda og Jerrem

Jerrem har lavet en anordning, der tidsindstillet kan sætte en speeders bremses ud af spillet. For at få mest ud af den mulighed vil Yasinda have Korynn til at plante den på et køretøj, der tilhører en af de separatister, der nu rangerer højt i hendes firma.

Korynn vil formentligt, på dette tidspunkt i scenariet, synes at det er at gå for langt. Målet med scenen er både at få introduceret de forskellige karakterer og dynamikken imellem dem og at vise, at der er forskellige strømninger i gruppen i forhold til hvilken type aktioner, de skal involveres i.

*Korynn: Det er valgfrit for dig, om du modstræbende går med til Yasindas plan, eller om du nægter.*

## 1.3 – Jediens ordre – Ra'seku og Master Tio-Vataa

Ra'seku er kommet tilbage fra en mission ved fronten. Det har været en prøvelse, og han er lettet over at være tilbage. Han opsøger sin master, fordi han har brug for at tale om sine erfaringer fra missionen.

I denne scene skal Tio-Vaata fortælle Ra'seku, at han allerede nu skal sendes af sted på en ny mission. Han skal i al hemmelighed sendes til Brentaal IV for at støtte oprøret dér. Hvad der komplicerer sagen yderligere er, at han ikke må afsløre sin tilstedeværelse – og dermed Republikkens indblanding – ved at bruge sine kræfter.

Målet med scenen er at introducere Ra'seku og hans rolle i scenariet. Samtidig er det vigtigt, at det her bliver klart, at Republikken rent faktisk bryder våbenhvilen og er 'ulovligt' indblandet.

*Tio-Vaata: Du skal i denne scene fortælle Ra'seku, at du har foreslået ham til missionen at hjælpe en oprørsgruppe på Brentaal IV. Du skal samtidig gøre det klart, at han ikke må bruge sine kræfter åbenlyst, så separatisterne ikke finder ud af, at der er en jedi på planeten.*

## 1.4 – Det dyrebareste – Jerrem, Teerik og Yasinda

Da Jerrem kom hjem denne aften, fortalte hans kone, at nogle meget officielt udseende folk fra besættelsesmagten havde været der for at spørge, hvor Yasinda var. Elayne svarede sandheden: at hun ikke vidste det. Men hun er skræmt. Hvornår kommer de igen, og hvad hvis de leder efter Jerrem næste gang? Jerrem er bekymret og fortæller de andre om hændelsen for at få ro og rådgivning.

Denne scene knytter sig til Jerrems valg. Det behøver ikke at ske i løbet af scenen, men efter den har udspillet sig, skal han beslutte, om han vil flytte sin familie i skjul i oprørsgruppens lokaler, eller om han distancerer sig fra dem, indtil det er ovre, for at de ikke skal blive implicerede.

Målet med scenen er at gøre det klart, at oprøret er farligt for dets medlemmer og dem, de holder af. De må vælge, om det er risikoen værd, og hvor meget de vil ofre i forhold til dem selv og andre.

## **Fortællescene 1 – Sendemasten**

De gule vinger har planlagt at storme en mediestation, som separatisterne har overtaget. Her vil de sende en besked ud til befolkningen i Abadras om, at de tager kampen op mod overmagten. For at sende beskeden skal de op i det store sendetårn, hvor studiet til holo-radioen er. Tårnet ligger midt inde i en slags medieby, som de først skal snige sig ind i.

Denne fortællescene handler om deres første større aktion, og giver spillerne mulighed for at tage nogle valg om, hvor hårdt de går til opgaven. De sniger sig først gennem gaderne, skaffer sig derpå adgang til mediestationen og tager elevatoren op i tårnet. Yasinda sender derpå sin besked, men bliver afbrudt af en skjult separatist. Derefter må de flygte fra området.

# Akt 2

## 2.1 – En hjælpende hånd – Yasinda og Ra'seku + Jerrem, Korynn og Teerik

Yasinda er for meget kort siden blevet kontaktet angående, at der er en jedi, der vil slutte sig til dem og støtte dem i deres kamp. Hun har sagt ja uden at vende det med nogen af de andre.

I starten af scenen tager Yasinda imod Ra'seku på tomandshånd. Når de er klar, inviterer hun ham ind i deres hovedkvarter, hvor resten af oprørets styregruppe er samlet. Yasinda har ikke på forhånd fortalt dem, hvorfor hun har tilkaldt dem.

Målet med scenen er at introducere jedien, og at give karaktererne mulighed for at udtrykke deres glæder og bekymringer ved hans tilstedeværelse. Derudover viser denne scene også noget om Yasindas ledelsesstil og autonome beslutningstagen.

## 2.2 O – At være alene – Jerrem og Ra'seku

Konsekvensscene: spilles kun, hvis Jerrem har valgt at tage afstand til sin familie.

Jerrem har ikke fortalt de andre, at han er flyttet væk fra sin familie, og at han nu bor i deres hovedkvarter. Men det gør han. Han har opbygget en lille rutine, hvor han er vågen og af sted på arbejde, inden nogen kunne finde på at være mødt ind. Han skjuler fint sin beslutning. Ra'seku har dog ingen forpligtelser udenfor oprøret, og en af dagene kommer han forbi ganske tidligt og finder Jerrem, inden han har skjult sine spor.

Målet med scenen er at give Jerrem mulighed for at fortælle om sin situation og afsløre, hvad det faktisk betyder for ham. Samtidig lader det jedien blive introduceret som en kapacitet som der kan støtte og rådgive på et mere personligt plan. Men det kan også være, at jedien ikke for alvor forstår, hvor stort et offer det er.

## 2.2 X – Begrænset kapacitet – Jerrem, Teerik og Yasinda

Konsekvensscene: spilles kun, hvis Jerrem har valgt at flytte sin familie i sikkerhed hos oprøret.

Jerrem har ladet sin familie flytte i skjul i oprørets lokaler. Det er gået nogenlunde indtil videre, men det er svært at gå på listefødder rundt om de små. Teerik har trukket Jerrem og Yasinda til side for at tale om problemet. Der er mange, der har nogen, de gerne vil beskytte, men oprøret har ikke kapacitet til at huse dem alle. Selv når de kun har få boende, er det heller ikke noget ordentlig sted at bo. De er nødt til at beslutte, hvordan de skal håndtere situationen fremadrettet.

Målet med scenen er at vise de begrænsninger, oprøret har. Selvom de har en ide om, hvad der ville være det bedste, og de gerne vil hjælpe alle, er det ikke altid noget, de kan. De skal her finde ud af, hvordan de håndterer de hårde situationer, hvor nogen ikke kan få det, som de vil have det.

## 2.3 – Farlige rygter – Mora og Korynn

Mora og Korynn mødes som så ofte før i en kaffepause. Også i pauserne går snakken gerne på arbejde og Korynn, der har en klient fra den planet, Mora sidst har arbejdet på, ser sit snit til at spørge lidt til Moras erfaringer. Hvordan er deres kultur, og er der noget særligt, hun skal vide?



Mora hjælper gerne Korynn med information, men der er noget andet, hun meget hellere vil tale om. Hun har nemlig hørt gode rygter om, at der er medlemmer af Brental IVs ældreråd, som er venligt stemt overfor Konføderationen af Uafhængige Systemer, så måske bliver det hele lidt lettere for dem snart.

Målet med scenen er både at introducere forholdet imellem de to forretningskvinder samt tonen på kontoret, og at introducere oprørets problem, at der er en del af det lokale ældreråd, der faktisk støtter op om separatiststyret. Dette viser også, hvordan Korynn håndterer sit dobbeltspil.

*Mora: I denne scene skal du fortælle, at du har hørt den glædelige nyhed, at to af ældrerådets medlemmer (Cassus og Sephi) har indledt samtaler med Konføderationen af Uafhængige Systemer i håb om, at Brentaal IV kan slutte en alliance med dem.*

## **2.4 – Nye medlemmer – Yasinda, Teerik og Ra'seku**

Interessen for oprørsgrupper er steget betydeligt i befolkningen siden gruppen formåede at sende deres tale til hele hovedstaden og de omkringliggende områder. Da separatisternes greb også er blevet hårdere i tiden efter med fængslinger for de mindste regel-overtrædelser, er der nu mange, der er begyndt at blive trodsige. En del af dem har opsøgt De gule vinger for at få lov til at deltage, og Yasinda har gladeligt taget imod alle, der har meldt sig. Oprørsgruppen har vokset sig en del større. Efter et par nye rekrutter netop har set stedet, har Teerik endnu en gang taget initiativet til at drøfte oprørets praktiske foranstaltninger. Hvordan skal de håndtere denne øgede interesse? Hvordan udvælger de, hvem der kan deltage, og har alle der er med ret til at invitere andre? Skal de have en bestemt procedure?

Målet med scenen er at vise, hvordan gruppens indflydelse vokser. Det er godt, fordi det giver dem større mulighed for at handle, men det har også begrænsninger, og det betyder, at de er nødt til at ændre, hvordan det hele håndteres. Hvis de ikke kan finde en balance, vil de snart gå i stykker, uanset hvad separatisterne gør.

## **2.5 – Når faren bliver ægte – Ra'seku og Korynn**

En gruppe af oprørerne er netop kommet tilbage fra en mindre aktion. De har saboteret en konvoj, der skulle bringe forsyninger og informationer frem til separatisterne. I løbet af missionen fik Ra'seku et syn igennem kraften. På grund af sin indsigt var han i stand til at redde nogle af gruppens medlemmer fra at blive skudt af separatisternes uventede forstærkninger. Ra'seku har siden da kunne mærke en uro i Korynn, og da de har et stille øjeblik tilbage i hovedkvarteret, trækker han hende derfor til side.

Målet med scenen er både at vise, at Ra'seku faktisk er værdifuld for dem, selvom han ikke kan bruge kraften mere åbenlyst, og at give ham mulighed for at knytte mere personlige bånd med gruppens medlemmer. Samtidig giver det også Korynn chancen for at reflektere over sin udvikling, efterhånden som hun bliver dybere involveret i gruppens aktive missioner.

*Korynn: Det er blevet klart for dig, at det I foretager jer bliver stadig mere farligt både for dig og for dine endnu mere aktive venner. Da Ra'seku viser dig interesse, spørger du ham til råds om, hvordan man håndterer krigen.*

## 2.6 – Ældrerådet – Teerik, Yasinda, Jerrem, Ra'seku og Korynn

Korynn har fortalt resten af gruppen, om det hun har hørt fra Mora: at ældrerådet måske er ved at vende sig imod dem. Teerik har før i tiden arbejdet i ældrerådet, og da han kender deres metoder og en del af medlemmerne, har han forsøgt at finde ud af mere. Han har kunnet bekræfte rygterne, men ved også at der er andre i rådet, der støtter modstandskampen. Teerik har arrangeret et møde med ældrerådet, og det skal nu besluttes, hvad der faktisk skal ske til det møde. Skal de gå diplomatiets vej og forsøge at overbevise dem om at støtte oprøret, eller vil de bruge det som en mulighed for at komme tæt på deres fjender og gøre det af med de separatistvenlige elementer?

Denne scene er oplægget til det valg, Teerik skal træffe. Han behøver ikke som sådan at beslutte det i selve scenen, den giver blot mulighed for at diskutere emnet. Senest efter scenen skal han dog fortælle åbent, hvad han har valgt. For at tydeliggøre, at han har autoritet i denne sammenhæng, får Yasinda besked på at støtte op om hans beslutning.

Målet med scenen er at give gruppen mulighed for at diskutere, hvor langt de er villige til at gå og at stille dem overfor det faktum, at det ikke kun er separatisterne de kæmper imod. Der er også dele af Brentaal, som ikke støtter dem.

*Teerik: Det endelige valg er op til dig. Skal I snigmyrde de separatist-positive medlemmer af ældrerådet, eller vil I afholde det planlagte møde og forhandle med dem? Du kan enten træffe valget og gøre det klart i løbet af scenen, eller blot lade diskussionen udspille sig og så fortælle, hvad du har valgt bagefter.*

*Yasinda: I denne scene er det i sidste ende Teerik, der får lov at træffe beslutningen om, hvad I gør, og du skal bakke op om den. Undervejs i scenen må du dog meget gerne forsøge at overbevise ham om, at I skal gøre det, du selv synes, er den bedste løsning.*

### Fortællescene: Mission 2 – Forhandlinger

De gule vinger er blevet kontaktet af en anden gruppe som vil diskutere mulighederne for et samarbejde. Mødet foregår i et øde industrikvarter midt om natten. Aftalen er at Yasinda mødes alene med den anden gruppes leder i en tom lagerhal, mens resten af gruppen venter udenfor.

Denne fortællescene handler om, hvordan oprørsgruppen håndterer en spændt situation, og hvad de gør, når det går galt. Scenen starter med, at Yasinda taler med den anden leder. Da hendes mikrofon går ud, skal Jerrem vælge, om han vil bryde deres aftale og storme ind i lagerhallen. Hvis han faktisk blander sig angriber separatisterne, hvis ikke bliver de forrådt af den anden oprørsgruppe. Herefter handler det om kampen for at undslippe. Teerik dør for enten at redde Yasinda ud, eller for at sikre deres flugtvej. Alle andre slipper derefter væk.

# Akt 3

## 3.1 - Teeriks begravelse - Yasinda, Jerrem og Korynn + Ra'seku

Teerik er død. De gule vingers kerne er samlet for at dele deres sorg og for at beslutte, hvordan de bedst ærer hans minde.

Ra'seku har i nattens mørke begravet Teerik i en umarkeret grav for at beskytte de overlevende, som kunne spores tilbage til ham. Han kommer senere til hovedkvarteret end de andre og skal herefter afsløre, hvad han har gjort.

Målet er både at undersøge, om gruppen vægter fornuften eller følelserne højest og at sætte deres forhold til jedien på prøve.

*Ra'seku: I denne scene skal du afsløre, at du i hemmelighed og uceremonielt har begravet Teerik på et hemmeligt og umarkeret sted. Dette har du gjort, fordi en større mindehøjtidelighed ville være risikabel for oprørsgruppen og deres pårørende.*

## 3.2 O - Attentatforsøg – Tio-Vaata, Yasinda og Jerrem + Korynn

Konsekvensscene: spilles kun, hvis Teerik har valgt at ældrerådets medlemmer skal dræbes.

Det er aftenen efter at gruppen forsøgte at skille sig af med de separatist-venlige elementer i ældrerådet. Angrebet var en delvis succes, da kun det ene af de to separatist-venlige medlemmer blev dræbt. Historien har været gentaget utallige gange i alle medier. Oprøret bliver fremstillet som morderiske skurke, der dræber civile ledere og underkender befolkningens eget styre. Korynn skulle have været en del af missionen, men hun nåede ikke frem i tide til at deltage som planlagt.

Det er meningen, at de skal samles for at debriefe, men inden alle er mødt op kommer en opringning fra Master Tio-Vaata, som også har hørt nyhederne.

Tio-Vaata ringer i et forsøg på at tøjle gruppen. Hun har brug for, at De gule vinger kan give Republikken fodfæste på Brentaal IV, når våbenhvilen en gang stopper. For at de kan drage en fordel af deres kontakt, er det vigtigt, at folk ser De gule vinger som deres allierede og som en gruppe helte. De mere ekstreme aktiviteter er et problem.

Korynn introduceres først lidt inde i scenen, når samtalen med Tio-Vaata er overstået. Grunden er, at der skal være mulighed for at diskutere hendes fravær både med og uden hende, og samtidig at den del af samtalen ikke komplet bliver overskygget af kontakten med jedimasteren.

Målet med scenen er at konfrontere karaktererne med for alvor at blive fremstillet som terrorister, med en vished om at en del af dem, oprørerne selv synes, de kæmper for, også ser dem sådan. De har mulighed for at overveje, om de er gået for langt eller at holde fast i, at de gjorde det rigtige. Samtidig stilles Korynns splittelse imellem loyaliteten til hendes arbejde og til oprøret på spidsen.

*Tio-Vaata: Du har brug for, at oprøret fremstår som heltene for at kunne udnytte dem til at kom ind på planeten senere. Derfor skal du få tøjret deres aktiviteter, så de ikke slår lokale autoriteter eller mange civile ihjel. Få dem til at føle, at det er vigtigt for dem, at folket kan lide dem, hvis de skal udrette noget.*

*Korynn: Du introduceres lidt inde i scenen. I løbet af spillet skal du fortælle, at du ikke kunne være til stede ved attentatforsøget på ældrerådets medlemmer, fordi det trak ud med en vigtig klient.*

### **3.2 X – Forfejlede forhandlinger – Tio-Vaata, Yasinda og Jerrem + Korynn**

Konsekvensscene: spilles kun, hvis Teerik har valgt, at de skal forsøge at tale fornuft med ældrerådet.

Det er dagen efter et skuffende møde med ældrerådet. De gule vinger mødte op hos ældrerådet og talte deres sag, som Teerik havde ønsket det. Nu hvor han ikke var til stede, var mange af ældrerådets medlemmer dog skeptiske, og De gule vinger måtte gå derfra uden at have opnået nogen støtte. Korynn skulle have været der, men mødte ikke op. Hun kunne måske have gjort en forskel med sine erfaringer indenfor forhandlinger.

I løbet af denne dag har ældrerådet lavet en officiel udmelding til befolkningen. Der er ikke officielt tale om yderligere samarbejde med separatisterne, men de beder direkte befolkningen om at tage afstand fra oprøret og at respektere den våbenhvile, der beskytter befolkningen.

Denne aften skal de debriefe på mødet. Alle er endnu ikke ankommet, da Mester Tio-Vaata, der har hørt nyheden, ringer for at høre, hvad der er sket.

Tio-Vaata ringer i et forsøg på at tøjle gruppen. Hun har brug for, at De gule vinger kan give Republikken fodfæste på Brentaal IV, når våbenhvilen en gang stopper. For at de kan drage en fordel af deres kontakt, er det vigtigt, at folk ser De gule vinger som deres allierede og som en gruppe helte. Hun har brug for at finde ud af, hvad der er sket og for at sikre sig, at de retter op på deres image.

Korynn introduceres først lidt inde i scenen, når samtalen med Tio-Vaata er overstået. Grunden er, at der skal være mulighed for at diskutere hendes fravær både med og uden hende til stede, og samtidig at den del ikke komplet bliver overskygget af kontakten med jedimasteren.

Målet med scenen er at vise karaktererne, at den diplomatiske sti er svær. De skal have muligheden for at overveje, om det er vigtigere at forsøge at anvende de rette kanaler og fejle, eller om de må benytte hårde metoder for at få budskabet igennem. Samtidig stilles Korynns splittelse imellem loyaliteten til hendes arbejde og til oprøret på en spids.

*Tio-Vaata: Du har brug for, at oprøret fremstår som heltene for at kunne bruge dem til at kom ind på planeten senere. Derfor skal du få tøjret deres aktiviteter, så de ikke lægger sig ud med de lokale autoriteter eller den civile befolkning. Få dem til at føle, at det er vigtigt for dem, at folket kan lide dem, hvis de skal udrette noget.*

*Korynn: Du introduceres lidt inde i scenen. I løbet af spillet skal du fortælle, at du ikke kunne være til stede ved mødet med ældrerådet, fordi det trak ud med en vigtig klient.*

### **3.3 – Fejrede forhandlinger – Korynn og Mora + Ra'seku**

Korynn og Mora er gået ud for at fejre, at det er lykkedes at få cementeret en aftale med Korynns vigtige klient. Mora har inviteret for at takke Korynn for sin dedikation.

Ra'seku har skygget Korynn i lidt tid, efter hun udeblev fra deres møde med ældrerådet. Korynn har ikke opdaget det, men Mora får øje på en nydelig Twi'lek, der skæver til Korynn og tager initiativ på hendes vegne.

Når der er gået nok tid med de tre sammen, kan du kalde Mora ud af scenen ved, at hun får et vigtigt opkald, så Korynn har mulighed for at tale med Ra'seku om, hvorfor han er der.

Målet med scenen er at udforske Korynns plads med to loyaliteter og at vise, hvordan de to positioner sætter hinanden i fare.

*Ra'seku: Du har besluttet at holde øje med Korynn for en sikkerheds skyld og har forsigtigt skygget hende i lidt tid. Mora vil på et tidspunkt inkludere dig i scenen.*

*Mora: Du lægger mærke til, at der er en flot Twi'lek, der bliver ved med at skæve til Korynn og beslutter på et tidspunkt i scenen at invitere ham over til jer, for at han og Korynn kan blive introduceret. (Det er Ra'seku, men Mora ved naturligvis ikke, hvem han er).*

### **3.4 – Hvad er en jedi uden kraften – Ra'seku, Yasinda og Korynn**

En håndfuld af gruppens medlemmer er netop kommet tilbage fra en mission. De stormede en rumhavn for at stjæle reservedele fra separatisterne. Det var i store træk en succes, men i kampens hede væltede en container ned over to af oprørerne. En tredje blev skudt, mens han forsøgte at hjælpe dem fri. Ra'seku var til stede på missionen, men brugte ikke sine kræfter til at løfte containeren eller på anden måde hjælpe.

Målet med denne scene er at udforske Ra'sekus dilemma imellem trangen til at hjælpe gruppen og til at følge sine ordrer.

*Yasinda: Du mener, at Ra'seku nemt kunne have brugt sine jedi-kræfter til at forhindre dødsfaldene på denne mission. Dette skal du konfrontere ham med.*

### **3.5 – Jediens valg – Master Tio-Vaata, Ra'seku og Yasinda**

Yasinda har fået mulighed for at etablere kontakt med Master Tio-Vaata og har sat et møde istand for at bede om yderligere forstærkning. Oprøret har vokset sig større, men har ikke udstyr, især ikke våben, til at udruste alle medlemmerne. Samtidig er separatisterne blevet grovere, der er flere bevæbnede patruljer i gaderne, og selvom det aldrig bliver meldt officielt ud, dukker der stadig flere historier op, om folk der "forsvinder", fordi de formodes at have kontakt til oprøret. Nogle af dem havde også kontakt til dem, men ikke alle. Ra'seku er til stede for at kunne uddybe, hvordan indsatsen går på planeten.

Dette er scenen hvor Ra'seku skal træffe sit valg om, hvorvidt han vil bruge sine kræfter imens han er i Abadras. Gør det klart for spilleren, at hvad end han beslutter nu er det endegyldigt, og at det ikke kan ændres senere i scenariet. Han behøver ikke at sige det i selve scenen, men skal under alle omstændigheder fortælle sit valg bagefter.

### **Fortællescene: Mission 3 – våbenlageret**

Oprørsgruppen har besluttet, at de har brug for mere isenkram for at udføre større aktioner mod separatisterne. Derfor er planen at angribe en kaserne med et tilhørende arsenal og stjæle separatisternes våben. Kasernen er omgivet af et højt hegn, og på området er der konstant droide-patruljer. Planen er at skaffe sig adgang gennem hegnet, derefter at splitte op og lade Jerrem snige sig frem til kontrolrummet, mens de andre tilkæmper sig adgang til arsenalets dør, som Jerrem derefter åbner.

Denne fortællescene handler om deres første større angreb mod separatisterne, og giver blandt andet Ra'seku mulighed for at beskrive, hvordan han kæmper som jedi – med eller uden kræfter. Derudover skal Jerrem vælge, om han bruger tid på at redde nogle fanger. I sidste ende springer de måske hele kasernen i luften bag sig.

# Akt 4

## 4.1 – Hvad man kan med flere midler – Yasinda og Ra'seku + Jerrem

Nu hvor gruppen har anskaffet sig bedre udstyr og stærkere våben, har de endelig kunnet udføre større missioner. Denne gang var målet en vigtig ambassadør for separatisterne, som har stået for forhandlingerne med handelskonglomeratet, koordinering med andre systemer og i det hele taget har været separatisternes forhadte ansigt. Han har sin egen særlige garde og har førhen været et umuligt mål for oprøret. Men ikke længere. Oprørets medlemmer var opdelt i mindre celler, der udførte hver deres opgave.

Yasinda og Ra'seku kommer som de første tilbage til hovedkvarteret. De har stadig adrenalin i blodet og smil på læberne. Mission er lykkedes. De har statueret et eksempel og vist, at selv de separatister der føler sig højest hævet over andre ikke er udenfor deres rækkevidde.

Lidt senere kommer også Jerrem tilbage til hovedkvarteret. Hans humør er ikke ligeså højt.

Missionen er ganske rigtigt lykkedes, og de har fået ramt på deres mål. Oprørsgruppen har heller ikke lidt store tab, selvom enkelte er let sårede. Imidlertid havde de mindre kontrol med de nye våben, end de troede, og det har kostet mange civile livet.

Scenen skal være delt i to; først skal de nyde sejren, dernæst introduceres Jerrem og den dårlige nyhed om de civile tab.

Målet er at vise dem sejrens pris, og at det ikke er muligt at dræbe folk, uden at nogen føler tabet. Samtidig konfronteres de med, hvad de nu for alvor har magten til at gøre, og at det måske er mere, end hvad de bør.

*Jerrem: Du vil blive introduceret lidt inde i scenen. Fra den gruppe, du ledte er der dårlige nyheder. Jeres aktion har medført store civile tab. Tallet kendes endnu ikke præcist, men det er mindst 20.*

## 4.2 – Forfremmelse og frygt – Mora og Korynn

Mora har indkaldt Korynn til et møde. Det er der ikke som sådan noget usædvanligt i, men indkaldelsen fortalte ikke, hvad det drejede sig om.

Mora har tænkt sig at forfremme Korynn til sin nærmeste samarbejdspartner. Der stod andre til-rejste separatister forrest i køen, men Mora kan se potentiale i Korynn og vil forsøge at udnytte og kultivere det.

Forfremmelsen er årsagen til mødet, men Mora har også brug for at tale om noget andet. Under De gule vingers nylige attentatforsøg var et af de civile tab en af Moras søns klassekammerater og hans far. Mora kendte ikke vedkommende godt, men hun er begyndt at føle sig utryk både på sine egne og sin families vegne.

Målet med scenen er at vise, hvordan oprørsgruppens handlinger påvirker den civile befolkning og at vise Korynn, at samarbejdet med separatisterne kan komme hende personligt til gode.

*Mora: I denne scene skal du tilbyde Korynn en forfremmelse til at være din nærmeste samarbejdspartner, til trods for at der er andre separatister, der stod som de næste i køen til det. Hun er dygtig, og du mener, at et stærkere samarbejde bestemt kunne komme jer begge til gode. Det er årsagen til mødet, men du har også brug for at lette dit hjerte for en mere personlig sag. Ved det nylige angreb De gule vinger har begået, blev din søns klassekammerat og hans far dræbt. Du er nu blevet klar over, hvor farligt der faktisk kan være i Abadras, og det har rystet dig.*

### **4.3 O – Ud af stilheden – Ra'seku, Yasinda og Jerrem**

Konsekvensscene: spilles kun, hvis Ra'seku har valgt at bruge kraften.

Ra'seku har forgæves forsøgt at kontakte Master Tio-Vaata efter at nyheden om, at der er en jedi på Brentaal IV, er kommet ud. Han har ringet op flere gange over flere dage, men der er ikke kommet noget svar. Jerrem og Korynn finder Ra'seku, netop som han er ved at forsøge endnu en gang.

Målet med scenen er at give Ra'seku mulighed for at knytte sig tættere til gruppen. Den skal vise ham, både hvad hans valg kan have kostet ham, og hvad det kan have givet ham.

### **4.3 X – Ude i kulden – Ra'seku, Yasinda, Korynn og Jerrem**

Konsekvensscene: spilles kun, hvis Ra'seku har valgt ikke at bruge kraften.

De gule vingers lederstab har fået nys om en sending medicin, der er ved at blive sendt væk fra planeten for at skaffe indtjening. Der er masser i Abadras, der har brug for den medicin, og De gule vinger er ved at lægge en plan for, hvordan de kan få fat i den og få den ud til befolkningen. Ra'seku er ikke blevet inviteret til denne planlægning, og det er et rent tilfælde, at han kommer til hovedkvarteret den aften og opdager, at de holder ham udenfor planlægningen.

Ra'seku har gjort det tydeligt, hvor hans loyalitet ligger. Det behøver ikke at betyde, at de ikke kan arbejde sammen med ham længere, men det betyder, at de i nogle tilfælde ikke kan stole på ham. Dette kunne være et af de tilfælde, især hvis noget af den medicin skulle sælges videre til Republikken.

Målet med scenen er at vise Ra'seku, at han ikke kan opfylde begge sideres ønsker. Den giver også muligheden for enten at tage en direkte konfrontation imellem dem om, hvordan han svigter dem, eller at vise forståelse overfor hans position.

### **4.4 – Æret være deres minde – Korynn og Jerrem + Mora**

Uanset om han har besluttet sig for at tage afstand til sin familie eller ej, har Jerrem ikke kunnet lade være med at gå til den mindehøjtidelighed, der afholdes for hans datters klassekammerat. Korynn har tilbudt at gå med ham. Det har været en sørgelig dag, men en smuk højtidelighed med fokus på at holde fast i håbet og at trods frygten ved at leve livet til fulde. Der er dog separatiststyrker overalt og en ubehagelig undertone af frygt.

Moras søn og Jerrems datter går i samme klasse (eller gik, hvis Jerrem har trukket hende ud af skolen), de har set hinanden, men har ikke noget reelt forhold. Lidt inde i scenen, når Korynn og Jerrem har haft mulighed for at tale sammen, introduceres Mora, der har fået øje på Korynn. Det er op til dem, om de fortæller, at hun er der for den ene eller anden, og hvor meget de afslører at kende hinanden.

Målet med scenen er primært at give de to karakterer, der i højeste grad er knytte til freden og det civile liv mulighed for at tale sammen i en sammenhæng, hvor det er klart, at det er det, de sætter på spil. Det skal afdækkes om de kynisk accepterer, at det er prisen, eller om de begynder at tvivle. Derudover giver det Mora mulighed for at interagere med andre medlemmer af De gule vinger, og Jerrem chancen for faktisk at udspille rollen som familiefar.

*Mora: Spilleleder introducerer dig lidt inde i scenen, idet du går over for at sige hej til Korynn, som du ikke havde forventet at se dér. Hun taler med Jerrem, som er far til en af din søns klassekammerater – hun hedder vist nok Lirri. I har set hinanden før, men har ikke talt meget.*

*Jerrem: Mora vil blive introduceret i scenen lidt inde. Hun er mor til en af din datters klassekammerater. I har hilst før, men kender ikke rigtig hinanden.*

#### **4.5 – Mere end hvad godt er – Master Tio-Vaata, Yasinda og Korynn/Jerrem**

Yasinda har fundet ud af, at de stærkeste af de våben, som de formåede at stjæle fra separatisterne nu er væk. Det drejer sig om bomber, automatiske våben og den slags, men de normale blasters er der stadig. Hun har kontaktet Tio-Vaata for at få hjælp til at undersøge, hvad der er sket. Kan det være separatisterne, der har infiltreret dem, og hvordan skal de finde ud af, hvem forræderen er?

Det er ikke separatisterne, der har standset dem, men deres egen samvittighed. Den af gruppens medlemmer, der lader til at have det værst med konsekvenserne af deres angreb, har simpelthen skaffet sig af med de våben, som de ikke mener oprøret er i stand til at håndtere. Det antages, at det enten vil være Korynn eller Jerrem, og derfor findes sedlen i to versioner alt efter, hvem der udvælges til scenen. Den anden seddel indgår ikke.

Denne scene bør udelades, hvis der ikke er nogen af gruppens medlemmer, der virker som om, de kunne finde på at gøre det. Det kan være, at de alle er gået den mere militante vej, og da behøver de ikke tvinges væk fra den.

Målet med scenen er, at tage en konfrontatorisk vinkel på hvor voldsomme ting gruppen er i gang med. Samtidig viser den også, hvor meget magt hvert medlem har over gruppen som helhed, og hvor stor en fare de kan være for hinanden. Hvad sker der, når det, man selv synes er for alles bedste, virker som forræderi?

*Jerrem: I denne scene skal du stå ved, at det er dig, der har destrueret/skaffet dig af med de mest kraftfulde af jeres nyanskaffede våben.*

*Korynn: I denne scene skal du stå ved, at det er dig, der har destrueret/skaffet dig af med de mest kraftfulde af jeres nyanskaffede våben.*

#### **4.6 – Ændrede planer? – Mora og Korynn**

Mora og Korynn får som vanligt en sludder i en kaffepause. Samtalen går på om Korynn er faldet godt til i sin nye stilling.

I den næste mission er det planen, at gruppen skal infiltrere Planexpo, hvor Korynn og Mora arbejder, for at få adgang til vigtig information. Korynn har tidligere nævnt, at Mora altid spiser frokost alene på sit kontor og har en pause til at ordne sine egne ting i den tid. Det er planen, at hun kan kidnappes fra sit kontor i dette tidsrum. Det er ikke årsagen til missionen, men kunne hjælpe oprøret.

Hvis Korynn vil redde Mora fra den skæbne, skal hun i denne scene foreslå, at Mora går i kantinen til frokost i stedet.

I modsætning til i de andre scener er det her valgt at lægge al information åben og at udelade sedler. Dette gøres, fordi det gør scenen mere interessant for alle, i det tilfælde hvor Korynn ikke vælger at beskytte Mora. Ligeledes skal valget ikke træffes på baggrund af scenen men i scenen.

Målet med scenen er at tvinge Korynn til at vælge om det vigtigste er at hjælpe oprøret, om det er hendes karriere, eller om det er ikke direkte at være skyld i en anden, måske endda en vens, ulykke.



## **Fortællescene: Mission 4 – infiltration**

Oprørsgruppen har fået nys om, at separatisterne planlægger et eller andet stort. For at finde ud af hvad planen er, har de valgt at infiltrere den bygning, hvor Korynn arbejder. I en anden del af bygningen finder de nemlig Moras øverste chef Cirix' kontor. Som højtstående separatist regner de med at finde information på hans personlige terminal. For at få adgang til bygningen har Korynn fået lagt dem i systemet som tech-support, ved hjælp af et program, som Jerrem har lavet.

Denne scene starter med, at Ra'seku og Yasinda ankommer til bygningen, og Korynn hjælper dem forbi lobbyen. Herefter kommer de ind på Cirix' kontor og får adgang til informationen om separatisternes invasion. Derefter fortæller Mora om, hvordan hun bliver, eller ikke bliver, kidnappet, før gruppen forlader bygningen.

# Akt 5

## 5.1 – Invasionen – Master Tio-Vaata, Ra'seku, Yasinda, Jerrem og Korynn

Missionen hos Planexpo var en succes. Oprøret fik skaffet uundværlig information: separatisterne sender en invasionsstyrke til planeten. At have informationen er dog ikke nok. Oprøret har ikke ressourcerne til at bekæmpe en reel invasion. De har derfor taget kontakt til Tio-Vaata som repræsentant for Republikken for at bede om hjælp.

Det er for kort varsel for Republikken. Der er ingen styrker i nærheden, de kan sende. Målet med scenen er at vise oprøret, at der ingen hjælp er at hente, at de er alene og hele tiden har været det. Og det, de kan gøre alene, er ikke nok til at gøre en forskel.

*Tio-Vaata: Der er ingen styrker, du kan sende, som ville kunne nå frem i tide. Oprørsgruppen er på egen hånd.*

## 5.2 O – Forræderi – Mora og Korynn

Konsekvensscene: spilles kun, hvis Korynn har ladet oprørsgruppen kidnappe Mora.

De gule vinger har haft Mora i deres varetægt i nogen tid. Hun er blevet forhørt over længere tid og med alle midler, der var nødvendige. Hun har opgivet alle hemmeligheder, hun måtte have. Korynn har ikke talt med Mora, siden hun blev taget fra Planexpo, men er nu gået til hendes celle for første gang.

Målet med scenen er at afrunde historien om Mora og Korynn og især at få belyst, hvordan Korynn har det med, hvad hun har gjort.

*Korynn: Det er op til dig, hvorfor du på nuværende tidspunkt har valgt at se Mora. Brug lige et øjeblik på at overveje det, inden scenen begynder. Er det for at hovere? For at få tilgivelse? Fordi du vil af med hemmeligheden? Fordi du har dårlig samvittighed? Er det, fordi det er dit ansvar, hvad der er sket med hende? For at love hende det bliver godt igen? For at sige farvel?*

## 5.2 X – En udvej – Mora og Korynn

Konsekvensscene: spilles kun, hvis Korynn har valgt at beskytte Mora.

Mora skal som Korynns nærmeste leder debriefe hende, efter Planexpo er blevet klar over, at der er sket et læk. Det er et fastlagt møde, der skal afholdes med alle ansatte for at afdække, om der er nogen viden om forehavendet.

Mora var allerede begyndt at bekymre sig for tilstanden på Brental IV, men efter at hun har hørt om angrebet på Planexpo, er det blevet for meget. Hun vil ikke mere. Hun har talt med sine arbejdsgivere og haft fat i et utal af sine kontakter. Hun har fået en ny plads på en neutral planet langt væk fra fronten. Det er stadig arbejde for separatisterne, men det er en normal opgave på en planet, der ikke er imod dem. Mora har fået mulighed for at tage Korynn med sig som sin assistent. De vil skulle rejse snart – inden invasionsstyrken kommer til planeten.

Målet med scenen er at give Korynn en udvej. Hun kan vælge sin egen sikkerhed og/eller sin karriere frem for at kæmpe med oprøret, i hvad der formentligt vil blive hendes sidste timer. Det er hendes endelige valg imellem de to sider af konflikten.

*Mora: Du er ligeglad med mødet og alt det andet rod her på Brentaal IV. Du vil væk, og du har sørget for, at du kan komme det. Med hjælp fra dine mange kontakter, har du fået en ny plads i en afdeling på en separatistplanet langt væk fra, hvor krigen udkæmpes. Du har også fået mulighed for at tage Korynn med som din assistent. Du skal i denne scene tilbyde hende stillingen på en anden planet. Du rejser meget snart.*

*Korynn: Mora vil give dig et tilbud, og det står dig frit for, om du vil tage imod det. Du behøver ikke at gøre det, du siger i løbet af denne scene, men du skal træffe dit valg efter og gøre det klart i den sidste scene, du spiller.*

### **5.3 – Et spinkelt håb – Jerrem, Yasinda, Ra'seku og Korynn**

Efter at oprørsgruppen har prøvet at brede rygter om separatisternes invasion i et desperat forsøg på at gøre noget, er de blevet kontaktet af ældrerådet. De har et forslag til, hvordan de kan gøre modstand, men de har brug for nogen til at føre det ud i livet. Separatisterne har kontrol med planetens antiluftskyts, som de har lukket ned for at tillade flåden at lande sikkert. Men ældrerådet har et ekstra sæt hardwarenøgler, som separatisterne ikke kender til. De har tilbudt at give dem til De gule vinger. Aktiveringen kan dog kun ske ved samtidig at dreje nøglerne på to forskellige baser i hver sin udkant af hovedstaden. At komme dertil vil være risikabelt. Men det er det eneste håb, der er, om at gøre modstand.

Selvfølgelig må oprøret forsøge at tage den eneste chance, der er. Men forholdet til ældrerådet har ikke ligefrem været godt. Det kunne være en fælde for at stoppe al modstand. Hvem og hvor mange skal de sende for at forsøge at få nøglerne?

Det er ikke en fælde. Ældrerådet har måske nok valgt at føje separatisterne indtil nu, men ikke efter de har set beviser for dette brud på våbenhvilen og alle deres aftaler.

Målet med scenen er at give oprøret et håb og en chance for at gøre modstand, samtidig afrunder den forholdet til ældrerådet. Den giver dem derudover mulighed for at diskutere deres egne og hinandens pladser og roller i oprøret, og hvad der er vigtigst for dem nu.

### **5.4 – En direkte ordre – Tio-Vaata og Ra'seku**

Master Tio-Vaata laver en privat opringning til Ra'seku for at give ham specifikke instrukser i forhold til, hvordan situationen har udviklet sig.

Tio-Vaata ved, at de ikke kan hjælpe Brentaal, og at det er separatisterne, der har vundet det slag. Hun kontakter Ra'seku for at give ham besked på, at han kan vende tilbage til Coruscant nu. Det er arrangeret, at han kan blive smuglet væk fra planeten på et mindre transportskib, inden invasionsstyrken kommer. Der er ingen grund til, at han risikerer sit liv på denne tabte sag.

Målet med scenen er at give Ra'seku muligheden for at beslutte, hvor hans loyalitet ligger, og om han virkelig kan give afkald på sin tilknytning til andre end jediordenen. Derudover viser det også tydeligt, i hvor høj en grad Republikken kun er interesseret i oprøret, hvis det er gunstigt for dem selv.

*Tio-Vaata: I denne scene kontakter du Ra'seku for at fortælle ham, at hans mission er slut. I kan ikke hjælpe oprørsgruppen, og du vil ikke miste ham. Det er arrangeret, at han kan blive smuglet væk fra planeten før separatisterne invaderer.*

*Ra'seku: Du må frit vælge, om du følger din masters ordre eller ej. Du behøver ikke at vælge i løbet af scenen eller at gøre, som du siger til hende i løbet af den. Du skal dog træffe et valg og gøre det klart i den næste scene.*

## **5.5 – Stilhed før stormen – Ra'seku, Yasinda, Korynn og Jerrem**

Det er aftenen før dagen, hvor de ved, at separatisterne vil invadere planeten. De har fået anskaffet koderne til at aktivere antiluftskyts, der for alvor kan skade en hel flåde. Et kraftskjold, der styres af det samme system, vil beskytte hovedstaden mod vragstumper og modangreb. Det skal aktiveres to separate steder på tværs af byen. Det er en farlig plan, men det er jeres sidste chance. Det skal lykkes.

Denne scene udspiller sig anderledes end resten, men i stil med introduktionen til scenariet. Bed efter tur spillerne om at beskrive deres sidste aften før deres sidste mission. Hvor er de, og hvem tilbringer de den aften sammen med?

Her kan Korynn og Ra'seku have mulighed for at fortælle, om de bliver sammen med oprøret, eller om de forlader planeten og selv kommer i sikkerhed. Hvis de rejser tages deres dele af den sidste fortællescene ud.

### **Fortællescene: Mission 5 – Antiluftskyts**

Det er tid til gruppens sidste aktion, det er nu det rigtig gælder. Planen er at storme de to antiluftskyts-anlæg. Yasinda leder angrebet på den ene, mens resten af ledergruppen tager den anden. De to stationer skal aktiveres samtidig for at tænde for kanonerne og skjoldet rundt om byen. Scenen starter i timerne op til missionen, derefter følger den deres færd gennem byen og afskeden mellem Jerrem og Yasinda, inden de splitter op. De tilkæmper sig adgang til de to kontrolcentre, men da de skal tænde for skjoldet, er det saboteret af separatisterne. Dette leder til scenariets sidste scene.

Bemærk at hvis Ra'seku og/eller Korynn har valgt at forlade oprøret i nødens time, kan deres dele blot udelades fra fortællescenen. Såfremt kun en af dem er væk, er der en risiko for, at der træffes et valg af hvert symbol, og at det dermed er uafgjort. I det tilfælde er det Jerrems valg, der angiver, hvilken opsummeringsseddel, der skal trækkes. Det er i realiteten ligeegyldigt, da der i dette tilfælde står det samme på de to afslutningsedler, men det er ikke relevant for spillerne at vide.

## **5.5 – Det endelige valg – Ra'seku, Yasinda, Korynn og Jerrem**

Skjoldet over byen aktiveredes ikke. De står nu i hvert sit kontrolrum og skal vælge om kanonerne skal tændes, selvom skjoldet ikke kan beskytte byen mod skyts og vragdele. Knappen, som kan aktivere kanonerne, er i Yasindas kontrolcenter, så hun står med den endelige beslutning. Man kan se separatisternes invasionsskibe på planetens scannere, men de har stadig nogle minutter til at tage en beslutning.

Til denne scene skal du have fundet det par af sedler, som udgør de mulige slutninger, og lægge dem frem, således at Yasinda skal stille sig op lidt væk fra de andre spillere, mens scenen udspilles. Sedlerne er markeret med henholdsvis at trykke på knappen og aktivere kanonerne, eller at lade være.

Scenen giver spillerne en sidste chance for at diskutere, hvad gruppen skal gøre. Skal de opgive modstanden for at redde byen og befolkningen, eller helliger målet midlet? Gør det klart, at når Yasinda har taget en beslutning, skal hun tage den tilhørende seddel og læse den højt. Efter højtlesningen er scenariet slut.

# Handouts

I denne sektion finder du alle handouts til scenariet. De skal printes i duplex på den lange kant, i faktisk størrelse. Til Fastaval 2017 får du udleveret et sæt, hvor alt der skal klippes ud, er klippet på forhånd, så du ikke selv skal stå for det.

1. **Spilstart** – Dette er et referenceark over, hvad du skal gennemgå med spillerne, inden den første scene spilles.
2. **Karakterer** – Hver karakter består af fire sektioner, en om karakteren før krigen, en om efter invasionen, en kort prosatekst og beskrivelser af de andre karakterer. I layoutet er der lagt op til, at toppen af det ene ark foldes, så det bliver til et navneskilt. Bipersonsspilleren har derudover et navneskilt med tre sider, der kan roteres efter, hvem der er i spil.
3. **Oversigt over afviklingen** – Scenetitlerne og en sætning eller to for hver scene, kan bruges som reminder under spillet. Her finder du også en boks, hvori du kan notere hver spillers valg, således at det er nemt at finde frem til de korrekte slutningsark.
4. **Hemmelige sedler** – Her finder du alle de hemmelige sedler, spillerne skal have i karakterspilsscenerne, arrangeret efter hvornår de optræder. Disse skal klippes efter linjerne.
5. **Fortællescener** – Hver fortællescene består af to ark, og skal udklippes efter de stiplede linjer. Vi foreslår, at de arrangeres i kuverter, således at de ikke bliver blandet sammen.
6. **Slutninger** – Der er 16 slutningstekstpar, hvert par har en kode af O og X, som du skal referere til for at vælge det rigtige efter den sidste fortællescene. Disse skal klippes over på midten efter den stiplede linje.



# Spilstart

- **Forventningsafstemning**

- Hvilken type scenarie forestiller folk sig at det er?
- Fokus på drama og karakterudvikling. Action begrænset til fortællescener.
- Hvad ved I om Star Wars?  
Klonkrigene, Republikken, separatisterne, jedi-ordenen.

- **Brentaal IVs historie indtil nu**

- Tredelt planet: Handelssektor, minearbejde (duralium til rumskibe), servicesektor.
- Todelt styre: ældreråd med begrænset magt, handelskonglomerat styrer meget mere fordi de har credits.
- Slag mellem Republikken og separatisterne i rummet over planeten. Separatisterne vinder kneben sejr. Går i land da antiluftskyts er saboteret.
- Handelskonglomeratet gennemtvinger våbenhvile og forbud mod forstærkninger. Separatisterne indvilliger, da deres styrker er svækkede.
- Civile separatister kommer til planeten og regulerer handel. Udgangsforbud og rationering indføres. Skoleklasser undervises om fordelene ved frie systemer.
- Demonstrationer mod ændringerne bliver større. Enkelt går over gevind. Civile tab.
- Separatisterne strammer grebet. Private forsvarsværn på planeten hyres af separatisterne – tæller ikke officielt som at skaffe forstærkninger.
- Oprørsgrupper dannes i det små – inklusiv De gule vinger

- **To typer scener**

- Karakterspilsscener – nedslagspunkter. Spil lige på dramaet. Historien er fast. Tænk ikke på at komme fra en scene til den næste. Eneste mekanik hemmelige sedler med information, der skal på banen. Karakterernes forhold og udvikling er centrum.
- Fortællescener – enkelte af gruppens større aktioner. Fortælle-stafet. 4 spillere i hver, 3 med valg, 1 opsummerer. Vis eksempel: noget skal fortælles, noget er inspiration. Vælg imellem to (måne og stjerne), læs kun en af sedlerne derefter. Opsummeringen læser seddel, der matcher, symbol der er flest af tilbage på bordet (modsat af hvad de andre har valgt).

- **Karakterfordeling** – fortæl evt. om rollerne og hør spillerne ad.





# Yasinda Mereel

---



Alder: 21, art: Menneske.

*Passioneret, naturlig leder, handlekraftig*

# Yasinda Mereel

## Før krigen

Du er født og opvokset på Brentaal IV. Folk siger, at planeten summer – ikke bare af liv, men af lyden af motorer, for der er altid fly på vej ind og ud af havnene. De siger, at Brentaal IV er et sted alle vigtige personer får besøgt en gang, men uanset hvor ofte man kommer der, er man altid en gæst. Det er kun den halve sandhed. For der er dem, der velkommer gæsterne – jer der lever her hele jeres liv. Din mor var bestyrer af et hotel, med særligt ansvar for at arrangere møder. Din far var kok på en af de finere restauranter. Ikke dårlige skæbner, men er du født på Brentaal IV, er du født til at være en tjener. Det passede dig dårligt. Dine forældre var bekymrede, de ville se dig lykkelig, de ønskede, at du skulle have mere end dem, men samtidig at du skulle følge i deres spor. Du prøvede at folde servietter, at koge sovsen og at køre varer. Du prøvede at gå i skole for ikke at skulle tjene, men være en af dem, der ikke nåede at slå rødder på planeten. Intet af det passede. Du kunne ikke finde ro, ikke finde et sted, hvor du hørte til. I sidste ende begyndte du at arbejde for Brentaals Bevæbnede Brigade, 3B – ikke en egentlig militær instans, for en sådan har planeten ikke. Det var et sikkerhedskorps, som konglomeratet havde styringen med og som blev lejet ud til at beskytte folk, transportere og steder. Du kunne lide træningen, det var rart at bruge din krop, og du var god med en blaster. Træningen var god, men arbejdet var kedeligt. Konglomeratets magt var stor nok til, at du aldrig fik brug for andet af det du havde lært end at stå rankt og at holde en bister mine.

## Efter besættelsen

Dine forældre kom aldrig til at se dig finde din hylde. De er døde nu, dræbt under en demonstration mod besættelsesmagten. Det gik over gevind. Det blev voldeligt, robotter gik i stykker, liv blev tabt. Du sagde dit job op dagen efter. Det var i et forsøg på at vise trods. Du nægtede at arbejde for at beskytte et samfund, der er villigt til at se blod flyde, for at pengene også kan blive ved med at gøre det. Allerede som du gjorde det, vidste du, at det var alt for lidt. Der skulle mere til. Det var ikke nok ikke at samarbejde, I måtte sætte jer imod. I de næste dage gik du med planerne, og du besøgte venner og bekendte, som du var sikker på ville føle som dig. Hvis de ikke gjorde det, før du kom, sikrede du, at de var enige, før du gik. Du maledede rædselens billeder med dine ord og gav dem en fornemmelse af et nyt daggry i horisonten. Noget havde ændret sig i dig. For første gang kunne du dirigere den vrede, der altid havde spændt ben for dig, i en brugbar retning. Den smittede folk, nu kunne andre også forstå den. Du startede oprøret. Der blev stillet mange spørgsmål, og man tog dine svar for gode vare. Der var aldrig tvivl om, at du skulle lede. Så du ledte. I har retten på jeres siden, og snart har I mindet hele Brentaal IV om, at det her ikke er et sted separatisterne hører til.

---

## Bag facaden

Lyset fra køkkenet sniger sig lidt ind i gangen og kaster en bleg stribe ind i det mørke værelse. Lyden af dæmpede stemmer finder der ind af samme rute. Måske fik de din opmærksomhed, fordi du hørte dit eget navn, men sandheden er snarere, at du trods din udmattelse ikke kan holde stilheden ud. Der er gået mindre end en måned siden himlen var oplyst af krig. Mindre end tre uger siden du begyndte at bo alene. Mindre end ti dage siden, du havde solgt dit barndomshjem og var flyttet ind i dette hul af en lejlighed for at kunne skaffe midler til oprøret, der nu opererer fra en lejet container. Din onkel, Jerrem, var den, der havde været mest begge steder i den tid. Han er din nærmeste familie og føles meget fjern. Du slår dynen til side. Gulvet er koldt imod dine fødder, da du rejser dig. Stille nærmer du dig døren og lyden af liv i et hjem, der er tynget af død.

"... der ville være så mange. Det er imponerende. Men hvordan har hun det egentlig?" Teerik en gammel ven af familien. Næsten en glemt kontakt, indtil han fandt en plads hos 3B for dig, og I talte lidt mere.

"Du ved mindst ligeså meget som mig." svarer din onkel med et slet skjult suk. "Ikke et ord har hun sagt om dem siden begravelsen. Ikke med mindre det var en del af en brandtale."

Du sætter dig på hug ved døråbningen. Du kan ikke se dem, kun skyggerne mod betonvæggen.

"Hun har kastet sig meget hovedkulds ind i det." Lyden af et glas, der bliver sat ned på et bord, "Det er svært at se hende trives på den her måde. Med alt der er sket..."

"Ja altid den første af sted på missioner. Som om hun nyder faren." En stilhed strækker sig. Du læner dit hoved mod den kolde dørkarm og mærker trætheden svide i dine øjne.

"Nogle gange... Nogle gange tror jeg sgu, at hun er glad for, hvad der skete. For at det gav hende en undskyldning. At hendes forældre ikke var mere værd end at få lov til at lege krig." Jerrems stemme er bitter. Du fornemmer, at Teerik svarer, men hører ikke, hvad der bliver sagt. Du holder luften fast i dine lunger. I fire lydløse skridt er du tilbage i din seng. Den er stadig varm fra før. Du slipper først, da du har mast puden hen over dit ansigt. Luften slipper ud som et hulk. Du gisper så stille du kan. Hulrummet imellem madrassen og puden bliver en varm og fugtig hule. Det gør ondt. Det gør ondt at have mistet. Det gør ondt ikke at kunne dele sorgen. Det gør ondt at ingen af dem forstår det. Du gør ikke det her for sjov. Du gør det ikke en gang for hævn. Du startede det. Du tog initiativet og går først ind hver gang. Ikke fordi du kan lide at blive fulgt. Det er fordi du ikke kan bære tanken om at miste flere. Du nægter at stå tilbage som den sidste, når det er slut. Som hver aften i nitten dage, falder du i søvn med tårer på kinderne. Som hver aften i nitten dage, sørger du i ensomhed.

# Yasinda

## Yasinda Mereel

### De andre

**Jerrem Mereel (Menneske):** Han er din morbror, og du plejede at se ham et par gange om året, når der var særlige lejligheder. Det eller hvis der var noget elektronisk, der var gået i stykker, det var han altid god til at få gang i igen. Han virkede god nok, men du kendte ham aldrig godt. Da dine forældre døde besluttede han, at det var hans ansvar at tage sig af dig. Han tilbød, at du kunne flytte ind med hans familie. Du blev der i et par dage, men du følte dig ikke hjemme. Nu kommer han og ser til dig på daglig basis. Han virkede tøvende, men sluttede sig til oprøret uden at kny.

*For at hjælpe spilleren med at få sine konflikter frem, skal du udfordre Jerrem på jeres forhold. Familie er vigtigt for ham, og han føler et ansvar for dig. Samtidig kan det dog være svært at respektere dig som leder, når du er et barn i hans øjne – og det skubber dig længere væk.*

**Teerik Sukk (Rodian):** En gammel ven af jeres familie. Kontakten er blevet større, efter du kom i gang med at arbejde for 3B. Han var der selv i mange år, men er nu pensioneret og tjente i årene efter i ældrerådet, som han nu har sporadisk kontakt med. Han er en militant mand, der har styr på det organisatoriske, og han er en stor fordel for De gule vinger, som han navngav jeres oprør.

*Teerik er patriotisk og mistroisk overfor både separatisterne og Republikken. Han er mest af alt bange for at jeres traditioner glemmes. Du skabe konflikt ved at vægte hans ord højere end Jerrems og gøre Teeriks liv besværligt ved at gå hovedkuls ind i ting uden tanke på planlægning.*

**Korynn Zel (Mirialan):** Hun er en handelskvinde, ikke født og opvokset på Brentaal IV, men en af dem, der er kommet her mange gange og i længere tid. Teerik arbejdede for hendes organisation i en årrække og har sagt god for hende. Hun er tilbageholdende og ikke så aktiv en agent, men har adgang til de højere lag og kender separatister, hun er dermed en uvurderlig kilde til information for jer.

*Korynn er den mest civile af jer og kvier sig en del ved voldelige handlinger. Hun er den, der ser separatisterne mest som almindelige personer, udfordr hende på dette syn, men skab også konflikt ved at gøre det klart, at I ikke er bange for at tage skrappe midler i brug.*

**Ra'seku (Twi'lek):** Han slutter sig i løbet af scenariet til jeres gruppe som en hemmelig repræsentant for Republikken. Du har ikke noget imod Republikken, men værdsætter derimod enhver hjælp jeres oprør kan få – men I skylder dem intet. Du ville aldrig sige det højt, men dit ego kan godt lide, at få lov til at lede en jedi. *Ra'seku er splittet imellem sine pligter overfor Republikken og sin følelse af fællesskab med jer. Gør det ikke let for ham at vælge, læg pres på ham og udfordr ham. Du presser ham faktisk hårdest hårdest ved at få ham til at føle sig velkommen.*

# Jerrem Mereel

---



Alder: 43, art: Menneske.

*Familiemand, teknologiekspert, ansvarsfuld.*

# Jerrem Mereel

## Før krigen

Brentaal IV har to tempi, et for dem der kommer der til og et for dem, der bor der. Det første er hurtigt. Hurtigt ind og ud, hurtige aftaler, hurtig brug af penge og hurtige fornøjelser. Det andet er roligt – ikke langsomt, men roligt. Jo, det kræver noget at opfylde de hurtige folks krav til tiden, men man bliver vant til det. For dem der er født og opvokset på Brentaal IV, som du er det, handler livet om at finde de gode rutiner, som man kan holde af. Du er god med teknik og arbejder mange forskellige steder, hvor de har brug for din fingernemhed og intellekt. Du har til tider fantaseret om at drive det videre igennem en handelskontrakt, som der jo er rigeligt af på planeten, men det er aldrig rigtig blevet til noget. Ofte har du dagdrømt om at rejse galaksen omkring, opleve det hele og for alvor at udfordre dine evner. Men du har en familie – og den har det godt her. Din hverdag består af rutiner, som du holder af, og af de små glæder, som du ikke havde forudset. Du har en skøn kone og to livlige børn. De betyder alt for dig, og enhver der synes, at det er uambitiøst ikke at smide sit liv efter tal og kontanter, har misforstået det hele.

## Efter besættelsen

Du vidste godt, at der var krig i galaksen. Indtil du så himlen lyse op af eksplosioner, var det bare kun noget, der skete for andre folk langt væk. At separatisterne fik lov til at sidde på jeres land, betød først ikke noget for dig. De kredsløb og koder, du arbejder med, er de samme. Hvis du kan leve i fred og sikkerhed, er det dig praktisk talt ligegyldigt, hvem der styrer. Sådan var det, lige indtil din søster og hendes mand døde, i hvad der skulle have været en fredelig demonstration. De efterlod sig en enkelt datter, og hun er nu dit ansvar. I kendte ikke hinanden ret godt, sås kun et par gange årligt til særlige lejligheder, men hun er en god pige. Du forsøgte at byde hende ind i jeres familie, men efter få dage tog hun hjem til en tom lejlighed. Du har sørget for at se til hende lige siden. Hun sagde sit job op, og du frygtede, at det hele ville falde fra hinanden. Men hun er blevet helt anderledes målrettet, end du nogensinde før har set hende. Hun har startet en modstandsgruppe, De gule vinger. Måske er det hævn, måske er det manglen på en anden plads. Du ville aldrig selv have taget det initiativ, men det er blevet klart, at selv civile ikke kan være sikre – og hun er din niece.

---

## Hver gang, farvel

Radioen kører i baggrunden og hele hytten lugter af grydestegt gornt. Det er som om dine hænder stadig er fugtige efter opvasken. Du har lyst til at blive. Til at putte lille Janev og spille et spil med Lirri, hvis ikke hun har brug for hjælp med lektierne. Men Yasinda har brug for dig og ikke længere bare til at give hende et kram. I aften skal du omprogrammere togsignaler for at gøre livet surt ofr separatisterne. Du er ved at sukke, men stopper dig selv, for at ingen skal høre det.

"Jeg må hellere se at komme af sted." siger du i stedet ud i rummet, imens du forlader køkkenet.

"Moar, hvorfor skal far altid arbejde sent for tiden?" spørger Janev tvært.

"Der er mange ting, der ændrer sig i de her dage, men det gælder ikke din sengetid. Se at komme af sted med dig. Når du har børstet tænder kommer jeg og putter dig." Lyden af små fødder forsvinder ned ad gangen i den modsatte retning, og Elaynes større fødder dukker op foran dine øjne, som du står bukket for at lukke dine sko. Du rejser dig og ser på hende. Du løfter din hånd til hendes ansigt og lader din tommelfinger kærtegne rynkerne i hendes øjenkroge. Engang fik du da hende til at smile.

"Du ser på mig på den der måde. Som om du gerne vil være vred på mig, men i stedet skælder dig selv ud for ikke at være det."

"Tror du, det er det, det betyder?" Hun giver et lille fnys, der er for bittert til at kunne kaldes et grin "Om jeg er vred eller ej, er det jeg prøver på at distancere mig selv fra dig. Jeg ved, du kommer til at såre mig med det her, så jeg forsøger bare at få det til at gøre mindre ondt."

Hun kunne ligeså godt have slået dig, men du ved, at hun siger det, fordi hun har brug for, at du forsikrer hende.

"Det er aldrig min mening at såre dig."

"Men alligevel kan jeg lige så godt begynde at vænne mig til tanken om, at du ikke er her. Nu hvor du har besluttet, at du skal være en helt."

Hendes øjne bliver mere blanke, imens hun taler, men de har stadig det hårde blik. Du har lyst til at indrømme det hele. At der ikke er noget, der skræmmer dig mere, end at du aldrig ved, om du kommer tilbage ind af jeres dør igen, når du først er trådt ud. Hvordan du gerne vil have, at hun holder om dig, ligesom hun gør om jeres lille søn. At du ville ønske, at du bare kunne gemme dig fra verden i din mors arme, som du gjorde, når det tordnede, da du var lille. Eller at du havde din storesøster tilbage til at slynge en arm om dig, imens du fortæller om dine problemer. Men det kan du ikke. Der er ingen tilbage i denne verden, der ikke har brug for, at du er voksen og ligeså frygtløs, som dine børn tror, du er.

## Jerrem Mereel

### De andre

**Yasinda Mereel (Menneske):** Din søsters voksne datter, som du kun har haft et let kendskab til indtil hendes forældre døde for nogle uger siden. Hun er din familie, og du har selvfølgelig påtaget dig ansvaret for at holde øje med hende. Hun har det meste af livet haft svært ved at finde sin hylde, men at starte denne oprørsgruppe og lede den lader til at falde hende naturligt. Du er dog bekymret for, at hun til trods for sine forældres død ikke har forstået, hvor farligt det hele er.

*For at hjælpe spilleren med at få sine konflikter frem, skal du udfordre Yasindas autoritet. I dine øjne er hun stadig et barn, og du har ansvar for at passe på hende, mens hun mener, hun kan stå på egne ben. Samtidig må du også gerne bebrejde hende, at hun ikke udviser større sorg over sine forældres død, men nærmest virker glad for, at separatisterne er der og giver hendes liv en retning.*

*Resten af din familie er ikke med i scenariet – du skal i stedet spille din familiepligt ud overfor Yasinda.*

**Teerik Sukk (Rodian):** En gammel ven af jeres familie. Du er god til at holde kontakt med alle perifere bekendtskaber, og han er en mand med alderens visdom. Derudover har han forstand på våbenbrug efter sin tid i Brentaals Bevæbnede Brigade, en sikkerhedsstyrke, der kan hyres fra Konglomeratet. Efter han gik på pension, har han gået den politiske vej og har siddet i ældrerådet nogle år. Han har stadig sporadisk kontakt med dem. Han er en militant mand, der har styr på det organisatoriske, og han er en stor fordel for oprørsgruppen.

*Teerik er patriotisk og mistroisk overfor både separatisterne og Republikken. Han er mest af alt bange for, at jeres traditioner glemmes. Selvom du respekterer ham, kan der opstå konflikt imellem jer, hvis Yasinda vægter ham højere end dig på grund af hans militære karriere.*

**Korynn Zel (Mirialan):** Hun er en handelskvinde, ikke født og opvokset på Brentaal IV, men en af dem, der er kommet her mange gange og i længere tid. Teerik arbejdede for hendes organisation i en årrække og har sagt god for hende. Hun kan være kølig og noget tilbageholdende. Du har nogle gange dårlig samvittighed over at lade hende deltage i jeres operationer, fordi hun virker så grøn, men hun er en uvurderlig kilde til information for jer.

*Korynn kvier sig en del ved voldelige handlinger og er den af jer, der er bedst til at se separatisterne som almindelige personer. Udfordr hende på dette syn. Hun er din modsætning i og med, at hun har valgt karriere over familie, få hende til at savne familien og sørg især for at vise hende, at hun kan få et tilhørssted hos jer. Hun er måske ikke din niece, men hun har også brug for en onkel, og du stiller gerne op.*

**Ra'seku (Twi'lek):** Han slutter sig i løbet af scenariet til jeres gruppe som en hemmelig repræsentant for Republikken. Du værdsætter Republikkens hjælp og indblanding. Du er ligeglad med, om de gerne vil have handelsaftaler eller titler til gengæld, så længe de sørger for, at der kommer ro igen på Brentaal IV hurtigst muligt.

*Ra'seku er splittet imellem sine pligter overfor Republikken og sin følelse af fællesskab med jer. Gør det ikke let for ham at vælge, læg pres på ham og udfordr ham. Du kan presse ham hårdest ved at ville ham det bedste og at få ham til at føle sig velkommen.*



# Korynn Zel

---



Alder: 29, art: Mirialan.

*Handelskvinde, Forstår at separatister er personer, nærhedssøgende.*

# Korynn Zel

## Før krigen

Du har rejst imellem mange systemer i tidens løb, og siden du forlod din fødeplanet for at følge muligheden for en interstellar karriere i handelsverdenen, har du ikke tænkt på noget bestemt sted som værende hjemme. I dine rejser kom du dog gentagne gange forbi Brentaal IV, da det var den bedste grobund for vigtige aftaler. Det er en planet med et højt tempo for alt, og du besluttede ikke at spilde din tid på at rejse frem og tilbage, men i stedet at få en kontorplads i firmaets filial på planeten. Du har nu været der i en lille håndfuld år, men det er stadig ikke dit hjem, det er din arbejdsplads. Hver dag byder på nye opgaver og udfordringer. Du har lært, hvornår der skal bruges smil, og hvornår der er brug for hårde miner. Du ved, du er god til det, alligevel er du altid lidt nervøs, før du kontakter en ny kunde. Du øver stadig altid i dit hoved, hvad der skal siges, imens du venter på, at de svarer holokaldet. Dit arbejde er hårdt, men hver eneste dag er et trin opad. Du har ikke tænkt dig at stoppe, før du tager de vigtigste beslutninger i det største kontor. Ikke før man kender dit navn, og din stemme vejer så tungt som nogen. Ikke før du har vist, at ordvalg kan veje lige så tungt som nogen militær magt, og at med intellekt behøver man ikke bruge beskidte kneb. Du er stålsat, og du har ofret for meget til at vende om nu.

## Efter besættelsen

Det kan godt være, at krig leder til teknologiske fremspring, men det sætter handel og finans tilbage. I disse urolige tider havde Brentaal IV været et godt sted for arbejde på grund af sin neutralitet, og fordi så meget stadig er nødt til at strømme forbi den. Brentaal IV er ikke dit hjem, men det er din verden, og du mærkede frustration og vrede gro i dig, da separatisterne kom og gjorde fundamentet for den usikkert. Deres aftale med handelskonglomeratet gjorde, at du kunne forblive på din plads, men meget ændrede sig alligevel. Mange ansatte er blevet skiftet ud med separatisternes folk og Republikkens repræsentanter er sendt bort. Din vrede er falmet lidt, og du kan se at mange af de nye personer på stedet er almindelige folk som dig. Alligevel bryder du dig ikke om separatisternes overtag. Du føler dig grøn, som om du skal bevise dit værd hver eneste dag, for ikke at ryge ud og miste alt, hvad du har arbejdet for at opbygge. Nogle ser bare tal, når de arbejder med økonomi. Du ser sammenhænge. For tiden lider handelen på grund af frygt, og tallene daler. Da du først hørte om oprørsgruppen De gule vinger, holdt du med dem i dit stille sind, men fortsatte din hverdag som før. Separatisterne hører ikke til på Brentaal IV, men hvad kunne du gøre? Så blev du kontaktet af oprøret. Det handler ikke om, hvad du kan gøre, men om hvad du ved. Det er risikabelt, og det har vist sig langt sværere, end du havde regnet med at klare dine hemmelige gøremål, når din omverden er forvant med, at intet kommer forud for dit arbejde. Men nu er du i en særlig position, hvor du har information, der kan bidrage til at slippe af med separatisterne, og du har tænkt dig at udnytte den. Du har en chance for at lade viden og intellekt rette op på våbnenes fejl.

---

## Til stilheden bliver fyldt

Du træder ind i din lejlighed med et par dråber sved på panden. De blå lys på displayet fortæller dig, at du akkurat nåede hjem før udgangsforbuddet. Du sukker stille. To pelskugler farer i en sekstenbenet hvirvel rundt om dine ankler, imens du løsner dine skos stropper. Du nyder det bløde tæppe imod dine tæer. Som vanligt er eneste besked på hjemmesystemet fra din far. Du hælder mad i dine voorpaks' skåle, mens du ringer op til dine forældre. Det var ikke lige så ofte før, men nu er de mere bekymrede.

"Hvordan har du det, skat?"

"Travlt, men godt." Næsten en rituel begyndelse på samtalen.

"Vi havde din nevø og niece på besøg i går."

"Hvor hyggeligt. Hvordan har de det?" Du stirrer ud af helvægsvinduerne, imens din mor fortæller, hvor dejligt det var, og du intet hører. Udsigten fra lejligheden er stadig nydelig, men alle lys, du ser, kommer fra aflukkede hjem. Ingen neonskilte og ingen lyd af liv derude fra i disse dage.

"Hvornår kommer du hjem?"

"Her er stadig meget at lave." Du sørger for at kigge hen mod systemet og smile, "Og når jeg er færdig her, må vi se, hvor PlanExpo sender mig hen."

Din far forsøger at skjule, at han sukker "Er der i det mindste nogle søde folk til at holde dig med selskab?"

"Jeg har det fint."

"Pas nu på dig selv derude."

"Det gør jeg altid, pas godt på hinanden. Og hils dem alle sammen." Heldigvis ved du, at der ikke er megen grund til at passe på i deres ende af galaksen. Din hjemstavn er en ligegyldig plet på en ligegyldig planet, og hverken separatisterne eller Republikken har vist nogen interesse i den.

Der bliver stille lejligheden. Du er træt. For tiden er du altid træt, men du lægger kun mærke til det, når du er alene. Endnu en gang kom du for sent fra kontoret til at nå at købe mad med på vejen, men proteinkiks og et glas vin kan også gøre det. Du sætter dig i lænestolen, der ser for elegant ud, til at være så komfortabel som den er. Du tænder din datapad. To nye beskeder fra folk, der håber på investeringer. Den ene er en tabt sag, og du skriver et høfligt, men kort, afslag. Den anden er der ikke mange, der regner med, men du har tænkt dig at gå i forbøn for ham. Han har været stædig nok til at skrive igen, og ideen har udviklet sig siden han for et par måneder siden kontaktede dig første gang. Flere kunder, der skal forsikres om, at krigen ikke stopper handlen. Et interview med en ny skibskoordinator, der skal foranstalles. Der er gået en time, da du bliver forstyrret af Plyf, der kravler op på din skulder og giver sig til at vibrere. Det hjælper på spændingen, men gør dig også opmærksom på den. Du lægger din datapad til side og tager dit glas, idet du kalder gamle Myose hen til dig også, han lægger sig på dit skød og lader dig kæle lidt med ham. Du har kun spist halvanden af dine kiks, da du rejser dig, men dit glas er tomt. Du plejede ikke at drikke alene derhjemme, før besættelsen kom. I de seneste uger har du dog fundet ud af, at det er en uvurderlig hjælp til at falde i søvn. Dine dage ligner i overraskende grad sig selv, men siden besættelsen kom, har dine nætter været fyldt med frygt. Mørket og stilheden er fyldt med dine tanker om, hvad der kunne ske. Hvad der allerede sker. At slutte sig til modstandsgruppen hjalp mere end vinen. De skræmmende scener, der udspiller sig i dit hovede, kan du følge op med, hvordan du og dine nye venner kommer og løser situationen. Du ved godt, det kun er forestillinger. Du har været skræmt, hver gang du besøgte dem. Endnu mere, når de fortæller om nogle af de ting, de har gjort, og lyder som om de regner med, at du skal gøre det samme. Men i det mindste er du ikke alene. Du er blevet en del af noget, og du kæmper for andet end bare dig selv og din karriere. De værdsætter dig, du er uvurderlig for dem – og det er uvurderligt for dig. Hvis der skulle ske dig noget, vil de huske dig, ikke bare ansætte en ny.

# UNYON

## Korynn Zel

### De andre

**Yasinda Mereel (Menneske):** Hun er modstandsgruppens leder og grundlægger. Hun har et gåpåmod som få, og hvis hun nogensinde er i tvivl om, hvorvidt det I gør, er det rigtige, skinner det ikke igennem. Hendes idealisme kan være smittende, men den kommer i lige mål med en naivitet, som du både foragter og misunder. Det skræmmer dig, hvor let hun kan tænke på separatisterne som skydeskiver og intet andet.

*For at hjælpe spilleren med at få sine konflikter frem, skal du udfordre Yasinda på rigtigheden af det, I gør. Hun vil gerne handle, og hun vil gerne hævne, men mind hende om, at det også er folk med skæbner og drømme, som I rammer med jeres angreb, uanset om det er retfærdigt eller ej.*

**Teerik Sukk (Rodian):** Han plejede at arbejde for et af konglomeratets væbnede sikkerhedsstyrker, 3B. Han havde ofte opgaver som vagt i jeres bygning, og du sørgede for at have et fornuftigt forhold til ham. Han har været pensioneret i nogle år nu og har i mellemtiden udført politisk arbejde for Brentaal IVs ældreråd. Det var ham, der kontaktede dig omkring De gule vinger. Du stoler på, hans integritet og overblik.

*Teerik er patriotisk og mistroisk overfor både separatisterne og Republikken. Han er mest af alt bange for at Brentaal IVs traditioner glemmes. Du er et billede på fremskridt og må gerne presse ham på dette. Du kan også skabe konflikt ved at sætte hans erfaring over lederens titelmæssige autoritet.*

**Jerrem Mereel (Menneske):** Yasindas onkel og egentlig hele gruppens velmenende og bekymrede onkel. Derudover har han teknisk snilde, som ofte kan komme jer til gode. I har ikke meget til fælles. Nogle gange når I mødes i oprørsgruppen, dvæler du ved møderne for ikke at skulle vende tilbage til en tom lejlighed, imens han skynder sig for at komme hjem til familien. Du kunne måske forstå ham, men du forsøger at lade være, fordi det minder dig om, hvad din karriere har kostet dig. I bund og grund kan du dog godt lide ham.

*Familie er vigtigt for ham, og han føler et ansvar for jer som gruppe. Gør det svært for ham at vælge jer ved at minde ham om, hvad han risikerer. Vis ham enten det spændende liv du har, som han er gået glip af, eller gør det klart for ham, hvordan han ikke både kan prioritere oprøret og sin familie.*

**Ra'seku (Twi'lek):** Han slutter sig i løbet af scenariet til jeres gruppe som en hemmelig repræsentant for Republikken. Du værdsætter republikkens hjælp, men visionen skal være fred, for at verden kan fungere. Du er ikke tilfreds med, at den hjælp de har valgt at sende, er en jedi. Uanset hvad de kalder sig selv, er de krigere og konfliktskabere mere end noget andet.

*Ra'seku er splittet imellem sine pligter overfor republikken og sin følelse af fællesskab med jer. Gør det ikke let for ham at vælge. Stil især spørgsmålstejn ved de ordrer han får, og hvordan han egentlig bidrager frem for at udnytte jer til at vinde mere indflydelse til Republikken.*

**Mora Verbanti (Menneske):** Hun er din nye nærmeste overordnede, indsat af separatisterne. Du besluttede fra dag et, at du ville sørge for at holde dig på god fod med hende, da det ud over dit hårde arbejde var det bedste skjold, du kunne skabe dig. Du blev overrasket over, hvor let det var at bryde sig om hende. Hun minder dig på mange måder om dig selv, bortset fra at hun har formået at jonglere både familie og karriere. Hun kan i det hele taget finde ud af at tage arbejdet mere roligt – og endda lade det ligge nogle gange. Du ser hende som en mentor og måske en gang en ven.

*Hun er for dig ansigtet på separatisterne. Det er menneskeligt og en person med drømme og familie ligesom alle andre. Desto tættere i bliver desto lettere er det dog også at bebrejde hende, at hun er en separatist.*

# Ra'seku



Alder: 25, art: Twi'lek.

*Hjælpssom, vandt til at lede, splittet mellem pligt og medfølelse*

# Ra'seku

## Før klonkrigene

**The padawan's code:**

*Emotion, yet peace.  
Ignorance, yet knowledge.  
Passion, yet serenity.  
Chaos, yet harmony.  
Death, yet the Force*

Du er vokset op i Coruscants jeditempel og har ingen minder om tiden før. Livet som jedi er imod de flestes forventning et liv i skarpe kontraster. Utallige timer, ja dage, forløber i rutiner. De er fyldt med ro og kontrol, først udefra og sidenhen, da du lærte det, indefra. I kontrast til dem er der perioder med nye og intense oplevelser, når I bliver sendt af sted på missioner, der ofte ligger ud over, hvad andre kan klare. Når I er iblandt andre, opfordres I altid til at mægle, men ender som oftest med at løse problemerne på andre måder, fordi der er forventninger til brugen af jeres kræfter. Du blev taget ind i ordenen så tidligt, at du endnu ikke havde udviklet et billede af jedi, så du vidste ikke, at du var en sagnfigur, før du forlod templet på dine missioner. Det var først da, du fandt ud af, at du besad store kræfter til trods for, at du var en padawan. Du holdt altid mest af tiden uden for templet. Inden for dets mure er dine kræfter ikke noget særligt, og du bliver konstant mindet om dine fejl og svagheder. Du skal konstant tøjle dig selv. Udenfor, i virkeligheden, er dine kræfter en gave, der ikke blot kan, men skal bruges til at hjælpe andre. Du er ikke et øjeblik i tvivl om, at det er meningen med din tilværelse. Du vil gerne engang selv være master og træne dine egne padawans, men det er ikke meningen, at du skal sidde i jedirådet og tage beslutninger, langt fra hvor der sker noget. Det blev du klar over på en mission, hvor du var blevet sendt ud for at hjælpe med at genopbygge et byområde på en planet, der havde haft problemer. De var stille og stemningen var trykket til trods for at arbejdet skred hurtigt fremad. Du fandt ud af hvorfor, da de blev udsat for endnu et plyndringstog. Du forfulgte

banditterne og satte dem ud af spillet. Alle kan genopbygge, alle kan kæmpe, men det der gør en jedi særlig, det der giver ham et særligt ansvar, er at han har muligheden for at rive problemet op med rode. Da du kom tilbage, og startede forfra med genopbygningen, var stemningen anderledes. Du havde givet disse folk 'imorgen' tilbage.

## Under klonkrigene

**The jedi's code:**

*There is no emotion, there is peace.  
There is no ignorance, there is knowledge.  
There is no passion, there is serenity.  
There is no chaos, there is harmony.  
There is no death, there is the Force.*

Du skammer dig over det, men da konflikterne begyndte at murre, glædede du dig næsten ved det. Der var altid brug for jer. Der er langt flere relevante missioner, og de giver mulighed for at vise dit værd. Lige før krigen for alvor brød ud fik du din titel som jediridder i din egen ret, og du var for alvor i dit es. Men tingene ændrede sig for hurtigt. Jediordenen havde svært ved at følge med. Du kom til at savne de stille stunder i jeditemplet. Selvom du ikke ønskede dig rutinerne, savnede du den rolige, verdensfjerne fornemmelse, der engang var inden for templets vægge. Den var væk. Krigen sneg sig på så kort tid ind i alle kroge. Du mistede ikke din vished om, at dine kræfter var til for at hjælpe folk. Men du blev i tvivl om, hvorvidt de kunne. Nogle opgaver havde før gået bedre end andre, men ingen var gået galt. Det gjorde de nu. Folk mistede livet, uden du kunne stille noget op, selvom du var der for at hjælpe dem. Selvom de var jedi. I er orden og retfærdighedens forkæmpere, men i krigstid er der kun kaos, og det er svært at vide, hvad der faktisk er retfærdigt.

*Ved scenariets begyndelse er du endnu ikke en del af oprøret på Brentaal IV, men befinder dig på Coruscant med din master.*

---

## Pligter

*”Men de har stadig brug for mig her!” Du havde ikke forestillet dig, at det ville skabe så stærke følelser, at du blev bedt om at forlade det lille samfund. Du havde dog heller ikke forestillet dig, at de kunne finde på at kalde dig hjem til Coruscant endnu.*

*”Det er dig, der føler, at du har brug for at blive. Se dig omkring, ikke på folkene, men på byen. Den er der igen. Du kan ikke blive der for evigt. Det de har brug for nu, er at komme tilbage til deres egen hverdag.”*

*Der var stille over commen i et stykke tid. Master Tio-Vaata lod til at vente på, at du gav dit samtykke, men du var ikke enig.*

*”Der er et skib, Sekelmejsen, det flyver ved middag i morgen lokal tid. Det tager dig med tilbage til os, hvor vi vil fortsætte din træning.” Sagde hun så, før hun lukkede forbindelsen. Du havde lyst til at kaste den lille plade og dit ansvar væk. Du besindede dig kun delvist.*

*Du fulgte din masters råd og gik igennem byen for at betragte, hvordan arbejdet skred fremad. Du var ikke sikker på, om det var stolthed eller glæde, du følte, når du så på de færdige bygninger og stilladserne, der var ved at blive taget ned. Du vidste bare, at det ikke var meningen, du skulle føle nogen af delene. Du forsøgte at skubbe det til side. Byen var helet, den havde ikke glemt sårene, men den var helet – det var sandt. Der var bare så meget mere, du kunne gøre for dem. Det sidste arbejde ville gå hurtigere med dig her, og der var mange ting, du kunne lære dem.*

*Du nikkede og hilste og så kun glade ansigter, hvor du gik. Du blev ved med at gå, indtil de forsvandt omkring dig. Til du var alene med dine tanker. Tasmørket begyndt at samle sig om dig, men du blev ved med at gå. Du overvejede at blive ved, bare fortsætte til ingen vidste, hvor du var, og Sekelmejsen var taget af sted uden dig. Du vidste, at det ikke ville nytte. De ville komme efter dig, og det ville ikke gøre noget bedre for nogen her. Du kunne højst vinde en smule tid på bekostning af dem, du gerne ville blive for at hjælpe. Dine fødder førte dig til den dæmning, I sammen havde bygget. Tio-Vaata havde altid sagt, at din træning var den dæmning, der hindrede følelserne i at løbe for vildt. Du satte dig ved vandet for at meditere. Du blev der det meste af natten, til du sansede, at det var tid til at vende tilbage.*

*Som du kom tættere på byen blev din brusen stærkere og din egen dæmning svagere. En jedi skulle stå for retfærdighed og sandhed, men din afsked var fyldt med løgne. De halvsagte, at du ville huske dem – ikke at du ville savne dem, som du faktisk ville. De direkte om, at du mente, det var det bedste at rejse nu. Den stærkeste løgn var dog den usagte: At du så fornuften af beslutningen og vendte tilbage af nogen anden grund end pligt.*

---

## Ra'seku

---

### De andre

**Master Da'een Tio-Vaata (Zabrak):** Hun var din master, indtil du for nylig fik titlen som jediridder. Selvom du ved, det ikke er sandt, tager du dig selv i at tænke, at det er hende, der har lært dig alt, hvad du ved. Hun er den person, du er tættest knyttet til, og du nærer en dyb respekt for hende. Hun er striks og krævende, men naturligvis retfærdig. Du har et blandet behov for at søge hjælp og tryghed hos hende og for at vise, at du magter opgaven som jediridder på egen hånd.

*Din master er i scenariet din eneste ven, der ikke er en del af oprørsgruppen. Hun er dermed også den med forståelse for – og som stiller krav til – reglerne for en jedi.*

**Yasinda Mereel (Menneske):** Hun er modstandsgruppens leder og grundlægger. Hun har et gåpåmod som få, og hvis hun nogensinde er i tvivl om, at det I gør, er det rigtige, skinner det ikke igennem. Hun er en handlingens person. Hendes idealisme kan være smittende, men den kommer i lige mål med en naivitet, som du både foragter og misunder. Hun er næsten komplet i sine følelsers vold, og du har altid lært, at det er farligt for personer med magt – og magt er noget, hun er ved at skabe sig.

*For at hjælpe spilleren med at få sine konflikter frem, skal du udfordre Yasinda på hendes autoritet. Som jedi er du vant til at komme og tage styringen, og du har et bedre overblik.*

**Teerik Sukk (Rodian):** Han er den mest organiserede person i gruppen. Han har en militant baggrund, og på mange måder er det ham, der sikrer at organisationen kan hænge sammen. Til trods for at du værdsætter hans talent og vigtighed, er han dog ikke særligt glad for dig.

*Teerik er patriotisk og mistroisk overfor både separatisterne og Republikken. Han er mest af alt bange for at Brentaal IVs traditioner glemmes. Du er for ham næsten endnu en besættelsesmagt. For at hjælpe spilleren med at få denne konflikt i spil, kan du tage en kommanderende tilgang til oprørsgruppen og påpege, hvordan Republikken vil hjælpe dem på sigt.*

**Jerrem Mereel (Menneske):** Yasindas onkel og en velmenende, men bekymret mand. Han har teknisk snilde, som ofte kan komme gruppen til gode. Han er også i høj grad styret af sine følelser, men det lader ikke til at gøre ham farlig, tværtimod synes det at være det, der tøjler ham.

*Familie er noget af det vigtigste for ham, og han frygter krigens realiteter. Du kan puste til denne konflikt ved at fortælle om, hvordan den egentlige krig (ikke en relativt fredelig besættelse) ser ud. Det kan enten bruges til at understrege vigtigheden af at stoppe det i opløbet eller til at blusse op i frygten.*

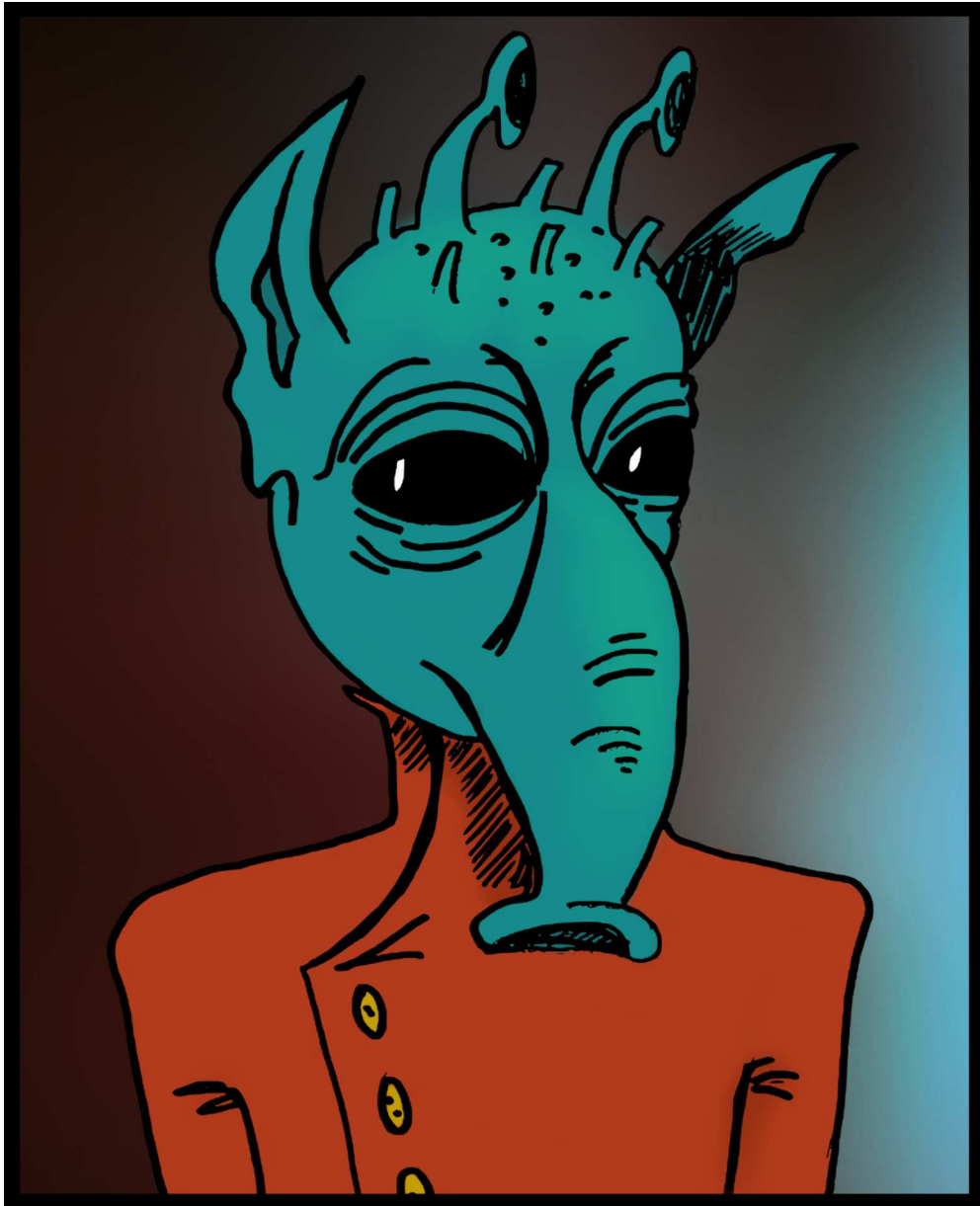
**Korynn Zel (Mirialan):** Hun er en handelskvinde. Hun er ikke født og opvokset på Brentaal IV, men hun er stadig grundigt bekendt med planeten. Hun arbejder i en organisation, der til dels er blevet overtaget af besættelsesmagten og er dermed en uvurderlig kilde til information.

*Korynn kvier sig ved de mere voldelige dele af operationen, men hun higer også efter at blive en rigtig del af gruppen. Hun er den, der er bedst til at se separatisterne som almindelige personer, så hun kan presses ved hårde udsagn om separatisternes ondskab.*



# Teerik Sukk

---



Alder: 57, art: Rodian.  
*Velorganiseret, traditionalist, engageret.*

# Teerik Sukk

---

Du er født og opvokset på Brentaal IV, og har kun forladt planeten to gange i din levetid. Begge gange var i arbejdstjeneste. Begge gange var du fascineret af oplevelsen, men ikke i tvivl om, at det var midlertidigt. Din karriere gjorde du som væbnet sikkerhedsvagt for Brentaals Bevæbnede Brigade, 3B. Officielt er det ikke en militant gruppe, men en privat styrke som handelskonglomeratet kan leje ud, til dem der kommer til planeten i forretningsøjemed. Det er dog det tætteste planeten kommer på at have et militær. Du mødte mange folk, mange typer og lærte mange ting. Det var sjældent våbengny, der var brug for, og du er sikker på, at det skyldes jeres træning, og at I altid havde gjort jeres forarbejde. Kriser løses bedst før de opstår – ved ordentlig planlægning.

Du har officielt været pensioneret i en håndfuld år nu, men du har stadig kontakt med 3B og deltager i træningen af nye rekrutter. Ellers har du opfyldt din pligt som en af Brentaal IVs ældre borgere og deltaget i det politiske arbejde. I en toårig periode sad du endda i ældrerådet, som du også stadig har nogen kontakt med. Du har aldrig stiftet familie, men har heller aldrig været ensom, for du har altid været en integreret del af de fællesskaber, du har nærmet dig.

Brentaal IV er kendt for sit høje tempo og for at være et ideelt sted for alle folk at komme til for at gøre handel og fastslå samarbejdsaftaler. Det er meget godt alt sammen, men Brentaal IV er mere end det. Det er en planet med sin egen kultur og historie. Det huer dig ikke, at disseer i farefor at blive glemt til ære for økonomien. I disse dage er der dog en endnu større trussel imod dem. Den separatistiske besættelsesmagt har nemlig alt for stor indflydelse på styret. Det eneste, der holder dem tilbage, er handelskonglomeratet rundt omkring på de andre planeter. Separatisterne er, ligesom så mange andre, ligeglade med den officielle autoritet som ældrerådet er. Det er muligt at ældrerådet slet og ret ikke har magten til at ændre på det, men så må I finde en anden vej. Penge er der mange kilder til, så handelskonglomeratet vil snart tabe deres greb om separatisternes tøjler. Der er imidlertid kun et Brentaal IV, og du vil gøre alt for at sikre dets fremtid.

# Teerik Sukk

## De andre

**Yasinda Mereel (Menneske):** Hun er modstandsgruppens leder og grundlægger. Hun var en ny rekrut hos 3B, og som en gammel ven af hendes familie var det dig, der foreslog hende at gå denne vej. Hun kom til dig med ungdommens ild i øjnene, efter at hendes forældre var blevet dræbt under en demonstration. Det tog hende ikke lang tid at overtale dig til at slutte dig til oprøret. Hun er en ivrig og inspirerende leder, men også overilet. Der er brug for dig, for at dette kan være en organisation og ikke bare en flok gadebøller, for at de faktisk kan bære navnet De gule vinger.

*For at hjælpe spilleren med at få sine konflikter frem, skal du udfordre Yasindas autoritet. Du har ikke selv noget ønske om at være leder, men du har heller ikke tænkt dig at lade hende slippe af sted med dårligt gennemtænkte planer. Du kan også presse hende på hendes motiver. Gør hun det her for sjov? For at være noget særligt? Er hun ligeglad med at have mistet sine forældre og bruger hun det bare som en undskyldning for at starte oprøret?*

**Jerrem Mereel (Menneske):** Yasindas onkel og egentlig hele gruppens velmenende og bekymrede onkel. Derudover har han teknisk snilde, som ofte kan komme jer til gode. Han er en god mand med solide familiære værdier. Du har kendt ham siden han var en knægt, ligesom du har kendt hele familien, og du har en dyb respekt for ham.

*Familie er vigtigt for ham, og han føler et ansvar for jer som gruppe, men især for sin niece. Som den anden fornuftens stemme, kan du skabe konflikt imellem jer tre ved at forsøge at udfylde den støttende rolle, som onklen higer efter at tage i Yasindas liv.*

**Korynn Zel (Mirialan):** Hun er en målrettet karrierekvinde. Hun er glad for sit liv, men kan til tider også virke ensom. Du har været vagt til en række af de møder, hun deltog i. Da du i en længere periode var tilsynshavende i det business-hub, som hun arbejder i, var hun en af dem, der ikke bare ignorerede din tilstedeværelse, men anerkendte dig som person. Det var på grund af disse samtaler, at du turde tage kontakt til hende og nævne modstandsgruppen. Hun er langt fra en kriger, men hun er velmenende, og den insider-information, hun kan tilbyde, er uvurderlig.

*Hun er splittet imellem at beskytte sin karriere, glæden ved at høre til hos jer, og så at hun faktisk kan se separatisterne som normale folk og ikke bare som en fjende. Hun er ikke sikker på, hvor langt hun vil gå for sagen. Du presser hende bedst ved at vise, at du både er en god person og ved samtidig at vise din militante side og trække gruppen med dig i den retning.*

**Ra'seku (Twi'lek):** Han slutter sig i løbet af scenariet til jeres gruppe som en hemmelig repræsentant for Republikken. Du er ikke i tvivl om, at den eneste grund Republikken har til at sende en jedi er for at få en fod indenfor døren og udnytte jeres arbejde til at sætte sig selv i et godt lys. Brentaal IV tilhører hverken separatisterne eller Republikken.

*Resten af gruppen er alt for taknemmelige og betagede af en jedi til at turde stille de hårde spørgsmål. Det er du ikke. Så længe han hjælper på jeres præmis er det fint, men det er ikke ham, der bestemmer.*



# Da'een Tio-Vaata

---



Alder: 47, art: Zabrak.  
*Følelseskold, visdom, uden tvivl.*

# Da'een Tio-Vaata

---

Du er vokset op i jedi-templet på Coruscant og husker stort set intet fra tiden før det. Du har levet jediens liv med træning af krop og sind. Forståelse af universet og handling i din galakse. Du har haft overmod som ung jedi, der troede, at du kunne klare alt. Du har stået i situationer, som fik dig til at indse, at ingen kan være forberedt på alting. Du har mødt fristelser og udstået afsavn, som du ved, at kun en jedi kan. Det hele har gjort dig til den, du er, og har lært dig, hvad det vil sige for alvor at være i kontrol. Din pligt, essensen af din eksistens, er at tjene jedi-ordenen og sikre den fred og stabilitet i galaksen, som kun I evner. Det kan være hårdt, og det koster mange ofre, men du har lært at skille dig selv, dine behov og dine følelser fra målet. For en jedi er der ikke plads til tvivlen, der er kun muligheden for at gøre det bedre fremadrettet.

Klonkrigene er en uheldig affære, som I forhåbentlig snart får under kontrol. Det er vigtigt, at Republikken kommer sejrrig ud på den anden side, fordi kun igennem fællesskabet kan I opretholde fred og sikkerhed i hele galaksen. Meget er allerede satset i denne sag og det vil koste meget mere, før I er sejrrige, men det er en pris, der må betales. Naturligvis er det bedst, hvis tabene kan minimeres, og derfor er det også langt vigtigere at handle effektivt end moralsk. I var derfor heller ikke i tvivl om, at det var værd at udnytte oprørsgruppen på Brentaal IVs indsats til at bane vejen for, at I kan overtage planeten fra separatisterne. Hvis det skulle fejle vil I i det mindste have svækket deres styrke og indflydelse hos handelskonglomeratet. At sende en jedi var et oplagt valg, fordi det var den største styrke, der kunne sendes i en enkelt person. Det er dog yderst vigtigt, at det ikke opdages, at en jedi er til stede. Både Republikken og separatisterne har indgået denne aftale om at holde våbenhvile på planeten. Opdager de, at en jedi er sendt dertil, vil det blive opfattet som en aggression. Ud over at skade Republikkens omdømme, vil det også koste jer dyrt i ressourcer at miste handelsaftalerne.

Selvom Ra'seku er på Brentaal IV, er du Republikkens repræsentant i forhold til modstandsgruppen. Det er op til dig, hvor meget du vil love dem eller påstå, at Republikken kan gøre. I praksis kan du dog ikke sende hjælp inden for en nær tidsramme, og det er du klar over.

# Da'een Tio-Vaata

## De andre

**Ra'seku (Twi'lek):** Han var din padawan indtil for nylig, han er nu en udnævnt jedi-ridder. Rejsen til Brentaal IV er kun hans anden mission på egen hånd. Du stoler på ham, men han er ung og uerfaren, og du frygter, at han kunne finde på at gøre noget overilet. Selvom du ikke var i tvivl om, at han var klar til at blive ridder, har du svært ved at give slip. På næsten alle punkter er du den ideelle jedi-master, men du har altid haft et svagt punkt for dine lærlinge. Ra'seku er ikke en undtagelse. Du holder meget af ham og vil gerne blive ved med at vejlede og beskytte ham.

*For at fremelske Ra'sekus indre konflikt er det vigtigt, at du sørger for at udfordre ham på sit jedi-kodeks og sin pligt overfor Republikken. Han er splittet imellem at være en del af oprørsgruppen og gerne at ville hjælpe dem, almindeligvis han ikke må knytte sig til dem eller bruge sine kræfter. Du er fornuftens stemme, der skal trække ham i retning af at følge sine forpligtigelser som jedi. Vær forstående, men fast – du behøver ikke vise medfølelse for oprørsgruppen.*

**Yasinda Mereel (menneske):** Den unge leder af den mest prominente modstandsgruppe på Brentaal IV. Hun er ilter og god til at skaffe følgere, men det gør hende også farlig. Hun er fuldstændigt i sine følelsers vold, og det er et problem, i takt med at hendes magt og indflydelse vokser.

*Yasindas konflikt bunder i at stå med ansvaret for oprøret og at finde grænsen for, hvor langt de skal gå for at slippe af med separatisterne. Stil gerne spørgsmålstejn ved deres metoder. Vær ikke bange for at være bedrevidende – du er trods alt en jedi master. Derudover kan du udfordre hendes autoritet ved at adressere andre medlemmer af gruppen eller forvente, at Ra'seku tager en ledende rolle.*

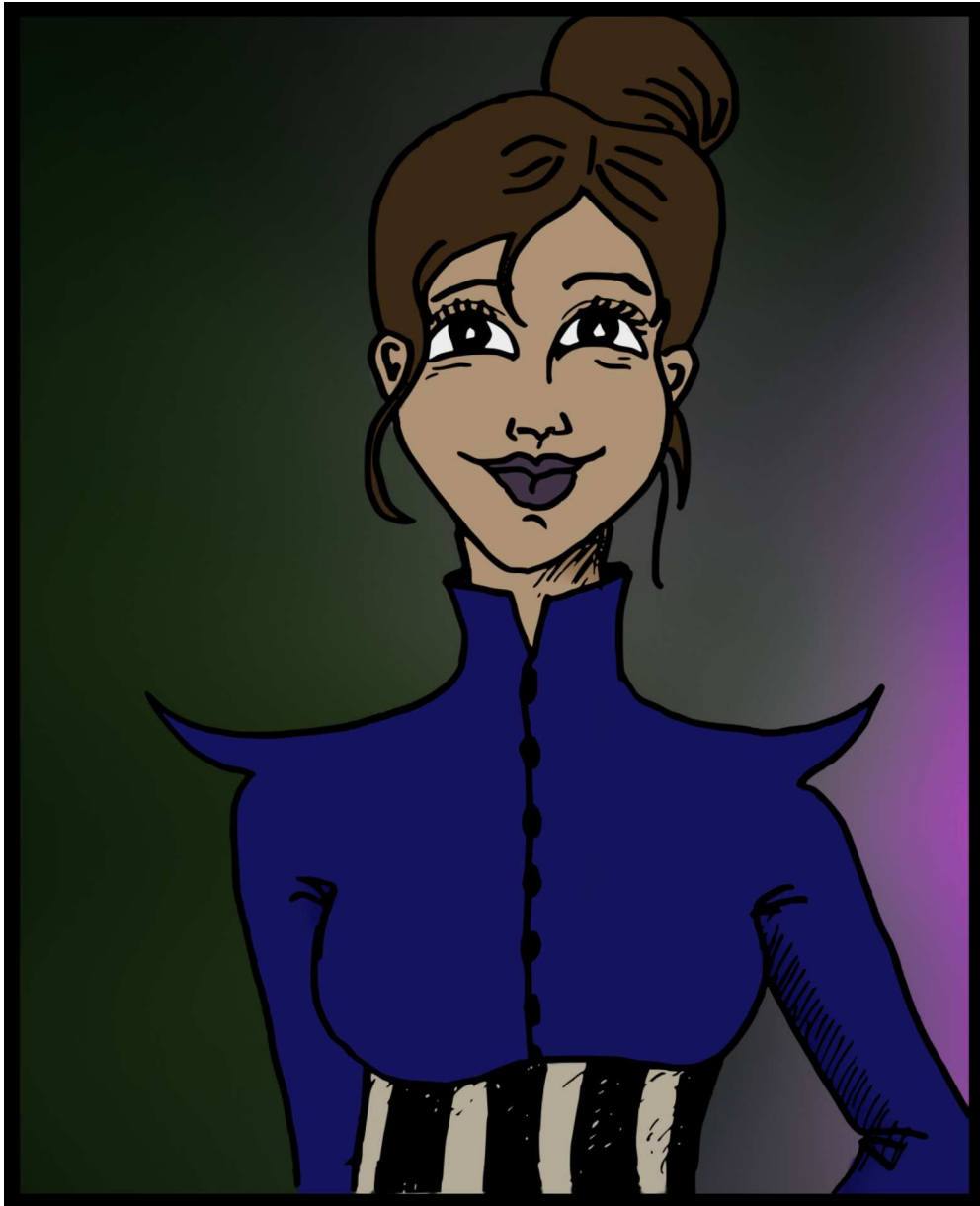
Oprørsgruppen har generelt blandede følelser i forhold til separatisterne og især Republikken. Selvom Ra'seku er der som repræsentant, er han en person, mens du er Republikkens stemme. Det er dermed dig, der kan puste til denne konflikt, for eksempel ved at være krævende, kold overfor deres behov og i det hele taget at prioritere Republikkens mål.





# Mora Verbanti

---



Alder: 38, art: Menneske.  
*Venlig, idealist, ambitiøs.*

# Mora Verbanti

Du er en professionel kvinde, der har ladet karrieren lede dit liv, men ikke overtage det. Du har lært, at der er andre ting i tilværelsen, der er vigtige, såsom din elskede mand og jeres lille søn. Du tror bestemt på, at det gør dig til en bedre forretningskvinde at have baglandet med. Naturligvis kan det kun lade sig gøre, fordi din familie er så støttende. Nogle gang har du dog også tænkt, at livet ville være nemmere, hvis du var helt fri og ikke behøvede at tage hensyn til andre.

Da dine overordnede besluttede, at du skulle flytte til Brentaal IV som Konføderationen af Uafhængige Systemer netop havde overtaget, måtte I rykke det hele op med rode. Det gik så hurtigt som det kunne, men der var mange praktiske ting, der skulle ordnes. Jeres søn er blevet gammel nok til, at han lægger mærke til ændringerne og ikke nødvendigvis bryder sig om dem – selvom han syntes det var sjovt at være på et rumskib. Du er glad for ikke at være her alene, men du er også bange for, at dem du elsker en dag ville ønske, at du var det.

Selvfølgelig er stemningen på Brentaal IV berørt af, at I er der som besættere, men du behandler alle ordentligt. Du tror på Konføderationens mål: de frie planeter og kulturer, der kan blomstre side om side, frem for en ensretningen under Republikken. Du ville ønske, at det kunne gøres uden krig, men du gør din del til, at det kan gå så hurtigt og smertefrit som muligt.

*Mora er scenariets ansigt på separatisterne (Konføderationen af Uafhængige Systemer, eller bare Konføderationen). Det er vigtigt, at de bliver udfordret på, at hun er en civil person ligesom alle andre. Du er samtidig også deres mulighed for at se, hvordan deres handlinger, som oprørere påvirker andre folk. Måske er de i deres ret, men de gør mange ting, som har hårde konsekvenser. Du har muligheden for at vise dem den del af befolkningen, som frygter dem.*

## De andre

**Korynn Zel (Mirialan):** Du har erstattet hendes overordnede, så hun nu rapporterer sit arbejde direkte til dig. Hun har taget omstillingen til det nye regime i stiv arm. Det ændrer ikke hendes opgaver nævneværdigt, og hun klør på. Hun er hårdtarbejdende og har meget potentiale. Hun er også ensom og fylder al sin tid med sit arbejde. Nogle gang er du bekymret for, om hun brænder ud af det hårde slid, men så dukker hun altid op dagen efter klar til at tage den næste kamp. Når det sker, er du nogle gange misundelig. Du kunne ikke opgive din egen familie, men du beundrer hende for, at hun har valgt at dedikere sig fuldt til arbejdet. Hun kan komme langt, endnu længere end dig, og du vil gerne hjælpe hende på vej. Du håber på måske at kunne tage hende med som din assistent, når du engang skal fra Brentaal IV igen.

*Korynns primære konflikter bunder i, at hun kan se separatisterne som almindelige folk. Det er især dig, der skal udfordre hende på dette. Pas på ikke at være overdrevent sød, men vær gerne varm over for hende. Vis din frygt, når modstandsgruppen har lavet en større aktion og så tvivl om, hvorvidt de gør det rigtige.*

*Tænk gerne over små hverdagsanedotter, du kan fortælle om din familie eller en hobby, så Korynn ser, hvad hun går glip af. Pris hende samtidig for, at hun fuldt ud har dedikeret sig til sit arbejde, fordi det er den eneste måde, man virkelig kan drive det fremad. Du kan især bruge det, hvis oprørsgruppen er frustreret over, at hun ikke har dedikeret sig fuldt til dem.*

---

---

Mora

Teerik

Tio-Vaata



# Oversigt over afviklingen

Spilstart – spillerbriefing – se separat ark.

## Akt 1

---

### 1.0 – Introduktion – *Spørgsmål til alle*

**Ra'seku:** Hvordan forbereder du dig på at tage af sted på en mission?

**Teerik:** Hvad i Brentaal IVs kultur var det, der inspirerede dig til oprørets navn XXX?

**Yasinda:** Dine forældre blev dræbt i en demonstration mod separatisterne, som gik over gevind. Hvordan var det første gang, du besøgte dine forældres grav?

**Jerrem:** Hvordan fortalte du din kone, at du har sluttet dig til oprøret?

**Korynn:** Du blev oprindeligt kontaktet af Teerik, som gerne ville have dig til at dele informationer om separatisterne. Hvordan var det da du gik fra dit første møde i oprørsgruppen?

### 1.1 – At dele byttet – *Yasinda\*, Jerrem\*, Korynn\* og Teerik\**

Introducerer karaktererne for hinanden. Hvad skal der ske med de rationerede madvarer, de har?

### 1.2 – Første blodsudgydelse – *Korynn\*, Yasinda og Jerrem*

Vil Korynn gå med til at plante en bremse-blocker på en overordnets speeder?

### 1.3 – Jediens ordre – *Ra'seku og Master Tio-Vaata*

Ra'seku er kommet hjem fra mission, og Tio-Vaata sender ham nu til Brentaal IV trods våbenhvile.

### 1.4 – Det dyrebareste – *Jerrem, Teerik og Yasinda*

Separatisterne har opsøgt Jerrems familie for at finde Yasinda.

Jerrem skal her vælge: tager han afstand fra familien eller tager dem med i skjul hos oprøret.

### Fortællescene 1 – Sendemasten

De stormer en mediecentral for at tale til hele befolkningen. Området holdes af separatisterne.

## Akt 2

---

### 2.1 – En hjælpende hånd – *Yasinda og Ra'seku + Jerrem, Korynn og Teerik*

Ra'seku slutter sig til oprørsgruppen. Yasinda har sagt ja, men de andre vidste det ikke før.

## **2.2 O – At være alene** – *Jerrem og Ra'seku*

Hvis Jerrem to afstand fra sin familie, er han flyttet ind i hovedkvarteret. Ra'seku opdager ham.

## **2.2 X – Begrænset kapacitet** – *Jerrem, Teerik og Yasinda*

Hvis Jerrem tog familien med i sikkerhed, vil andre gerne det samme, men de har ikke kapaciteten.

## **2.3 – Farlige rygter** – *Mora\* og Korynn*

Korynn spørger til Moras sidst hjemplanet. Mora fortæller noget af ældrerådet støtter separatisterne.

## **2.4 – Nye medlemmer** – *Yasinda, Teerik og Ra'seku*

Yasinda har lukket mange nye medlemmer ind i oprøret. Procedure for rekruttering overvejes.

## **2.5 – Når faren bliver ægte** – *Ra'seku og Korynn\**

Ra'sekus forudsigelser har reddet folk. Korynn er rystet over faren, og Ra'seku tilbyder støtte.

## **2.6 – Ældrerådet** – *Teerik\*, Yasinda\*, Jerrem, Ra'seku og Korynn*

To ældrerådsmedlemmer støtter separatisterne, Teerik har arrangeret et møde med dem. Teerik skal vælge: forsøger de at tale fornuft med ældrerådet eller at snigmyrde medløberne.

## **Fortællescene: Mission 2 – Forhandlinger**

En anden oprørsgruppe tilbyder samarbejde. En kamp opstår og De gule vinger lider tab.

## **Akt 3**

---

### **3.1 - Teeriks begravelse** - *Yasinda, Jerrem og Korynn + Ra'seku\**

De vil mindes Teerik. Ra'seku afslører, at han har begravet liget i hemmelighed.

### **3.2 O - Attentatforsøg** – *Tio-Vaata\*, Yasinda og Jerrem + Korynn\**

Hvis Teerik valgte attentatet dræber de én og de stemples terrorister af ældrerådet. Korynn udeblev.

### **3.2 X – Forfejlede forhandlinger** – *Tio-Vaata\*, Yasinda og Jerrem + Korynn\**

Hvis Teerik valgte forhandlinger går de ringe. Ældrerådet ønsker afstand fra oprør. Korynn udeblev.

### **3.3 – Fejrede forhandlinger** – *Korynn\* og Mora + Ra'seku\**

Mora fejrer Korynns success. Ra'seku har skygget Korynn, men Mora tolker ham som flirtende.

### **3.4 – Hvad er en jedi uden kraften** – *Ra'seku, Yasinda\* og Korynn*

Angreb på rumhavn gik galt. Jedi-kræfter kunne have reddet oprøreres liv, men de blev ikke brugt.

### **3.5 – Jediens valg** – *Master Tio-Vaata, Ra'seku og Yasinda*

Yasinda har kontaktet Tio-Vaata for at bede om våben, men de får ikke hjælp.

Ra'seku skal vælge om han på noget tidspunkt vil bruge sine kræfter på Brentaal IV.

### **Fortællescene: Mission 3 – våbenlageret**

De stormer en kaserne for at få våben. Der er droide-patruljer og civile fanger. Kan blive voldeligt.

## **Akt 4**

---

### **4.1 – Hvad man kan med flere midler** – *Yasinda og Ra'seku + Jerrem\**

De bruger nye våben mod separatist-ambassadør. Det har kostet store civile tab.

### **4.2 – Forfremmelse og frygt** – *Mora\* og Korynn*

Mora forfremme Korynn og deler sin frygt efter terrorangrebet, hvor søns klassekammerat blev ramt.

### **4.3 O – Ud af stilheden** – *Ra'seku, Yasinda og Jerrem*

Hvis Ra'seku brugte sine kræfter, har hans master ikke svaret opkald. De andre kan vise støtte.

### **4.3 X – Ude i kulden** – *Ra'seku, Yasinda, Korynn og Jerrem*

Hvis Ra'seku ikke bruger sine kræfter, planlægger de andre at standse medicineksport udenom ham.

### **4.4 – Æret være deres minde** – *Korynn og Jerrem\* + Mora\**

Mindehøjtidelighed ved skole, hvor der har været civile ofre. Refleksion over rolle og relationer.

### **4.5 – Mere end hvad godt er** – *Master Tio-Vaata, Yasinda og Korynn\*/Jerrem\**

En af dem har skaffet de voldsomste våben af vejen, fordi det har kostet for dyrt at bruge dem.

### **4.6 – Ændrede planer?** – *Mora og Korynn*

Mora og Korynn taler om Korynns nye stilling, og hvordan hun er faldet til.

Korynn skal vælge, om hun beskytter Mora ved at bede hende ændre frokostplaner.

### **Fortællescene: Mission 4 – infiltration**

De infiltrerer Korynns arbejdsplads for information om eskaleret invasion. Mora kidnappes måske.

## Akt 5

---

### 5.1 – Invasionen – *Master Tio-Vaata\**, *Ra'seku*, *Yasinda*, *Jerrem* og *Korynn*

De ved nu, at separatisterne vil invadere for alvor. Republikken kan ikke hjælpe dem.

### 5.2 O – Forræderi – *Mora* og *Korynn\**

Hvis Mora blev kidnappet, taler Korynn nu med hende for første gang efter forhør.

### 5.2 X – En udvej – *Mora\** og *Korynn\**

Hvis Mora er fri, vil hun væk fra planeten. Korynn tilbydes at tage med og fortsætte arbejdet.

### 5.3 – Et spinkelt håb – *Jerrem*, *Yasinda*, *Ra'seku* og *Korynn*

Ældrerådet tilbyder hardwarenøgle til antiluftskyts og skjoldgeneratorer. Kunne være en fælde.

### 5.4 – En direkte ordre – *Tio-Vaata\** og *Ra'seku\**

Slaget er tabt for Republikken, Ra'seku kaldes derfor hjem i sikkerhed. Vil han forlade oprøret?

### 5.5 – Stilhed før stormen – *Ra'seku*, *Yasinda*, *Korynn* og *Jerrem*

Spørgsmålsrunde: "Hvad gør du på den sidste aften før invasionen?" Rejser Ra'seku eller Korynn bort?

### Fortællescene: Mission 5 – Antiluftskyts

De stormer to antiluftskytsanlæg. Det er et sidste farvel. Våbnene virker, men skjoldene gør ikke.

### 5.5 – Det endelige valg – *Yasinda*, *Jerrem*, (*Korynn* og *Ra'seku*)

De er i kontakt over radio. Yasinda skal vælge, om hun affyrer antiluftskyts trods civile tab.

Her kan du markere hvilke valg karaktererne træffer således at du let kan finde frem til det rigtige slutningspar.



Jerrem	Teerik	Ra'seku	Korynn
<input checked="" type="checkbox"/> Tager familien med til oprørets hovedkvarter.	<input checked="" type="checkbox"/> De forhandler med ældrerådet.	<input checked="" type="checkbox"/> Han bruger ikke kraften.	<input checked="" type="checkbox"/> Hun beskytter Mora.
<input type="checkbox"/> Forlader sin familie, indtil oprøret er forbi.	<input type="checkbox"/> De forsøger at myrde rådsmedlemmerne.	<input type="checkbox"/> Han bruger kraften for at hjælpe oprøret.	<input type="checkbox"/> Hun forråder Mora.



# Hemmelige sedler

---

## Scene 1.1 Yasinda

Du er ret ligeglad med, hvad der skal ske med de der madvarer, det hele handler jo egentlig om at vise trods overfor separatisterne på enhver mulig måde.

---

## Scene 1.1 Jerrem

Du synes, at det er klart, at I skal sørge for at få distribueret maden til dem, der har mest brug for det så hurtigt som muligt.

---

## Scene 1.1 Korynn

De fleste af varerne, der på nuværende tidspunkt er rationerede, er luksusting, der er svære at få fat i. Du kunne godt finde købere, der ville give en god pris, og på den måde skaffe jer kapital til at udvide jeres arbejde eller købe mere nødvendige ting til at hjælpe andre.

---

## Scene 1.1 Teerik

I er nødt til at tænke langsigtet. I kan distribuere en del af madvarerne, men I bør beholde noget af det langtidsholdbare til jer selv, til hvis tingene på et tidspunkt bliver mere pressede. Desuden er det vigtigt, at I laver en protokol for, hvordan man håndterer disse sager i det hele taget. I kan ikke tage denne diskussion, hver gang I sidder inde med nye ressourcer.

---

## Scene 1.2 Korynn

Det er valgfrit for dig, om du modstræbende går med til Yasindas plan, eller om du nægter.

---

## Scene 1.3 Master Tio-Vaata

Du skal i denne scene fortælle Ra'seku, at du har foreslået ham til missionen at hjælpe en oprørsgruppe på Brentaal IV. Du skal samtidig gøre det klart, at han ikke må bruge sine kræfter åbenlyst, så separatisterne ikke finder ud af, at der er en jedi på planeten.

---

## Scene 2.3: Mora

I denne scene skal du fortælle, at du har hørt den glædelige nyhed, at to af ældrerådets medlemmer (Cassus og Sephi) har indledt samtaler med Konføderationen af Uafhængige Systemer i håb om, at Brentaal IV kan slutte en alliance med dem.



### **Scene 2.5: Korynn**

Det er blevet klart for dig, at det I foretager jer bliver stadig mere farligt både for dig og for dine endnu mere aktive venner. Da Ra'seku viser dig interesse, spørger du ham til råds om, hvordan man håndterer krigen.

---

### **Scene 2.6: Teerik**

Det endelige valg er op til dig. Skal I snigmyrde de separatist-positive medlemmer af ældrerådet, eller vil I afholde det planlagte møde og forhandle med dem? Du kan enten træffe valget og gøre det klart i løbet af scenen, eller blot lade diskussionen udspille sig og så fortælle, hvad du har valgt bagefter.

---

### **Scene 2.6: Yasinda**

I denne scene er det i sidste ende Teerik, der får lov at træffe beslutningen om, hvad I gør, og du skal bakke op om den. Undervejs i scenen må du dog meget gerne forsøge, at overbevise ham om, at I skal gøre det, du selv synes, er den bedste løsning.

---

### **Scene 3.1 Ra'seku**

I denne scene skal du afsløre, at du i hemmelighed og uceremonielt har begravet Teerik på et hemmeligt og umarkeret sted. Dette har du gjort, fordi en større mindehøjtidelighed ville være risikabel for oprørsgruppen og deres pårørende.

---

### **Scene 3.2 O: Master Tio-Vaata**

Du har brug for, at oprørerne fremstår som heltene for at kunne udnytte dem til at komme ind på planeten senere. Derfor skal du få tøjret deres aktiviteter, så de ikke slår lokale autoriteter eller mange civile ihjel. Få dem til at føle, at det er vigtigt for dem, at folket kan lide dem, hvis de skal udrette noget.

---

### **Scene 3.2 O: Korynn**

Du introduceres lidt inde i scenen. I løbet af spillet skal du fortælle, at du ikke kunne være til stede ved attentatforsøget på ældrerådets medlemmer, fordi det trak ud med en vigtig klient.

---



### **Scene 3.2 X: Master Tio-Vaata**

Du har brug for, at oprørerne fremstår som heltene for at kunne bruge dem til at komme ind på planeten senere. Derfor skal du få tøjret deres aktiviteter, så de ikke lægger sig ud med de lokale autoriteter eller den civile befolkning. Få dem til at føle, at det er vigtigt for dem, at folket kan lide dem, hvis de skal udrette noget.

---

### **Scene 3.2 X: Korynn**

Du introduceres lidt inde i scenen. I løbet af spillet skal du fortælle, at du ikke kunne være til stede ved mødet med ældrerådet, fordi det trak ud med en vigtig klient.

---

### **Scene 3.3: Ra'seku**

Du har besluttet at holde øje med Korynn for en sikkerheds skyld og har forsigtigt skygget hende i lidt tid. Mora vil på et tidspunkt inkludere dig i scenen.

---

### **Scene 3.3: Mora**

Du lægger mærke til, at der er en flot Twi'lek, der bliver ved med at skæve til Korynn og beslutter på et tidspunkt i scenen at invitere ham over til jer, for at han og Korynn kan blive introduceret. (Det er Ra'seku, men Mora kender naturligvis ikke til hvem han er).

---

### **Scene 3.4: Yasinda**

Du mener, at Ra'seku nemt kunne have brugt sine jedi-kræfter til at forhindre dødsfaldene på denne mission, dette skal du konfrontere ham med.

---

### **Scene 4.1: Jerrem**

Du vil blive introduceret lidt inde i scenen. Fra den gruppe, du ledte er der dårlige nyheder. Jeres aktion har medført store civile tab. Tallet kendes endnu ikke præcist, men det er mindst 20.

---

### **Scene 4.2: Mora**

I denne scene skal du tilbyde Korynn en forfremmelse til at være din nærmeste samarbejdspartner til trods for, at der er andre separatister, der stod som de næste i køen til det. Hun er dygtig, og du mener, at et stærkere samarbejde bestemt kunne komme jer begge til gode. Det er årsagen til mødet, men du har også brug for at lette dit hjerte for en mere personlig sag. Ved det nylige angreb De gule vinger har begået, blev din søns klassekammerat og hans far dræbt. Du er nu blevet klar over hvor farligt, der faktisk kan være i Abadras, og det har rystet dig.



#### **Scene 4.4: Mora**

Spilleleder introducerer dig lidt inde i scenen, idet du går over for at sige hej til Korynn, som du ikke havde forventet at se dér. Hun taler med Jerrem, som er far til en af din søns klassekammerater – hun hedder vist nok Lirri. I har set hinanden før, men har ikke talt meget.

---

#### **Scene 4.4: Jerrem**

Mora vil blive introduceret i scenen lidt inde. Hun er mor til en af din datters klassekammerater. I har hilst før, men kender ikke rigtig hinanden.

---

#### **Scene 4.5: Jerrem**

I denne scene skal du stå ved, at det er dig, der har destrueret/skaffet dig af med de mest kraftfulde af jeres nyanskaffede våben.

---

#### **Scene 4.5: Korynn**

I denne scene skal du stå ved, at det er dig, der har destrueret/skaffet dig af med de mest kraftfulde af jeres nyanskaffede våben.

---

#### **Scene 5.1: Tio-Vaata**

Der er ingen styrker, du kan sende, som ville kunne nå frem i tide. Oprørsgruppen er på egen hånd.

---

#### **Scene 5.2 O: Korynn**

Det er op til dig, hvorfor du på nuværende tidspunkt har valgt at se Mora. Brug lige et øjeblik på at overveje det, inden scenen begynder. Er det for at hovere? For at få tilgivelse? Fordi du vil af med hemmeligheden? Fordi du har dårlig samvittighed? Er det fordi, det er dit ansvar, hvad der er sket med hende? For at love hende det bliver godt igen? For at sige farvel?

---

#### **Scene 5.2 X: Mora**

Du er ligeglad med mødet og alt det andet rod her på Brentaal IV. Du vil væk, og du har sørget for, at du kan komme det. Med hjælp fra dine mange kontakter, har du fået en ny plads på en afdeling på en separatistplanet langt væk fra, hvor krigen udkæmpes. Du har også fået mulighed for at tage Korynn med som din assistent. Du skal i denne scene tilbyde hende stillingen på en anden planet. Du rejser meget snart.





### **Scene 5.2 X: Korynn**

Mora vil give dig et tilbud, og det står dig frit for, om du vil tage imod det. Du behøver ikke at gøre det, du siger i løbet af denne scene, men du skal træffe dit valg efter og gøre det klart i den sidste scene, du spiller.

---

### **Scene 5.4: Master Tio-Vaata**

I denne scene kontakter du Ra'seku for at fortælle ham, at hans mission er slut. I kan ikke hjælpe oprørsgruppen, og du vil ikke miste ham. Det er arrangeret, at han kan blive smuglet væk fra planeten før separatisterne invaderer.

---

### **Scene 5.4: Ra'seku**

Du må frit vælge, om du følger din masters ordre eller ej. Du behøver ikke at vælge i løbet af scenen eller at gøre, som du siger til hende i løbet af den. Du skal dog træffe et valg og gøre det klart i den næste scene.

---



### Fortællescene 0 – Slaget over planeten #3 - Eksempelspiller

Du skal beskrive midten af slaget over Brentaal IV. Fortæl om tab på begge sider, hvordan ser det ud, når de enorme kampskibe går ned. Holder de to sider stadig deres formationer?

Du kan nævne detaljer om:

- Dog fights mellem kampskibe fra begge sider.
- Hvordan de kommanderende officerer reagerer på kampens gang.
- Hvordan et Jedi-ledet entringsmanskab nedbringer et separatistskib.

Et af Republikkens skibe er blevet kritisk skadet. Du skal beskrive kaptajn Glapos' reaktion, hvad sker der i kommandocentralen? Det udregnes at vraget får kurs direkte mod planetens måne, som er Brentaal IVs primære kilde til mad.



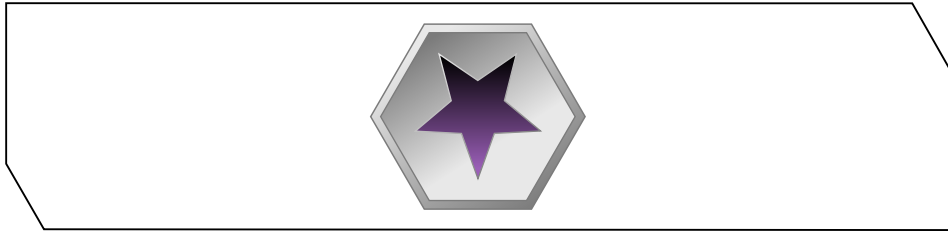
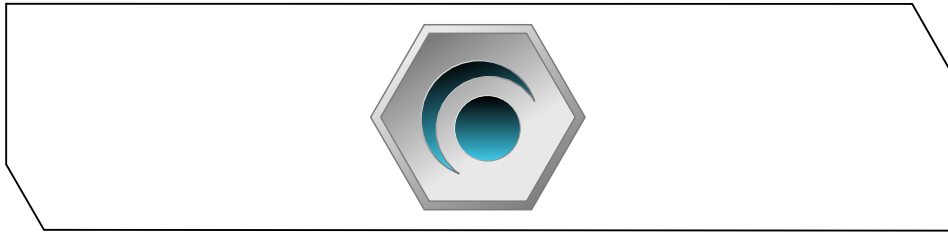
Kaptajnen vælger at blive på skibet for at styre vraget uden om månen.



Kaptajnen vælger at borde et redningsskib og flygte fra det skadede skib.

Beskriv kaptajn Glapos' sidste øjeblikke, hendes afsked med de sidste folk, der går mod redningsskibene. Fortæl hvordan kommandocentralen eksploderer og om vragets kurs derefter.

Beskriv kaptajnens valg og hendes grunde derfor. Ser hendes besætning skævt til hendes valg? Fortæl at skibets kommandocentral eksploderer og beskriv vragets styrt ned i overfladen på månen, gerne set fra vinduet af redningsskibet.



## Narrative scene 1 – The transmitter tower #1 – Teerik

Your mission is to reach the central transmission tower so that you can speak to the entirety of Brentaal IV.

The media central is a complex consisting of multiple large buildings. It is inside the borders of Abadras but it is not in the central region. Your task is to describe your journey through the city to get there. It is early in the evening but after the curfew.

You could mention details about:

- What does the city look like at this hour?
- How is the weather?
- How many patrols are there in the streets and how are they armed?

One patrol stops to inspect a house. The separatists suspect that something illegal is going on in there.



You exploit the situation to get past the patrol unnoticed.



You create a diversion, getting the attention of the patrol to win some time for the strangers in the house.

You are the one who takes the initiative to lead the group quickly past the commotion. Describe what you can hear or see from the house where the patrol stopped. You reach the media central without further incidence but at the gate guards are posted. Describe how you get past them.

*The next speaker takes over, when you get inside the area.*

You get the attention of the patrol and they seem to decide that you are the biggest threat right now. Describe what you do to get their attention and the chase through the city. The group splits up and manages to get away from the patrol.

You meet up once more a block away from the gate to the media central, but guards are posted at the gates.

*The next speaker takes over, when you get inside the area.*

## Narrative scene 1 – The transmitter tower #2 – Korynn

You have just entered the area of the media central. The transmitter towers which will allow you to reach the largest audience rises high above the other buildings. Describe how you cross the area to the building right next to the tower. This is where you will take an elevator to get to the control room at the top.

You could include details about:

- How much activity is there at the media central at this hour?
- Does the place seem integrated with the rest of Abadras or is it isolated?
- How does the transmitter tower look?

In the entrance building next to the tower there is a receptionist who holds the key to the elevator you need to take. How do you acquire it from him?



You persuade the receptionist to let you enter the tower.



You use force to get the key.

Describe what it looks like in the reception area and how the receptionist reacts when you arrive unannounced.

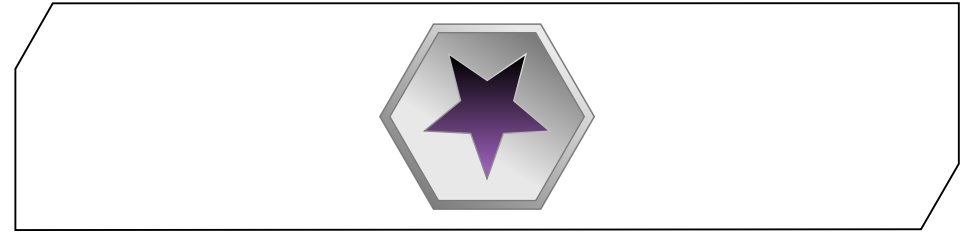
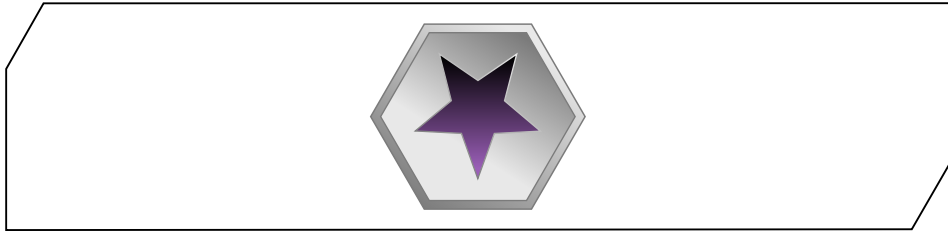
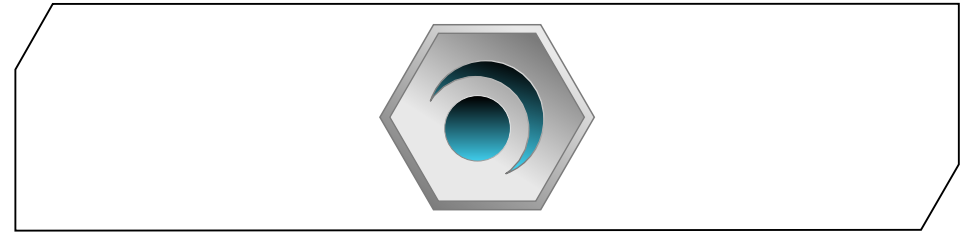
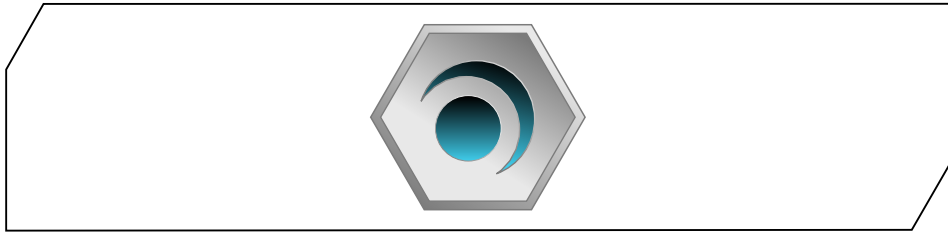
Relate how you get the key from him. Do you kill him or pacify him in some other manner? Does he attempt to raise the alarm or do you manage to get the upper hand before he can?

The next speaker takes over, when you have unlocked the elevator.

Describe what it looks like in the reception area and how the receptionist reacts when you arrive unannounced.

Relate how you convince him to give you the key; do you lie or is he a supporter of your cause? Do you threaten him or use your charms?

*The next speaker takes over, when you have unlocked the elevator.*



### Narrative scene 1 – The transmission tower #3 – Yasinda

You have just gained access to the elevator that leads to the control room in the transmission tower.

Is there any surveillance and do you do anything to defend yourselves against it?

How is the mood in the elevator as it rises to the top of the tower?

Albeit tall, the tower is small with only few rooms in it but all the transmitted programs swish through the air in those rooms. Relate how you manage to hack into the system and what you decide to tell to the people of Bretaal IV.

A separatist who were monitoring the programs have hid as you entered, he now rushes in to stop you before you have finished what you came to say.



You end the transmission early and flee the scene.



You kill the separatist in front of the camera.

The separatist is a civilian monitor of the program censoring. He has no real combat training but he bravely crashes into the room to stop your transmission, but you manage to kill him without much of a fight. Describe how the whole thing goes down. Do you just defend yourself or are you making an example of him?

End the transmission quickly after the murder has taken place.

*The next speaker takes over once you end the transmission.*

The separatist is a civilian monitor of the program censoring. He has no real combat training but he bravely crashes into the room to stop your transmission. You quickly block the signal and bolt out of there. Do you do anything to slow down the separatist? How is the mood in the elevator now? Is this considered a success or are you shaken up by the unexpected attack?

*The next speaker takes over as the elevator reaches the ground level.*

Describe how the resistance group escapes the media central. Was the alarm raised so that troops are swarming the area or do they manage a stealthy exit?

You can mention if the receptionist is still to be found at the bottom of the elevator and what it looks like at the house you passed on the way to the media central now that you pass it on your way back.

Mention how you on the way though the city notice signs of people defying the curfew.

Relate how the spirit of the people changes during the following days. There are more examples of revolt rising through the city.

The separatists begin to use more violent means to control the population and the rules get stricter still.

In the time after their speech, The Yellow Wings experience a great interest from the people, many wish to join them.

Describe how the resistance group escapes the media central.

You can mention if the receptionist is still to be found at the bottom of the elevator and what it looks like at the house you passed on the way to the media central now that you pass it on your way back.

Mention how they see lights on in several of the house that they pass. There still are not people in the streets, but many a window is open and traditional songs from Bretaal IV spill into the night.

Relate how the spirit of the people changes during the following days.

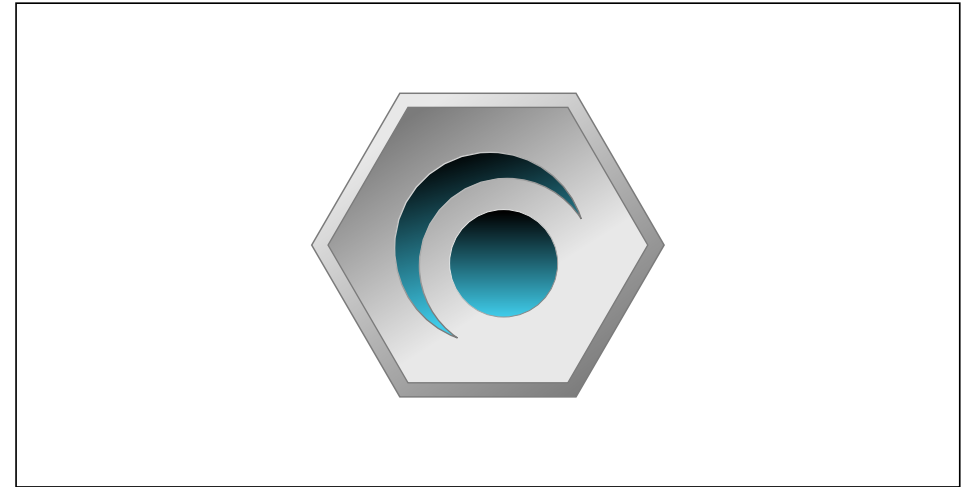
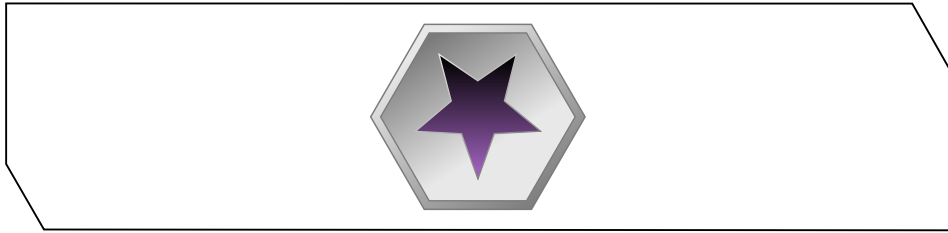
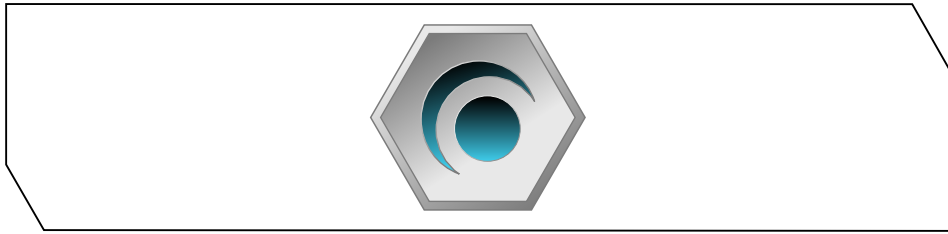
Do the separatists comment on the renegade speech or is there only a deafening silence about it? Do they only send propaganda after this?

In the time after their speech, The Yellow Wings experience an increasing interest from the people. They are no longer just a rumor now they are a symbol and some seek them out to take part in their work.

### Narrative scene 1 – The transmission tower #4 – Ra'seku

This mission is about The yellow wings' attempt at infiltrating the media central controlled by the separatists.

During this mission you will sneak through the street during the night and get past the guards to the media central In teh reception you get acces to the elevator taking you to the top of the transmission tower from where you will send you message – there will however be one unexpected interruption.





## Narrative scene 2 – Negotiations #1 - Yasinda

Your mission is to meet another resistance group and negotiate a possible collaboration. The deal is that you enter the building alone; but your allies are sitting outside listening in on the com.

The meeting takes place late at night in a secluded industrial area in an empty storage building. You describe your trip to the meeting, the place and how you enter the building.

You could include details about:

- What the mood is like on your way there.
- How you feel right before you enter the building.
- What the place and the other groups leader looks like.

What is your approach to the meeting?



You make sure to be diplomatic and seeking compromises that you can both agree to.



You try to be intimidating and seek to gain the clear advantage for The Yellow Wings.

You use diplomacy and focus on the fact that you have a common goal. Describe how your counterpart reacts to this and what arguments that you use. Tell how the negotiations are going initially, but do not mention a conclusion.

*The next speaker takes over when you have set the tone of the negotiation.*

You aim for getting the most out of this deal and will make sure to take any benefit that you can. Describe how your counterpart reacts to this approach and what arguments that you use. Tell how the negotiations are going initially, but do not mention a conclusion.

*The next speaker takes over when you have set the tone of the negotiation.*

## Narrative scene 2 – Negotiations #2 - Jerrem

You are sitting in wait and eavesdropping on the meeting via the hidden microphone that Yasinda is wearing. Describe the mood in the group as you listen on the com, and mention where your people are positioned.

You could include details about:

- The general attitude towards the negotiations.
- The weather and how it affects you as you lie in wait.
- How you feel about what is going on at the meeting.

You hear static form the radio and then the signal dies, you fear that the other group has betrayed you.



You stay where you are and wait for more information.



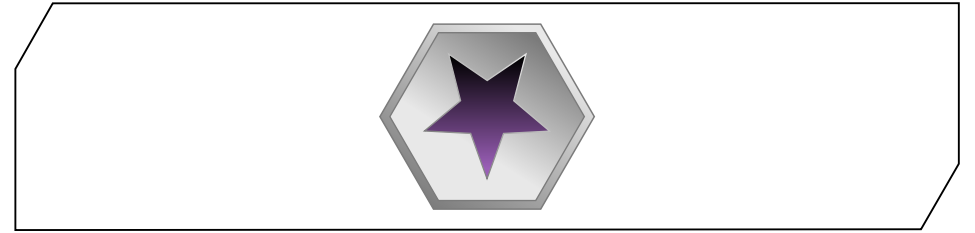
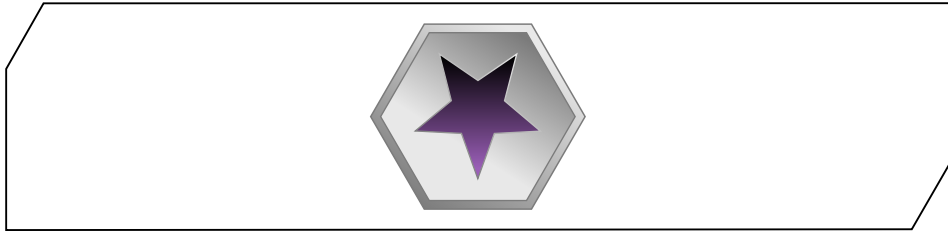
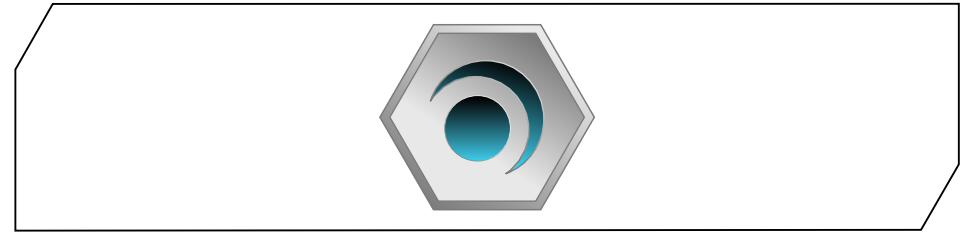
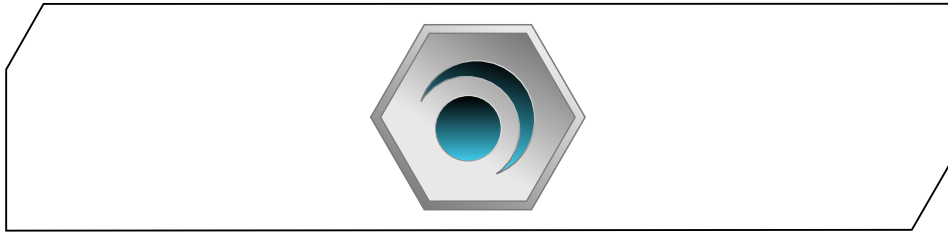
You raise the alarm at once and rush in to aid Yasinda.

You hold tight and wait for an indication that something is actually wrong. Describe how you sit their waiting for about half a minute and hen hear a blaster firing form inside the factory hall where they are meeting. Describe how you see a group of battle droids arrive to the area and how you rally your people to defend against them.

*The next speaker takes over when the fight truly begins.*

You raise the alarm and rush in there weapon in hand to aid Yasinda. Inside the factory hall you see the two of them sitting calmly at a table. Describe how the situation as the other leader see you, assumes that he has been betrayed and calls in the forces he has lying in wait outside, to establish a counterattack.

*The next speaker takes over as the fight truly begins.*



## Narrative scene 2 – Negotiations #3 – Teerik

You are in the middle of a bloody fight. You are under attack and fight bravely against the enemy forces although they outnumber you. You describe how the fight develops.

You could mention details about:

- How well you group works together during the fight.
- How Ra'seku fights without the use of his powers using a blaster rather than his light saber.
- How the blaster fire lights up the scene.

You see a group of enemy forces move towards your escape vehicle, but you still haven't seen Yasinda get out of the factory hall they met in.



You decide to focus on maintaining the plan and ensuring that you have an escape route.



You force your way into the factory hall to aid Yasinda.

You lead a small delegation of your people in a counterattack to secure the speeder that you arrived on. Describe how close you are to losing it and how difficult it would be to get away from the secluded area without it. Then relate how you are taken by surprise by another hidden group of enemy reinforcements and how you die while ensuring the groups escape.

*The next speaker takes over when you have described your death.*

You lead a small delegation of your people in a counterattack on the factory hall. Describe the situation in there and the thoughts that rush through your head. Then relate how you help the others out and stay behind as the last one to make sure that Yasinda makes it, but that you are hit by a shot from a blaster that kills you.

*The next speaker takes over when you have described your death.*

Describe how The Yellow Wings get into cover, hold their position and finish the long and bitter fight to make sure that no one is left behind – even if they are dead. Make it clear that this comes at a cost of injuries.

Relate how you finally defeat the enemy forces and leave the area.

What is the mood in the group on their way back to the hideout, are they scared and shaken or filled with anger?

Describe how the media covers the episode – if it is mentioned at all.

Describe how The Yellow Wings retreat from the area in all haste to avoid any further losses. Does the group retreat together in an orderly fashion or is it a panicked exodus?

Who remembers to bring the body/bodies so that no one will be able to track their relatives?

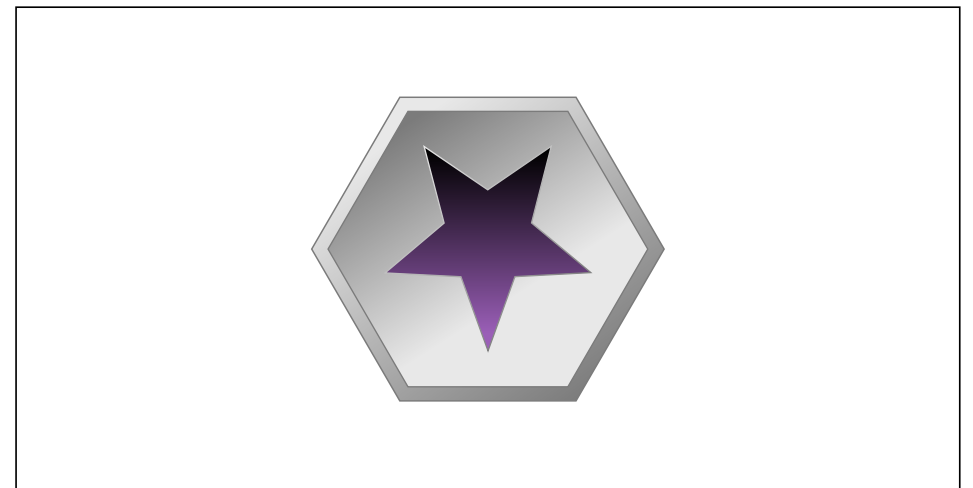
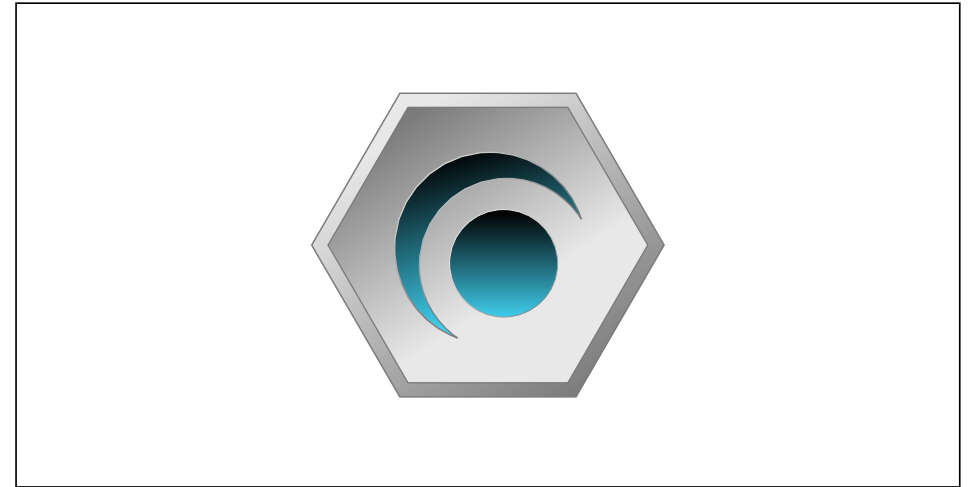
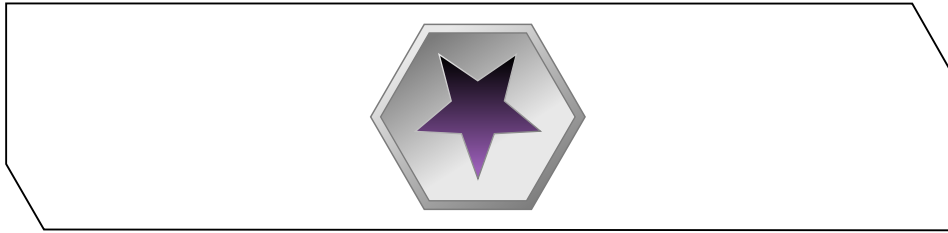
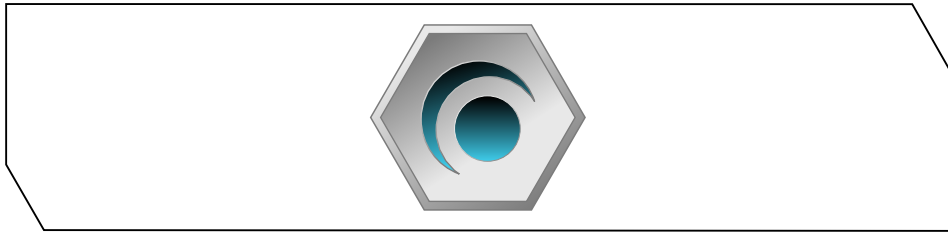
What is the mood in the group on their way back to the hideout, are they scared and shaken or filled with anger?

Describe how the media covers the episode – if it is mentioned at all.

## Narrative scene 2 – Negotiations #4 – Korynn

During this mission you plan to meet with another resistance group to negotiate a potential collaboration. Unfortunately everything doesn't go according to plan and a savage battle begins.

During the fight you suffer losses and getting away from there with as many alive becomes the main priority.



### Narrative scene 3 – Weapon storage #1 - Korynn

In this mission it is your goal to steal weapons from the separatists. The separatists have simply created a military area in some buildings they have taken over and there is a far off corner where you can cut open the fence and get in.

You could mention details about:

- What does the barracks and the surrounding area look like?
- What is the mood in the group as you make your way to this mission?

You dig remote controlled mines down on the path of the patrols and plan to take out the biggest one before you rush the place. You are the one holding the detonator but as the patrol rounds the corner and gets into your field of view, you see that it is not only droids there are also people among them.



You hesitate and someone else has to press the button to take out the next patrol that comes by.



You press the button and detonate the bomb regardless.

Beskriv hvad der får dig til at tøve, hvordan de andre reagerer, og hvem der må tage over for at gøre det næste gang. Nævn hvordan det er en mindre patrulje, I så får skaffet af vejen.

Efter patruljen er sat ud af spillet, splitter I op. Jerrem sendes afsted for at hacke sig forbi dørene til arsenalet, mens I andre tager direkte derhen.

*Den næste fortæller tager over når I splitter op.*

You press the button and the bomb detonates. Describe what happens in that moment and how you feel. After the patrol has been taken out, you split up. Jerrem is sent off to hack his way through the doors to the arsenal while the rest of you got there to get the weapons.

*The next speaker takes over when you split up the group.*

### Narrative 3 – Weapon storage #2 - Jerrem

The group has been split up. Your job is to hack your way past the armed doors to the arsenal while the others take the fight to get there. Describe how you move through the hallways to the control center which is your goal.

You could mention details about:

- How you sneak past patrols which are rushing out to fight the others in the erupting battle.
- How you feel about being alone.
- How the separatist facilities look.

On your way you pass the entrance to the jail-region. You can see on the displays that some of them have occupants.



You stick to the plan and focus on the mission; maybe you will have time to save the prisoners on your way out.



You stop and change the plan going down the sideway to free the prisoners.

You continue towards your destination passing the cell wing. Mention if you intend to come save them later. You reach the control center, How do you handle the occupants? Are they droids or people?

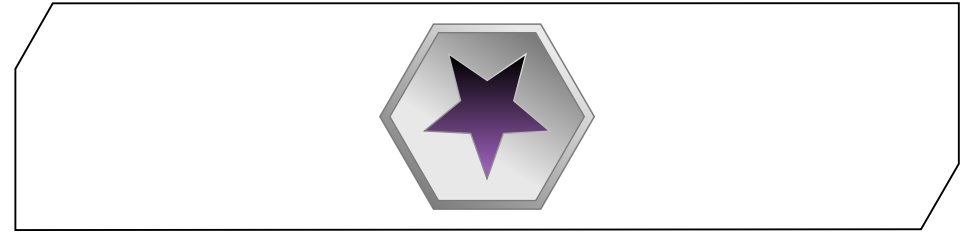
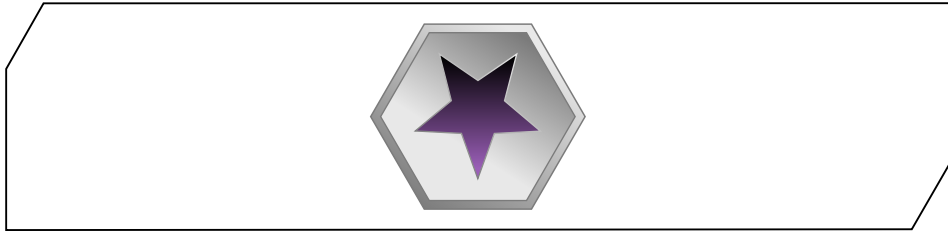
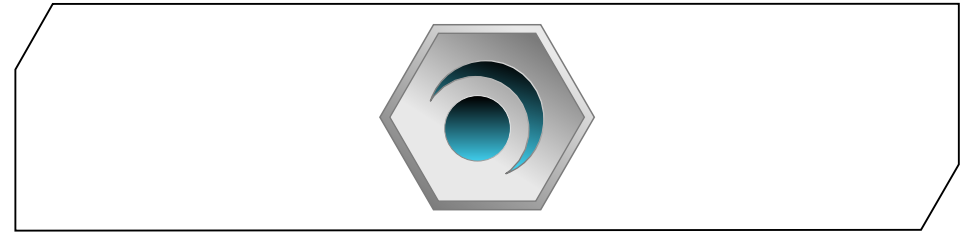
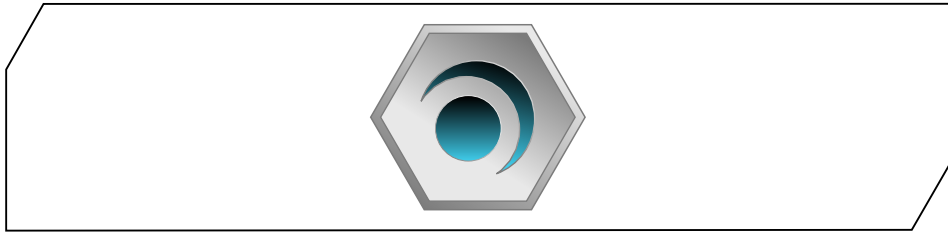
Describe how you hack into the system and open the doors to the arsenal. The alarm goes off as you open them and you can see that the jails are put on secure lock which you cannot override.

*The next speaker takes over when you have opened the doors.*

You take the detour and move down the sideway to the jails. Describe how you free the prisoners, what kind of people they are and what state they are in.

Afterwards you hurry back to the control center. Describe how you hack into the system and open the doors to the arsenal.

*The next speaker takes over when you have opened the doors?*



### Narrative scene 3 – Weapon storage #3 - Ra'seku

The group has split and your delegation has the task of fighting your way through the separatist facility reaching the arsenal deep inside the central building. Your task is to describe how you fight your way to the last armed door.

You could mention details about:

- How do you fight the separatist droids, how organized and skilled are you?
- How do you personally feel about fighting the separatists?
- Do you have to wait at the door to the arsenal once you reach it or is it already open when you get there?

You get through the door. Tell how you load the weapons on your carriers and move out of the building under heavy fire. What role do you take during this part of the fight?



You stay behind and focus on defending your cargo.



You throw yourself first into the fight and take out as many droids as possible.

You focus on defending the people around you and the cargo that you came here for. Describe the fighting in the halls as you make your way out of the building. Mention how the others react to our tactics.  
*The next speaker takes over when you reach the courtyard.*

You fight aggressively going on the offensive, you take point and try to take out the droids before the cargo even reach them. Describe the fighting in the halls as you make your way out of the building, do you manage to keep all the cargo safe? Mention how the others react to our tactics, do you scare them or does your ferocity inspire them?  
*The next speaker takes over when you reach the courtyard.*

Describe how the group fights their way across the courtyard and gets away from there. Before they left the arsenal they planted a number of explosives, they are now detonated – what is the effect? How does the area look once you leave, how much have you destroyed? How many enemies are left and do they attempt pursuit?

Tell what the mood is like on the way back to the hideout, how do you handle victory and what crazy plans do you dream up in the wake of victory?

Does the media mention the attack and the theft of heavy weaponry, or do they cover it up? How does the common populace react, are they excited or terrified? How does the resistance group learn about the reaction?

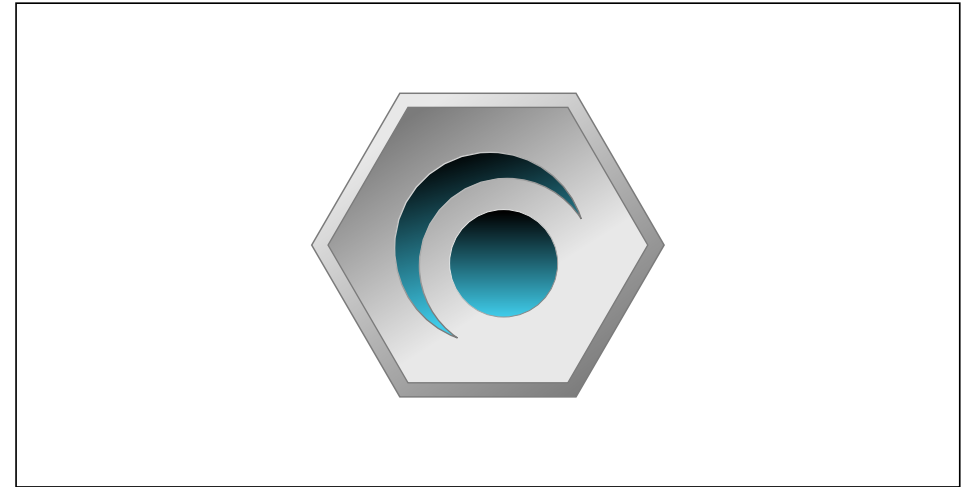
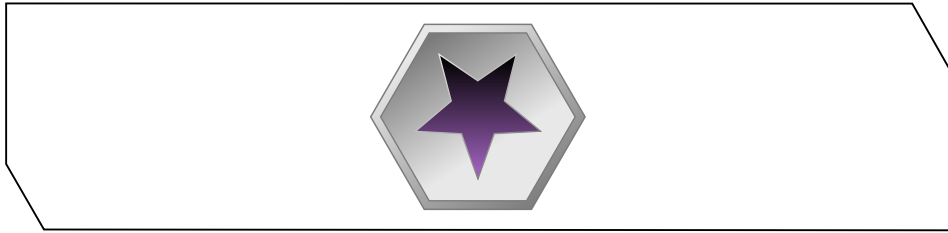
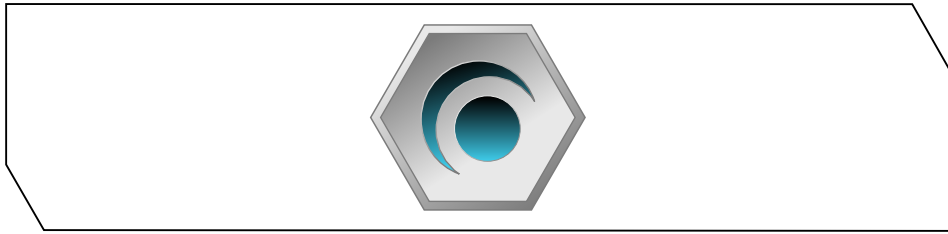
Describe how the group fights their way across the courtyard and gets away from there. How does the area look once you leave, how much have you destroyed? How many enemies are left and do they attempt pursuit?

Tell what the mood is like on the way back to the hideout, how do you handle victory and what crazy plans do you dream up in the wake of victory?

Does the media mention the attack and the theft of heavy weaponry, or do they cover it up? How does the common populace react, are they excited or terrified? How does the resistance group learn about the reaction?

### Narrative scene 3 – Weapon storage #4 - Yasinda

During this mission you plan to rob one of the separatist barracks to get your hands on more firepower. Once you have gained access to the area the majority of the group starts a battle with the droids on the station while Jerrem opens the doors to the arsenal. Ra'seku leads the group out of there once they have secured the weapons.






## Narrative scene 4 – Infiltration #1 - Korynn


In this mission it is the plan to infiltrate your place of work to obtain information about the separatist plans. You're doing this now because you have been sensing that something will go down soon. It is your task to describe the place and how a virus you have planted in the system allows Yasinda and Ra'seku, who are disguised as tech support, access to the building.

You could mention details about:

- How the building looks on the out- or inside.
- How your friends from the resistance are disguised.
- How you feel about bringing them to your place of work.

You have gone to the back entrance to ensure that everything is going smoothly. As they enter you hear that the receptionist is confused that the tech group sent other people than they usually do.

 You attempt to distract the receptionist to buy the others time to pass.

 You get involved and vouch for the new people from tech.

Tell how you distract the receptionist by asking her to help you with one of your tasks and how you give the others a chance to get by without getting registered.

*The next speaker takes over when Yasinda and Ra'seku moves past the reception into the building.*

Tell how you meddle with the situation and vouch for the others even though you worry about being directly associated with them.

*The next speaker takes over when Yasinda and Ra'seku moves past the reception into the building.*


## Fortællescene 4 - Infiltrering #2 - Ra'seku

Du og Yasinda er nået forbi receptionen på jeres vej ind i bygningen, hvor Korynn arbejder. Du skal beskrive jeres vej mod Cirix' kontor, forklædt som teknisk support.

Du kan evt. nævne detaljer om:

- Hvordan de arbejdende behandler jer.
- Hvordan I har det med at snige jer rundt.
- Hvordan der ser ud på jeres vej.

I når frem til kontoret, hvor den information I er ude efter befinder sig. I banker på og bliver kaldt ind. Beskriv stemmen og udseendet på Cirix.

 Du dræber Cirix for at sikre, at han ikke kan slå alarm.

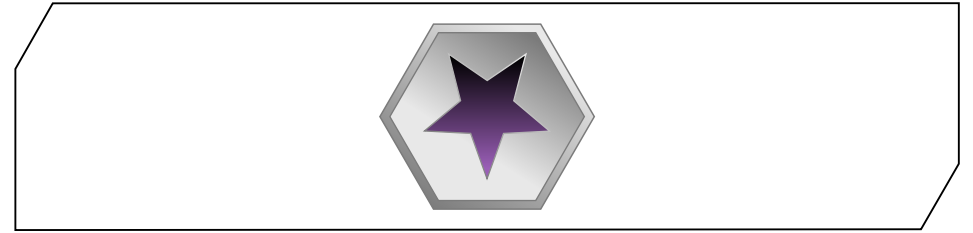
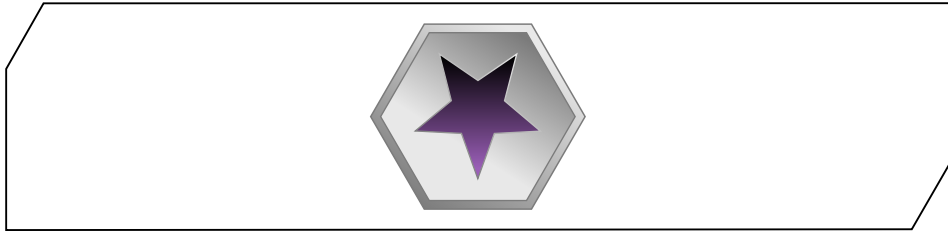
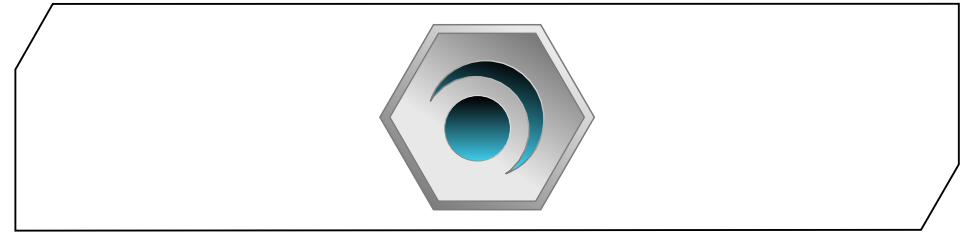
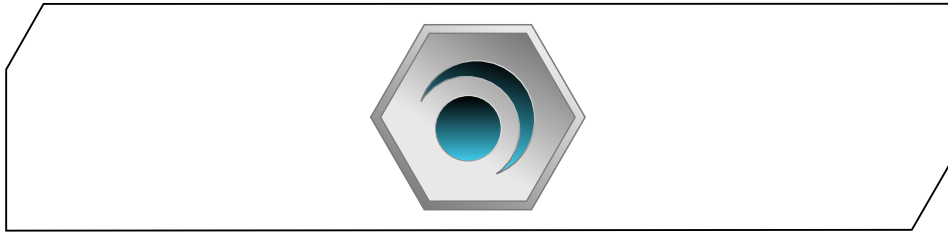
 Du lader Cirix leve og forsøger uskadeliggøre ham så stille som muligt.

Beskriv hvordan du dræber Cirix, og hvordan I får informationen ud af hans terminal ved brug af et program, som Jerrem har lavet til jer på forhånd. Du ser ikke detaljeret på informationen, men det du hurtigt ser ligner en eskaleret invasionsplan.

*Den næste fortæller tager over når I forlader kontoret igen.*

Beskriv hvordan du uskadeliggører Cirix, og hvordan I får informationen ud af hans terminal ved brug af et program, som Jerrem har lavet til jer på forhånd. Du ser ikke detaljeret på informationen, men det du hurtigt ser ligner en eskaleret invasionsplan.

*Den næste fortæller tager over, når I forlader kontoret igen.*



### Narrative scene 4 - Infiltration #3 - Mora

You take over the narration as the group leaves Cirix' office. You change gears a bit and describe your own day at work and how it has been up until now right before lunch.

You could mention details about:

- Meetings you've been in.
- Your interaction with Korynn today if you have had any.
- What you're looking forward to after work today.

It is getting time for lunch.



You go to the cafeteria today even though you usually never do that.



You stay at the office as you usually do enjoying your alone time.

Describe what the cafeteria looks like. The air is tense and it seems like something is wrong. Mention how there are security people milling about and how people whisper guesses of what is going on; no official announcement is made.

How do you feel about this whole situation?

*The next speaker takes over when you go back to your office.*

Describe your usual routine at the office and put emphasis on why you enjoy this break alone so much. Tell how Yasinda comes storming into your office to kidnap you just as you are about to have finished your lunch. Relate how you are pacified and dragged out of there.

*The next speaker takes over when you leave your office.*

Describe how Yasinda and Ra'seku leave the building calmly the same way as they entered. Tell about their interaction with the people they met on the way in now that they meet them on the way back again.

Describe the mood in the building the next couple of days. No official statement about what happened is ever issued. However the staff is questioned and an investigation is ongoing, there are rumors that some of the employees disappear after the questioning.

Is this episode openly covered in the press?

Describe how the alarm blares through the building. Yasinda and Ra'seku have to escape quickly not to be caught. Tell about their route through the building and whether or not they run into any of the security personnel – and if they do how they deal with them.

Korynn gets evacuated along with all the other employees, it doesn't seem like they suspect her involvement – yet.

Describe the mood in the building the next couple of days. No official statement about what happened is ever issued. However the staff is questioned and an investigation is ongoing, there are rumors that some of the employees disappear after the questioning.

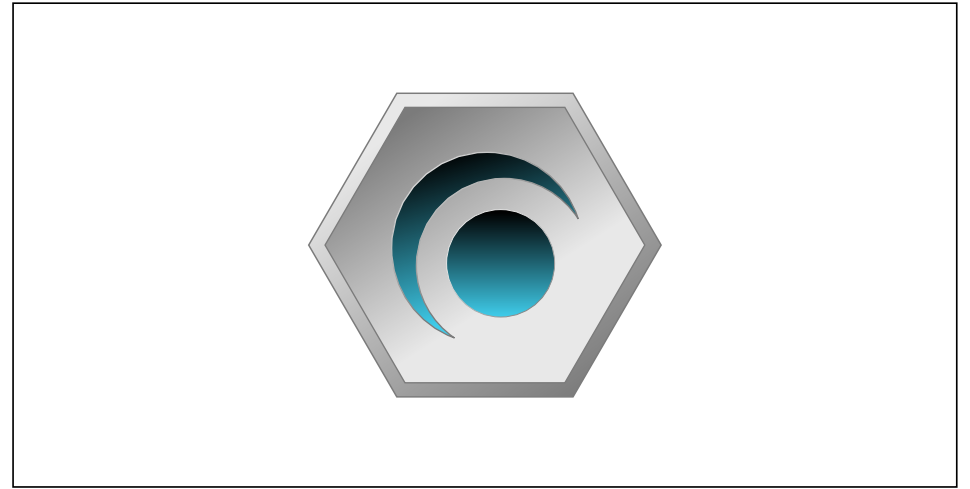
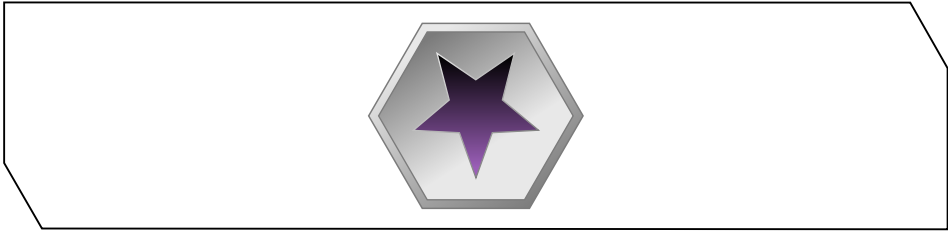
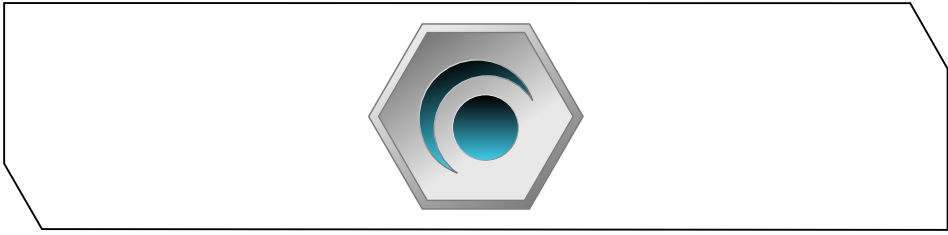
Is this episode openly covered in the press?

### Narrative scene 4 – Infiltration #4 - Jerrem

During this mission it is your plan to get access to Korynn's palace of work. Her highest ranking boss, Cirix, works for the separatist and should have vital information about their plans.

Ra'seku and Yasinda are getting in there disguised as tech-support and they will make their way to Cirix' office where they will get the information they were looking for.

On the way they might be able to kidnap the separatist Mora.



## Narrative scene 5 – Ground defence #1 - Ra'seku

During this mission The Yellow Wings are storming the ground defenses to take control and shoot down the separatist's invading forces and raise the shields to protect Abadras.

It is your task to describe what the mood is like in the head quarters before you go, how do you prepare on the most important mission of the resistance?

You could mention details about:

- What the hideout looks like at this point.
- Do people form up in groups and if so how do they divide themselves?
- What tasks the other characters see to before you take off.

As the only person who is an off-planeter you are not entirely sure what to do.



You distance yourself from the rest to meditate.



You attempt to inspire the insurgents to help them ready for the mission.

Tell why you decide to distance yourself and where you go to. Describe your meditation, how do you try to make clearer to yourself? How do you feel about the mission, do you think it will succeed?

Relate how you all leave the building, every member of the resistance is there, afterwards the next speaker takes over.

Tell why you decide to inflame the insurgents and how you do it: Do you make a speech, tell stories from your previous battles or do you share general Jedi wisdom?

Relate how you all leave the building, every member of the resistance is there, afterwards the next speaker takes over.

## Narrative scene 5 – Ground defence #2 – Jerrem

Your part of the narration starts as the insurgents are all leaving the headquarters. Halfway there you will have to split up in two groups to be able to strike at both facilities at once.

You could mention details about:

- How it feels to be on your way to the biggest mission the resistance will ever undertake.
- The route you take through the city, is there something special you pass?

You reach the point where you need to split up. Yasinda will lead a group to storm the facility where the final activation of the anti-aircraft lasers will be fired. You, Ra'seku and Korynn (if they have chosen to stay) will go to the other facility where the shield will be activated and the lasers powered up. How do you part with Yasinda?



You attempt to convince her to let you join her part of the mission.



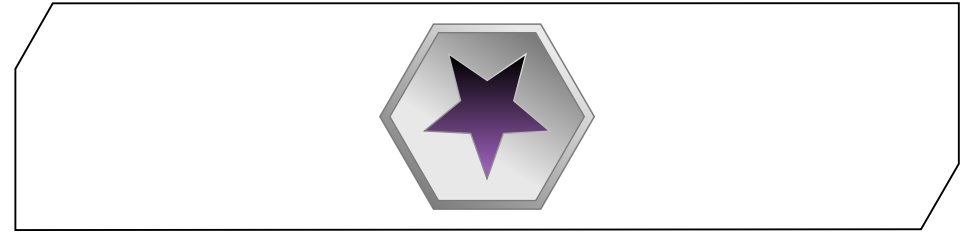
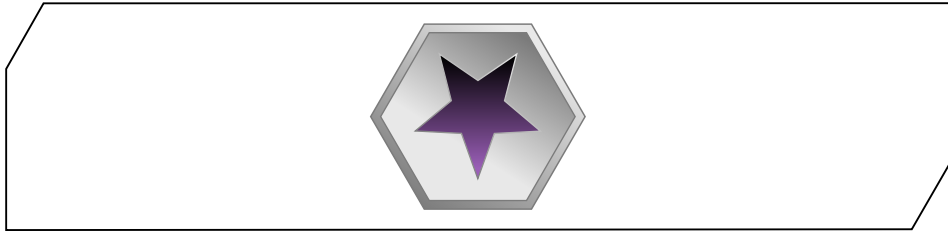
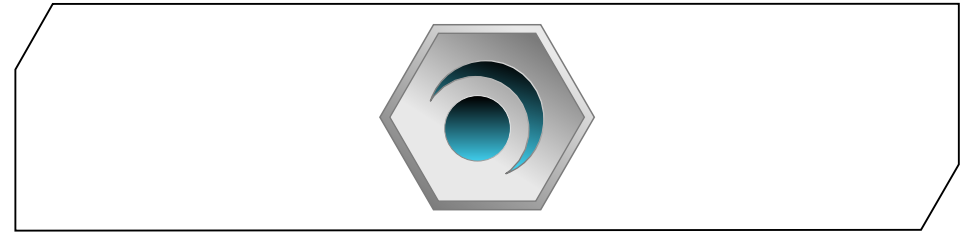
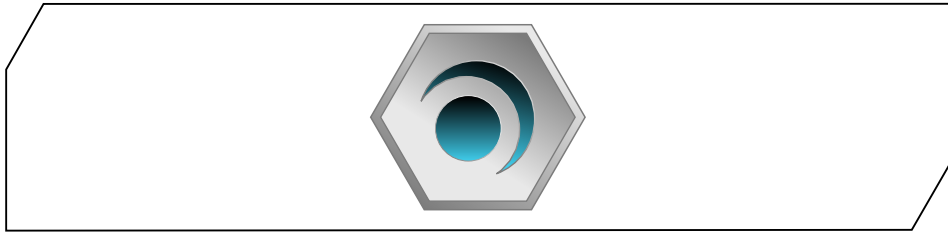
You do not suggest going with her to the other facility.

Describe how you attempt to convince Yasinda to let you come along and watch her back on the mission. Tell how she declines the offer and insist that you stick to the original plan.

How is the overall parting between the two sections of the resistance?  
*The next speaker takes over when you have split up the group.*

How does the two groups of the resistance part ways and say goodbye?

*The next speaker takes over when you have split up the group.*



### Narrative scene 5 – Ground defence #3 - Korynn

You take over the narrative when the groups have split up to storm the two different anti-aircraft facilities.

You are to describe how your group reaches the building and their fight with the defense droids.

You could mention details about:

- How the last minute prepares for the battle go down.
- Does the resistance fighters work well as a group or are they too untrained?
- What the ground defence facility looks like.

As you have gotten almost all the way to the control room you are surprised by group of droids form a corridor as you are in the middle of entering an armed door. Jerrem has managed to open the door and both Ra'seku and he are already through.



You close the door behind them and stay with the rest of the insurgents to fight off the new wave of droids.



You hurry through the door with the others and then close it behind you to ensure that the droids won't get through.

Describe how you close the door behind them and stay behind yourself to fight with the rest of the resistance.

Relate how you fight bravely and win with only minor losses. After the droids have been stopped you contact Jerrem via the comlink and get him to open the door once more so that you can catch up with them.

*The next speaker takes over as you reach the control room.*

Describe how you get through the door and close it behind you to ensure the success of the mission by keeping you safe from the droids. Explain why this was your choice.

Mention how you on your way to the control room can follow the battle through the open comlink to the fighters out there and how they suffer heavy losses fighting the droids.

*The next speaker takes over as you enter the control room.*

Briefly describe how Yasinda reaches the control center in her part of the mission.

If Korynn did not stay for the last fight you also have to relate that the other team reached their station.

As both teams have reached their positions they are quick to fire up the system inputting the codes simultaneously.

Describe how the scanners in the control rooms can see the separatist ships in orbit and that they detect the ground force carriers that they have just sent off to the planet.

Tell that the shields that are supposed to protect the city against fire and shipwrecks will not activate no matter what they do. They try again and again but even Jerrem's skills cannot fix it.

Jerrem – and if they are still there Ra'seku and Korynn – contact Yasinda via the com to let her know that the shields have been sabotaged.

Briefly describe how Yasinda reaches the control center in her part of the mission.

If Korynn did not stay for the last fight you also have to relate that the other team reached their station.

As both teams have reached their positions they are quick to fire up the system inputting the codes simultaneously.

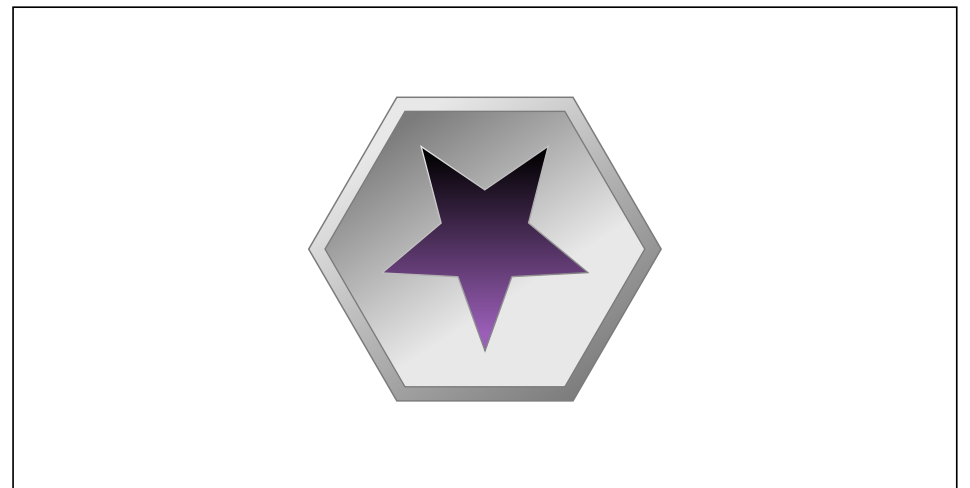
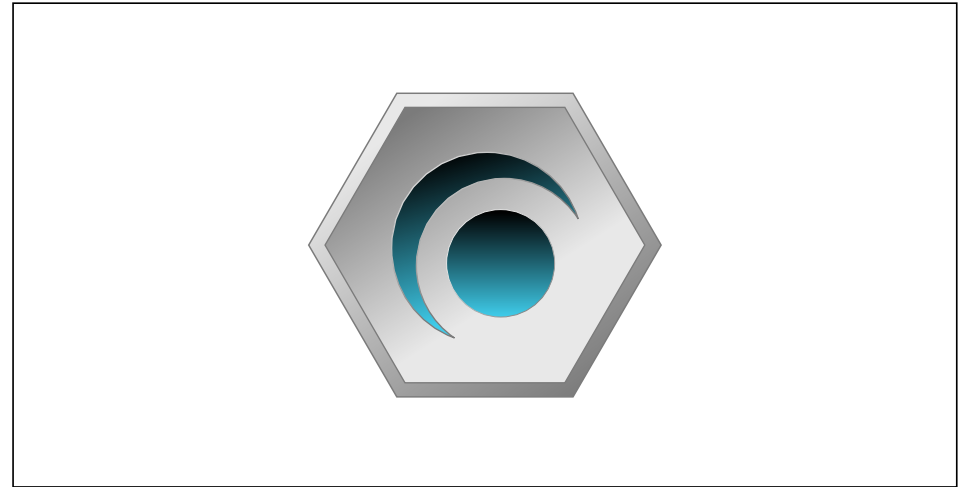
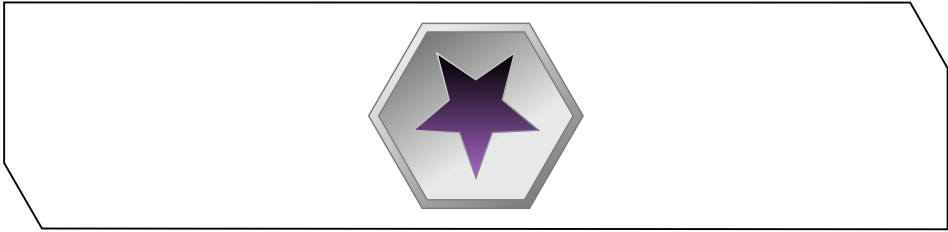
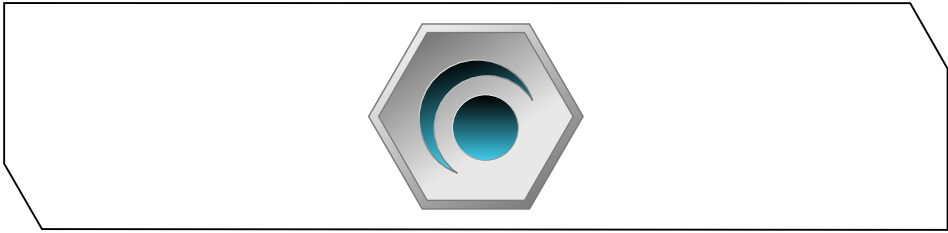
Describe how the scanners in the control rooms can see the separatist ships in orbit and that they detect the ground force carriers that they have just sent off to the planet.

Tell that the shields that are supposed to protect the city against fire and shipwrecks will not activate no matter what they do. They try again and again but even Jerrem's skills cannot fix it.

Jerrem – and if they are still there Ra'seku and Korynn – contact Yasinda via the com to let her know that the shields have been sabotaged.

### Narrative scene 5 – Grounddefence #4 – Supporting cast

During this mission The Yellow Wings are storming the defenses to take control. The resistance group splits up into two groups to be able to able to hit the two centrals at the same time. One is used for activating the shields and powering up the lasers, the other is the place where the lasers are actually activated. Yasinda has taken part of the group to the latter of the two stations while the rest of the command group has gone to the first.





## Du trykker på knappen...

De første separatistskibe trænger igennem skydækket. Varmen fra de enorme maskiner opløser det grå tæppe og afslører den fulde invasionsstyrke. De mange prikker på himlen vokser sig større, til de ikke længere ligner lege-tøjsfly, men i stedet de våben, de faktisk er. Et kor af høje toner stemmer i byen over. Laserne varmer op og et net af røde stråler sendes af sted. Et øjeblik ligner det ikke mere end fyrværkeri. Så kommer eksplosionerne. Lydtrykket og angsten rammer byen først. Derefter begynder regnen af glødende metal. Affyrede projektiler, der tager liv. Dernæst hele skibsvrag, der jævner, hvad livene har været brugt på at opbygge.

Abadras gør et frygteligt offer i liv, hjem og fremtid, men det er ikke for intet. De skibe, der kan, stopper deres indfald og trækker sig. De få, der klarer nødlanding, når knap at sætte fod på jeres planet, før de er tilintetgjort. Klapjagten går igennem Abadras efter de separatister og sympatisører, der har gjort livet surt for den loyale befolkning under besættel-sestiden. Indædt had får afløb og eksempler bliver statueret. Alligevel er jeres tab enorme. Det vil tage år før Brentaal kommer sig. Befolkningen er rystet og udslidt, men ældrerådet, der standhaftigt har modstået angreb fra både separa-tisterne og nationale terrogrupper, bliver et samlingspunkt. Det er dem, der går foran i at afvise Republikkens tilbud om at sende hjælp til genopbygning og beskyttelse mod nye angreb. Det var ikke kun Separatisterne, der brød våbenhvilen, Republikken havde sendt en jedi – et våben. Der går dog måneder, før ældrerådet formår at igangsætte en genopbygning af den smukke hovedstad, og til den tid er der kun ressourcer til en lappeløsning. Der er nemlig andet, der er vigtigere. Alle giver slip på deres gamle liv i håb om at få vished om dem de elsker men har været skilt fra. Livet på Brentaal IV er fyldt med glædens gensyn og knusende sorg.

I vil aldrig blive husket som helte, men måske er det bedre for evigt at være stemplet terrorist end at være slave.

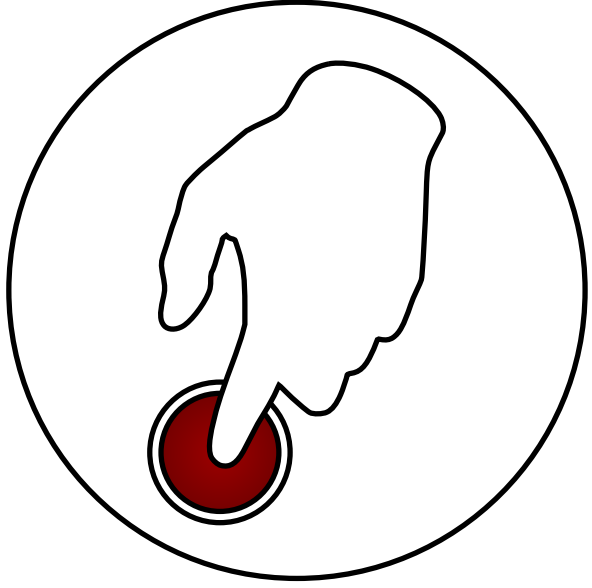
0000

## Du trykker ikke på knappen...

De første separatistskibe trænger igennem skydækket. Varmen fra de enorme maskiner opløser det grå tæppe og afslører den fulde invasionsstyrke. De mange prikker på himlen vokser sig større, til de ikke længere ligner legetøjsfly, men i stedet de våben, de faktisk er. Kaoset bryder ud i byen. Folk løber uden mål, og stemmer kalder på hjælp, der ikke kommer. Men endnu før skibene er landet, er der blevet stille. Byen er svøbt i frygt og visheden om afmagt. De kolossale maskiner åbner deres gab og kolonner af droider march-erer ud. De vimler som myrer imellem Abadras' høje huse. Den modstand, I kan mønstre, bliver slukket som en flakkende flamme i en storm. Ingen vil huske modstandsgruppen for andet end at have fejlet. Men Abadras står stadig.

Overalt på højhusenes tage knejser separatisternes flag og bannere over et bøjet folk. Men hellere bøjet end brækket. Overgangen er hård. Med visheden om, hvordan separatistsympatisører blev behandlet af oprørsgrupperne, er befolkningen både skræmt af besættelsesmagten og bange for at samarbejde med dem. Separatisterne har dog ikke brug for at samarbejde. De tager kontrollen med al produktion og handel på planeten. Selv efter den første overgangstid vender folket ikke tilbage til en hverdag som de kendte, men ser den blive plukket fra hinanden. Det er dog ikke et udstryk for ondskab, men ligegyldighed. Det er den letteste løsning. Separatisterne gør faktisk en indsats for at berolige befolkningen ved at vise, at de er ganske civiliserede ledere. Der afholdes offentlige rettergange for oprørsstyrkens mest fremtonende medlemmer, for nogle eksempler må statueres. Mange går til gengæld fri uden så meget som en advarsel, og det er et tydeligt afsluttet kapitel. Dette udnytter separatisterne enhver lejlighed for at understrege, ligesom det sjældent går usagt hen, at det ikke var dem, men Republikken der brød våbenhvilen. I vil aldrig blive takket for jeres ofre. Abadras er ikke fri, men den eksisterer stadig. Måske er folket omringet af våben. Men de er også stadig omringet af dem de elsker. Det er ikke den fremtid I havde ønsket for Brentaal, men det er en fremtid.

0000



---

Du trykker på knappen...



---

Du trykker ikke på knappen...

## Du trykker på knappen...

De første separatistskibe trænger igennem skydækket. Varmen fra de enorme maskiner opløser det grå tæppe og afslører den fulde invasionsstyrke. De mange prikker på himlen vokser sig større, til de ikke længere ligner legetøjsfly, men i stedet de våben, de faktisk er. Et kor af høje toner stemmer i byen over. Laserne varmer op og et net af røde stråler sendes af sted. Et øjeblik ligner det ikke mere end fyrværkeri. Så kommer eksplosionerne. Lydtrykket og angsten rammer byen først. Derefter begynder regnen af glødende metal. Affyrede projektiler, der tager liv. Dernæst hele skibsvrag, der jævner, hvad livene har været brugt på at opbygge.

Abadras gør et frygteligt offer i liv, hjem og fremtid, men det er ikke for intet. De skibe, der kan, stopper deres indfald og trækker sig. De få der klarer nødlanding, når knap at sætte fod på jeres planet, for droider deaktiveres og alle levende tages til fange. Separatisterne, der i tiden op til har været stationeret på Brentaal, enten flygter eller tilbageholdes også. Alligevel er jeres tab enorme. Det vil tage år før Brentaal kommer sig. Befolkningen er rystet og udslidt, men ældrerådet, der standhaftigt har modstået angreb fra både separatisterne og nationale terrorgrupper, bliver et samlingspunkt. Det er dem, der går foran i at afvise Republikkens tilbud om at sende hjælp til genopbygning og beskyttelse mod nye angreb. Det var ikke kun Separatisterne, der brød våbenhvilen, Republikken havde sendt en jedi – et våben. Ældrerådet holder dog hovedet koldt og udnytter de ressourcer de har. Det er en kold handel, der sker med begge sider i konflikten, men de separatist-fanger, der har værdi bliver frigivet mod løsesum, og de civile bliver sendt hjem med dem. Der går dog måneder, før de ressourcer det skaffer faktisk bliver anvendt til genopbygning af den smukke hovedstad. Der er nemlig andet, der er vigtigere. Alle giver slip på deres gamle liv i håb om at få vished om dem de elsker, men har været skilt fra. Livet på Brentaal IV er fyldt med glædens gensyn og knusende sorg.

I vil aldrig blive husket som helte, men måske er det bedre for evigt at være stemplet terrorist end at være slave.

OOOX

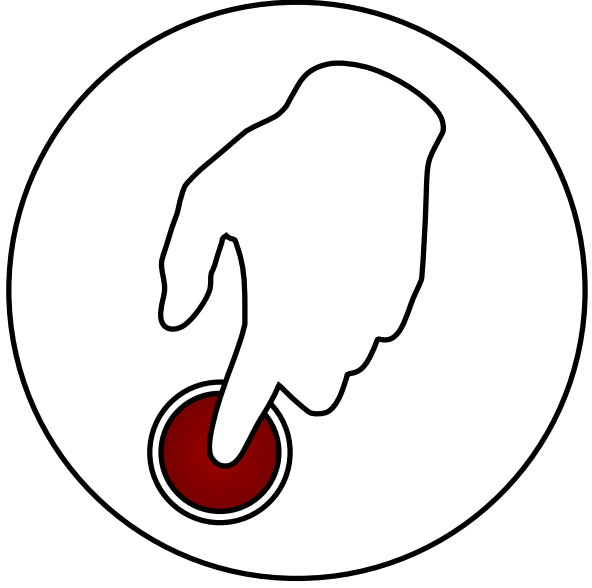
## Du trykker ikke på knappen...

De første separatistskibe trænger igennem skydækket. Varmen fra de enorme maskiner opløser det grå tæppe og afslører den fulde invasionsstyrke. De mange prikker på himlen vokser sig større, til de ikke længere ligner legetøjsfly, men i stedet de våben, de faktisk er. Kaoset bryder ud i byen. Folk løber uden mål, og stemmer kalder på hjælp, der ikke kommer. Men endnu før skibene er landet, er der blevet stille. Byen er svøbt i frygt og visheden om afmagt. De kolossale maskiner åbner deres gab, og kolonner af droider marcherer ud. De vimler som myrer imellem Abadras' høje huse. Den modstand I kan mønstre bliver slukket som en flakkende flamme i en storm. Ingen vil huske modstandsgruppen for andet end at have fejlet. Men Abadras står stadig.

Overalt på højhusenes tage knejser separatisterne flag og bannere over et bøjet folk. Men hellere bøjet end brækket. Overgangen er hård. Med visheden om, hvordan separatistsympatisører blev behandlet af oprørsgrupperne, er befolkningen både skræmt af besættelsesmagten og bange for at samarbejde med dem. Separatisterne gør dog deres for at vise, at de ikke er ondsindede ledere. Offentlige rettergange bliver holdt for oprørsstyrkens mest fremtonende medlemmer, for nogle eksempler må statuere. Mange går til gengæld fri uden så meget som en advarsel, og det er et tydeligt afsluttet kapitel. Dette udnytter separatisterne enhver lejlighed for at understrege, ligesom det sjældent går usagt hen, at det ikke var dem, men Republikken der brød våbenhvilen. De tog blot til genmæle, da det blev klart, at Republikken allerede havde sendt en jedi til planeten. Efter de første rystelser er det en næsten umærkelig forskel på livets gang på Brentaal. Det er måske nok separatisterne, der får mest ud af de hårdtarbejdernes indsats nu, men deres hverdag er den samme som før. Skoler, minerne og handlen ligner alt sammen sig selv.

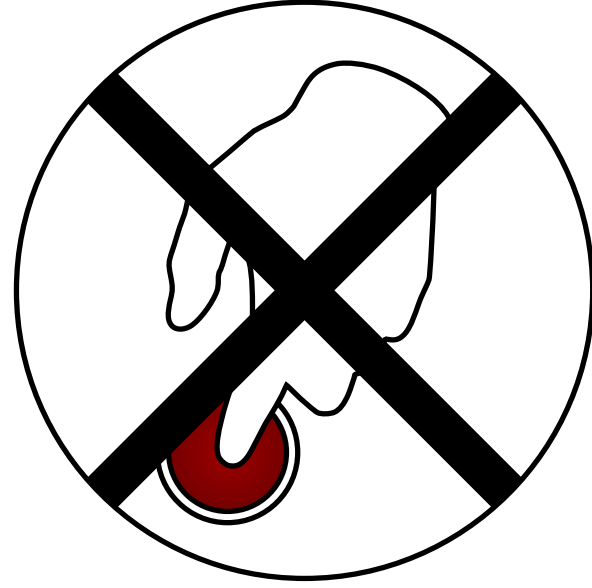
I vil aldrig blive takket for jeres ofre. Abadras er ikke fri, men den eksisterer stadig. Måske er folket omringet af våben. Men de er også stadig omringet af dem de elsker. Det er ikke den fremtid I havde ønsket for Brentaal, men det er en fremtid.

OOOX



---

Du trykker på knappen...



---

Du trykker ikke på knappen...

## Du trykker på knappen...

De første separatistskibe trænger igennem skydækket. Varmen fra de enorme maskiner opløser det grå tæppe og afslører den fulde invasionsstyrke. De mange prikker på himlen vokser sig større, til de ikke længere ligner legetøjsfly, men i stedet de våben, de faktisk er. Et kor af høje toner stemmer i byen over. Laserne varmer op og et net af røde stråler sendes af sted. Et øjeblik ligner det ikke mere end fyrværkeri. Så kommer eksplosionerne. Lydtrykket og angsten rammer byen først. Derefter begynder regnen af glødende metal. Affyrede projektiler, der tager liv. Dernæst hele skibsvrag, der jævner, hvad livene har været brugt på at opbygge.

Abadras gør et frygteligt offer i liv, hjem og fremtid, men det er ikke for intet. De skibe, der kan, stopper deres indfald og trækker sig. De få der klarer nødlanding, når knap at sætte fod på jeres planet, før de er tilintetgjort. Klapjagten går igennem Abadras efter de separatister og sympatisører, der har gjort livet surt for den loyale befolkning under besættelsestiden. Indædt had får afløb og eksempler bliver statueret. Alligevel er jeres tab enorme. Det vil tage år før Brentaal kommer sig. Befolkningen er rystet og udslidt, men ældrerådet, der standhaftigt har modstået angreb fra både separatisterne og nationale terrorgrupper bliver et samlingspunkt. Det er dem, der sætter en alliance op med republikken, da de tilbyder at sende hjælp til genopbygning og beskyttelse mod nye angreb. De har, i modsætning til separatisterne, holdt ord og respekteret våbenhvilen, og et samarbejde er det sikreste valg. De sender fredsbevarende styrker og ressourcer, der kan hjælpe til at genopbygge rammerne omkring de ituslæde liv. Arbejdet med reparationerne i den smukke hovedstad ledes af ældrerådet, der sikrer at den gamle kultur bliver sminken på hovedstadens nye ansigt. Det sker dog først efter en lang og fri sørgeperiode. Der er nemlig andet, der er vigtigere. Alle giver slip på deres gamle liv i håb om at få vished om dem de elsker, men har været skilt fra. Livet på Brentaal IV er fyldt med glædens gensyn og knusende sorg.

I vil aldrig blive husket som helte, men måske er det bedre for evigt at være stemplet terrorist end at være slave.

OOXO

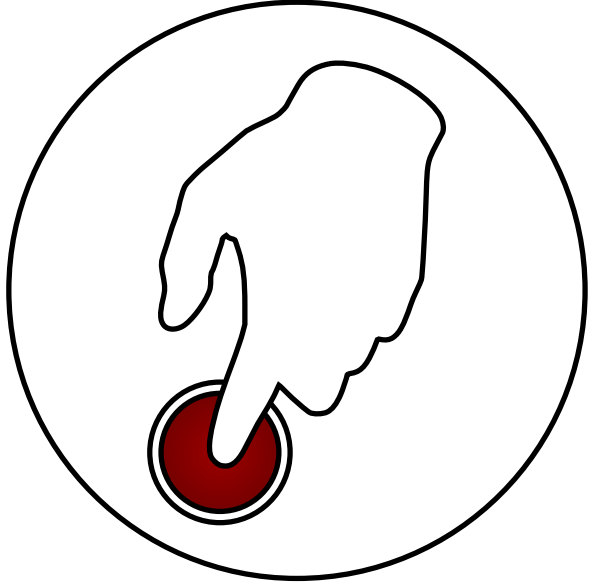
## Du trykker ikke på knappen...

De første separatistskibe trænger igennem skydækket. Varmen fra de enorme maskiner opløser det grå tæppe og afslører den fulde invasionsstyrke. De mange prikker på himlen vokser sig større, til de ikke længere ligner legetøjsfly, men i stedet de våben, de faktisk er. Kaoset bryder ud i byen. Folk løber uden mål, og stemmer kalder på hjælp, der ikke kommer. Men endnu før skibene er landet, er der blevet stille. Byen er svøbt i frygt og visheden om afmagt. De kolossale maskiner åbner deres gab, og kolonner af droider marcherer ud. De vimler som myrer imellem Abadras' høje huse. Den modstand I kan mønstre bliver slukket som en flakkende flamme i en storm. Ingen vil huske modstandsgruppen for andet end at have fejlet. Men Abadras står stadig.

Overalt på højhusenes tage knejser separatisterne flag og bannere over et bøjet folk. Men hellere bøjet end brækket. Overgangen er hård. Med visheden om, hvordan separatistsympatisører blev behandlet af oprørsgrupperne, er befolkningen både skræmt af besættelsesmagten og bange for at samarbejde med dem. Separatisterne har dog ikke brug for at samarbejde. De tager kontrollen med al produktion og handel på planeten. Selv efter den første overgangstid vender folket ikke tilbage til en hverdag, som de kendte, men ser den blive plukket fra hinanden. Det er dog ikke et udtryk for ondskab, men ligegyldighed. Det er den letteste løsning. Separatisterne forsøger at berolige befolkningen ved at vise, at de er ganske civiliserede ledere. Der afholdes offentlige rettergange for oprørsstyrkens mest fremtonende medlemmer, for nogle eksempler må statueres. Mange går dog fri uden så meget som en advarsel, og det er et tydeligt afsluttet kapitel. Ingen i galaksen er dog ikke blinde overfor det allestedsnærværende forræderi. De ved at separatisterne brød en våbenhvile, de selv havde indgået. I har brændt jer på at gøre modstand, men det giver stadig håb at vide, at I er i verdens tanker.

I vil aldrig blive takket for jeres ofre. Abadras er ikke fri, men den eksisterer stadig. Måske er folket omringet af våben. Men de er trods alt også omgivet af dem de elsker. Det er ikke den fremtid I havde ønsket for Brentaal, men det er en fremtid.

OOXO



---

Du trykker på knappen...



---

Du trykker ikke på knappen...

## Du trykker på knappen...

De første separatistskibe trænger igennem skydækket. Varmen fra de enorme maskiner opløser det grå tæppe og afslører den fulde invasionsstyrke. De mange prikker på himlen vokser sig større, til de ikke længere ligner legetøjsfly, men i stedet de våben, de faktisk er. Et kor af høje toner stemmer i byen over. Laserne varmer op og et net af røde stråler sendes af sted. Et øjeblik ligner det ikke mere end fyrværkeri. Så kommer eksplosionerne. Lydtrykket og angsten rammer byen først. Derefter begynder regnen af glødende metal. Affyrede projektiler, der tager liv. Dernæst hele skibsvrag, der jævner, hvad livene har været brugt på at opbygge.

Abadras gør et frygteligt offer i liv, hjem og fremtid, men det er ikke for intet. De skibe, der kan, stopper deres indfald og trækker sig. De få, der klarer nødlanding, når knap at sætte fod på jeres planet, før droider deaktiveres og alle levende tages til fange. Separatisterne, der i tiden op til har været stationeret på Brentaal, enten flygter eller tilbageholdes også. Alligevel er jeres tab enorme. Det vil tage år før Brentaal kommer sig. Befolkningen er rystet og udslidt, men ældre-rådet, der standhaftigt har modstået angreb fra både separatisterne og nationale terrorgrupper, bliver et samlingspunkt. Det er dem, der sætter en alliance op med Republikken, da de tilbyder at sende hjælp til genopbygning og beskyttelse mod nye angreb. De har i modsætning til separatisterne holdt ord og respekteret våbenhvilen, og et samarbejde er det sikreste valg. De fangne separatister over-gives til dem, for at de kan blive forhørt og enhver information kan udnyttes. Til gengæld sender Republikken fredsbevarende styrker og ressourcer, der kan hjælpe til at genopbygge rammerne omkring de ituslåede liv. Arbejdet med at restuarere den smukke hovedstad ledes af ældrerådet, som sikrer at den gamle kultur bliver sminken på hovedstadens nye ansigt. Det sker dog ikke før en lang og fri sørgeperiode. Der er nemlig andet, der er vigtigere. Alle giver slip på deres gamle liv i håb om at få vished om dem de elsker, men har været skilt fra. Livet på Brentaal IV er fyldt med glædens gensyn og knusende sorg.

I vil aldrig blive husket som helte, men måske er det bedre for evigt at være stemplet terrorist end at være slave.

OOXX

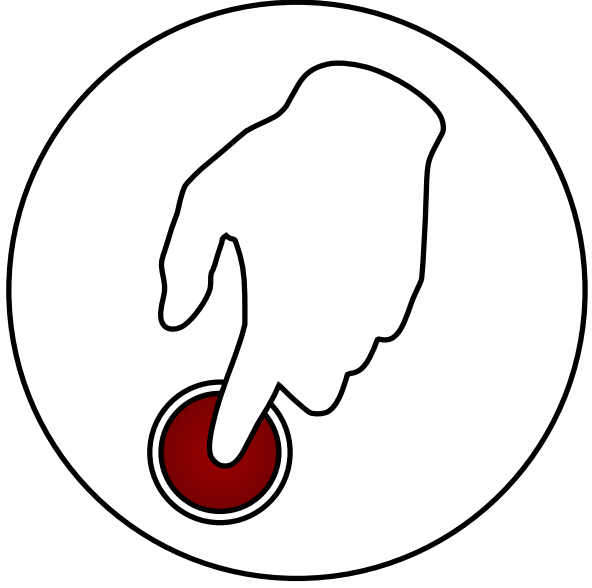
## Du trykker ikke på knappen...

De første separatistskibe trænger igennem skydækket. Varmen fra de enorme maskiner opløser det grå tæppe og afslører den fulde invasionsstyrke. De mange prikker på himlen vokser sig større, til de ikke længere ligner legetøjsfly, men i stedet de våben, de faktisk er. Kaosset bryder ud i byen. Folk løber uden mål, og stemmer kalder på hjælp, der ikke kommer. Men endnu før skibene er landet, er der blevet stille. Byen er svøbt i frygt og visheden om afmagt. De kolossale maskiner åbner deres gab, og kolonner af droider marcherer ud. De vrimler som myrer imellem Abadras' høje huse. Den modstand I kan mønstre bliver slukket som en flakkende flamme i en storm. Ingen vil huske modstandsgruppen for andet end at have fejlet. Men Abadras står stadig.

Overalt på højhusenes tage knejser separatisterne flag og bannere over et bøjet folk. Men hellere bøjet end brækket. Overgangen er hård. Med visheden om, hvordan separatistsympatisører blev behandlet af oprørsgrupperne, er befolkningen både skræmt af besættelsesmagten og bange for at samarbejde med dem. Separatisterne gør dog, hvad de kan for at fremstå som retfærdige ledere i deres håndtering af oprørsstyrkerne. Offentlige rettergange bliver holdt for de mest fremtonende medlemmer, for nogle eksempler må statueres. Men mange går fri uden så meget som en advarsel, og det er et tydeligt afsluttet kapitel. Dette udnytter separatisterne enhver lejlighed for at understrege. Det vinder dem dog ingen kærlighed. Det var separatisterne, der brød en våbenhvile, de selv havde indgået. I har brændt jer på at gøre modstand, men i det mindste er resten af galaksen godt klar over, at dette er en uretmæssig situation. Efter de første rystelser har fortaget sig, er det til gengæld en næsten umærkelig forskel i livets gang på planeten. Det er måske nok separatisterne, der får mest ud af Brentaals arbejdere nu, men deres hverdag er den samme som før. Skoler, minerne og handlen ligner alt sammen sig selv.

I vil aldrig blive takket for jeres ofre. Abadras er ikke fri, men den eksisterer stadig. Måske er folket omringet af våben. Men de er trods alt også omgivet af dem de elsker. Det er ikke den fremtid I havde ønsket for Brentaal, men det er en fremtid.

OOXX



---

Du trykker på knappen...



---

Du trykker ikke på knappen...



## Du trykker på knappen...

De første separatistskibe trænger igennem skydækket. Varmen fra de enorme maskiner opløser det grå tæppe og afslører den fulde invasionsstyrke. De mange prikker på himlen vokser sig større, til de ikke længere ligner legetøjsfly, men i stedet de våben, de faktisk er. Et kor af høje toner stemmer i byen over. Laserne varmer op og et net af røde stråler sendes af sted. Et øjeblik ligner det ikke mere end fyrværkeri. Så kommer eksplosionerne. Lydtrykket og angsten rammer byen først. Derefter begynder regnen af glødende metal. Affyrede projektiler, der tager liv. Dernæst hele skibsvrag, der jævner, hvad livene har været brugt på at opbygge.

Teerik ville have grædt, da rådsbygningen blev reduceret til sten, stov og minder af et styrtende skib. Abadras gør et frygteligt offer i liv, hjem og fremtid, men det er ikke for intet. De skibe, der kan, stopper deres indfald og trækker sig. De få, der klarer nødlanding, når knap at sætte fod på jeres planet, før de er tilintetgjort. Klapjagten går igennem Abadras efter de separatister og sympatisører, der har gjort livet surt for den loyale befolkning under besættelsestiden. Indædt had får afløb og eksempler bliver statueret. Alligevel er jeres tab enorme. Det vil tage år før Brentaal kommer sig. Befolkningen er rystet, udslidt og uden samling. Republikken tilbyder at sende hjælp til genopbygning og beskyttelse mod nye angreb. Det bliver blankt afvist. Det var ikke kun Separatisterne, der brød våbenhvilen. Republikken havde sendt en jedi – et våben. Der går måneder før genopbygningen af den smukke hovedstad overhovedet påbegyndes, for da bygrænserne åbnes, er det noget andet, der er vigtigere for befolkningen. Alle giver slip på deres gamle liv i håb om at finde dem de elsker, men har været skilt fra. Livet på Brentaal IV er fyldt med glædens gensyn og knusende sorg.

En dag vil I måske huskes som helte, men det bliver ikke i dag.

OXOO

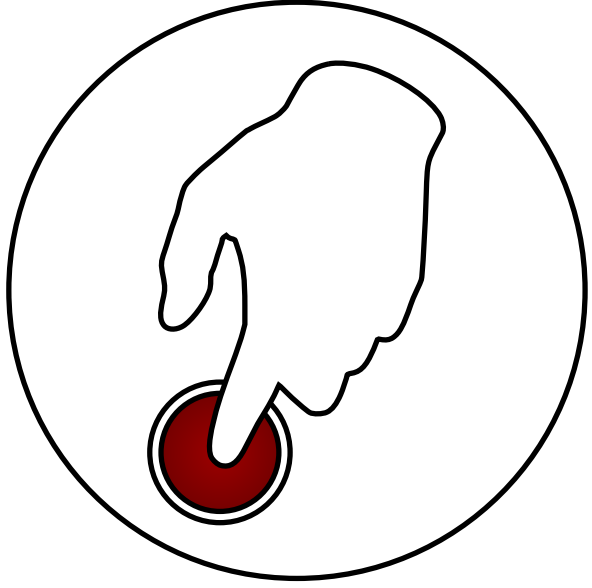
## Du trykker ikke på knappen...

De første separatistskibe trænger igennem skydækket. Varmen fra de enorme maskiner opløser det grå tæppe og afslører den fulde invasionsstyrke. De mange prikker på himlen vokser sig større, til de ikke længere ligner legetøjsfly, men i stedet de våben, de faktisk er. Kaosset bryder ud i byen. Folk løber uden mål, og stemmer kalder på hjælp, der ikke kommer. Men endnu før skibene er landet, er der blevet stille. Byen er svøbt i frygt og visheden om afmagt. De kolossale maskiner åbner deres gab, og kolonner af droider marcherer ud. De vimler som myrer imellem Abadras' høje huse. Den modstand I kan mønstre bliver slukket som en flakkende flamme i en storm. Ingen vil huske modstandsgruppen for andet end at have fejlet. Men Abadras står stadig.

For at håne jer overtager de rådsbygningen som deres hovedkvarter og dækker alle de traditionelle symboler med deres flag og bannere. De knejser højt over et bøjet folk. Men hellere bøjet end brækket. Separatisterne tager kontrollen med al produktion og handel. Man vender ikke tilbage til en hverdag, men ser den blive plukket fra hinanden. Det er dog ikke ondskab, men ligegyldighed, der knuser Brentaals befolkning, og i tiden efter invasionen gør separatisterne deres bedste for at fremstå som retfærdige ledere. Offentlige rettergange bliver holdt for oprørsstyrkens mest fremtonende medlemmer, for nogle eksempler må statueres. Men mange går fri uden så meget som en advarsel, og det er et tydeligt afsluttet kapitel. Dette udnytter separatisterne enhver lejlighed for at understrege, ligesom det sjældent går usagt hen, at det ikke var dem, men Republikken der brød våbenhvilen. De tog blot til genmæle, da det blev klart at Republikken allerede havde sendt en jedi til planeten.

I vil aldrig blive takket for jeres ofre. Abadras er ikke fri, men den eksisterer stadig. Måske er folket omringet af våben. Men de er også stadig omringet af dem de elsker. Det er ikke den fremtid I havde ønsket for Brentaal, men det er en fremtid.

OXOO



---

Du trykker på knappen...



---

Du trykker ikke på knappen...

## Du trykker på knappen...

De første separatistskibe trænger igennem skydækket. Varmen fra de enorme maskiner opløser det grå tæppe og afslører den fulde invasionsstyrke. De mange prikker på himlen vokser sig større, til de ikke længere ligner legetøjsfly, men i stedet de våben, de faktisk er. Et kor af høje toner stemmer i byen over. Laserne varmer op og et net af røde stråler sendes af sted. Et øjeblik ligner det ikke mere end fyrværkeri. Så kommer eksplosionerne. Lydtrykket og angsten rammer byen først. Derefter begynder regnen af glødende metal. Affyrede projektiler, der tager liv. Dernæst hele skibsvrag, der jævner, hvad livene har været brugt på at opbygge.

Teerik ville have grædt, da rådsbygningen blev reduceret til sten, stov og minder af et styrtende skib. Abadras gør et frygteligt offer i liv, hjem og fremtid, men det er ikke for intet. De skibe, der kan, stopper deres indfald og trækker sig. De få, der klarer nødlanding, når knap at sætte fod på jeres planet, før droider deaktiveres og alle levende tages til fange. Separatisterne, der i tiden op til har været stationeret på Brentaal, enten flygter eller tilbageholdes også. Alligevel er jeres tab enorme. Det vil tage år før Brentaal kommer sig. Befolkningen er rystet, udslidt og uden samling. Republikken tilbyder at sende hjælp til genopbygning og beskyttelse mod nye angreb. Det bliver blankt afvist. Det var ikke kun Separatisterne, der brød våbenhvilen. Republikken havde sendt en jedi – et våben. Den eneste kontakt, Brentaal frivilligt opsøger med nogen af dem, er for at sælge information fra deres fanger eller for at kræve løsesum for officerer. Der går måneder før genopbygningen af den smukke hovedstad påbegyndes, for da bygrænserne åbnes, er det noget andet, der er vigtigere for befolkningen. Alle giver slip på deres gamle liv i håb om at finde dem de elsker, men har været skilt fra. Livet på Brentaal IV er fyldt med glædens gensyn og knusende sorg.

En dag vil I måske huskes som helte, men det bliver ikke i dag.

OXOX

## Du trykker ikke på knappen...

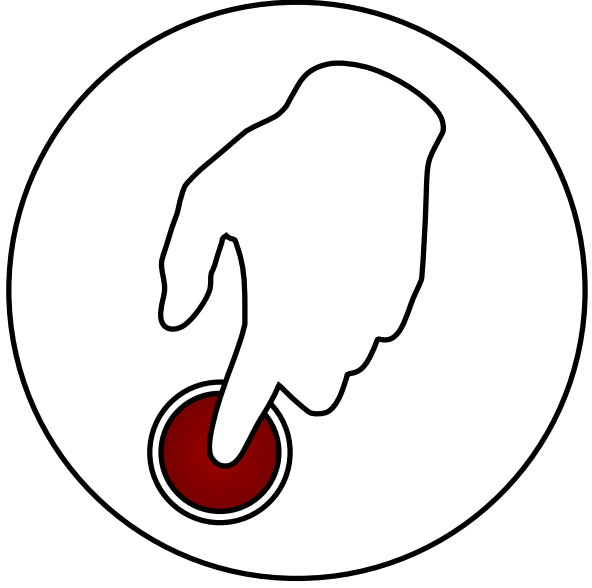
De første separatistskibe trænger igennem skydækket. Varmen fra de enorme maskiner opløser det grå tæppe og afslører den fulde invasionsstyrke. De mange prikker på himlen vokser sig større, til de ikke længere ligner legetøjsfly, men i stedet de våben, de faktisk er. Kaosset bryder ud i byen. Folk løber uden mål, og stemmer kalder på hjælp, der ikke kommer. Men endnu før skibene er landet, er der blevet stille. Byen er svøbt i frygt og visheden om afmagt. De kolossale maskiner åbner deres gab, og kolonner af droider marcherer ud. De vimler som myrer imellem Abadras' høje huse. Den modstand I kan mønstre bliver slukket som en flakkende flamme i en storm. Ingen vil huske modstandsgruppen for andet end at have fejlet. Men Abadras står stadig.

For at håne jer overtager de rådsbygningen som deres hovedkvarter og dækker alle de traditionelle symboler med deres flag og bannere. De knejser højt over et bøjet folk. Men hellere bøjet end brækket.

Overgangen er hård, men ikke ond. Offentlige rettergange bliver holdt for oprørsstyrkens mest fremtonende medlemmer, for nogle eksempler må statuere. Men mange går fri uden så meget som en advarsel, og det er et tydeligt afsluttet kapitel. Dette udnytter separatisterne enhver lejlighed for at understrege, ligesom det sjældent går usagt hen, at det ikke var dem, men Republikken der brød våbenhvilen. De tog blot til genmæle, da det blev klart at Republikken allerede havde sendt en jedi til planeten. Efter det er det en næsten umærkelig forskel. Det er måske nok separatisterne, der får mest ud af Brentaals arbejdere nu, men deres hverdag er den samme som før. Skoler, minerne og handlen ligner alt sammen sig selv.

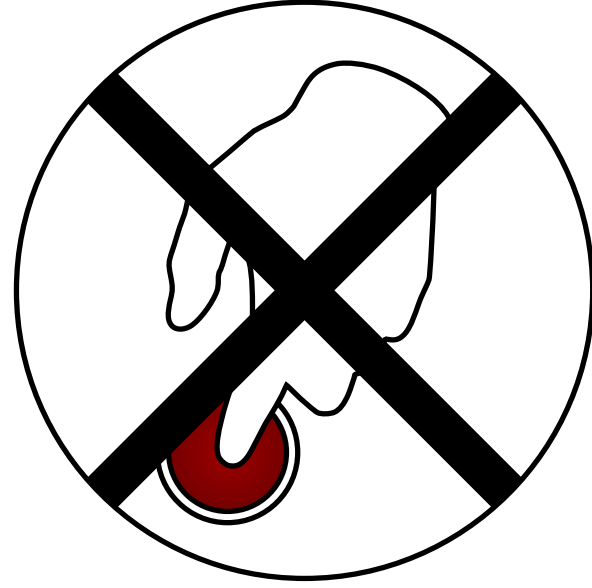
I vil aldrig blive takket for jeres ofre. Abadras er ikke fri, men den eksisterer stadig. Måske er folket omringet af våben. Men de er også stadig omringet af dem de elsker. Det er ikke den fremtid I havde ønsket for Brentaal, men det er en fremtid.

OXOX



---

Du trykker på knappen...



---

Du trykker ikke på knappen...

## Du trykker på knappen...

De første separatistskibe trænger igennem skydækket. Varmen fra de enorme maskiner opløser det grå tæppe og afslører den fulde invasionsstyrke. De mange prikker på himlen vokser sig større, til de ikke længere ligner legetøjsfly, men i stedet de våben, de faktisk er. Et kor af høje toner stemmer i byen over. Laserne varmer op og et net af røde stråler sendes af sted. Et øjeblik ligner det ikke mere end fyrværkeri. Så kommer eksplosionerne. Lydtrykket og angsten rammer byen først. Derefter begynder regnen af glødende metal. Affyrede projektiler, der tager liv. Dernæst hele skibsvrag, der jævner, hvad livene har været brugt på at opbygge.

Teerik ville have grædt, da rådsbygningen blev reduceret til sten, støv og minder af et styrtende skib. Abadras gør et frygteligt offer i liv, hjem og fremtid, men det er ikke for intet. De skibe, der kan, stopper deres indfald og trækker sig. De få, der klarer nødlanding, når knap at sætte fod på jeres planet, før de er tilintetgjort. Klapjagten går igennem Abadras efter de separatister og sympatisører, der har gjort livet surt for den loyale befolkning under besættelsestiden. Indædt had får afløb og eksempler bliver statueret. Alligevel er jeres tab enorme. Det vil tage år før Brentaal kommer sig. Befolkningen er rystet, udslidt og uden samling. Republikken tilbyder at sende hjælp til genopbygning og beskyttelse mod nye angreb. Da de i modsætning til separatisterne har holdt ord og respekteret våbenhvilen, er det naturligt for Brentaal at slutte en reel alliance med dem nu. De sender fredsbevarende styrker og ressourcer, der kan hjælpe til at genopbygge rammerne omkring de ituslåede liv. Arbejdet med renovationen af den smukke hovedstad starter dog ikke før de udefrakommende kræfter skubber det i gang, for da bygrænserne åbnes, er det noget andet, der er vigtigt for befolkningen. Alle giver slip på deres gamle liv i håb om at få vished om dem de elsker, men har været skilt fra. Livet på Brentaal IV er fyldt med glædens gensyn og knusende sorg.

En dag vil I måske huskes som helte, men det bliver ikke i dag.

OXXO

## Du trykker ikke på knappen...

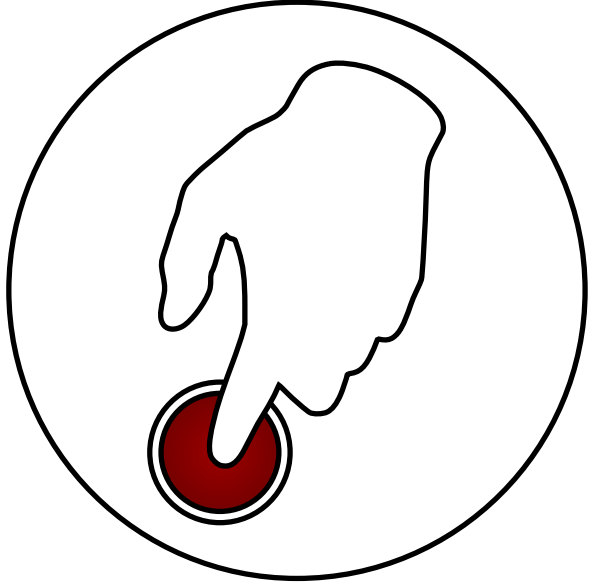
De første separatistskibe trænger igennem skydækket. Varmen fra de enorme maskiner opløser det grå tæppe og afslører den fulde invasionsstyrke. De mange prikker på himlen vokser sig større, til de ikke længere ligner legetøjsfly, men i stedet de våben, de faktisk er. Kaoset bryder ud i byen. Folk løber uden mål, og stemmer kalder på hjælp, der ikke kommer. Men endnu før skibene er landet, er der blevet stille. Byen er svøbt i frygt og visheden om afmagt. De kolossale maskiner åbner deres gab, og kolonner af droider marcherer ud. De vimler som myrer imellem Abadras' høje huse. Den modstand I kan mønstre bliver slukket som en flakkende flamme i en storm. Ingen vil huske modstandsgruppen for andet end at have fejlet. Men Abadras står stadig.

For at håne jer overtager de rådsbygningen som deres hovedkvarter og dækker alle de traditionelle symboler med deres flag og bannere. De knejser højt over et bøjet folk. Men hellere bøjet end brækket.

Separatisterne tager kontrollen med al produktion og handel. Man vender ikke tilbage til en hverdag, man ser den blive plukket fra hinanden. Den oprindelige befolkning er fanget, men overflødig. Det er dog ikke ondskab, men ligegyldighed, der knuser Brentaals befolkning, og i tiden efter invasionen gør separatisterne deres bedste for at fremstå som retfærdige ledere. Offentlige rettergange bliver holdt for oprørsstyrkens mest fremtonende medlemmer, for nogle eksempler må statueres. Men mange går fri uden så meget som en advarsel, og det er et tydeligt afsluttet kapitel. Dette udnytter separatisterne enhver lejlighed for at understrege, men omverdenen lader sig ikke narre. Det huskes, at det var separatisterne, som brød en våbenhvile, de selv havde indgået. I har brændt jer på at gøre modstand, men det giver stadig håb at vide at slet spil er ilde set og at omverdenen ikke har glemt jer.

I vil aldrig blive takket for jeres ofre. Abadras er ikke fri, men den eksisterer stadig. Måske er folket omringet af våben. Men de er trods alt også omgivet af dem de elsker. Det er ikke den fremtid I havde ønsket for Brentaal, men det er en fremtid.

OXXO



---

Du trykker på knappen...



---

Du trykker ikke på knappen...

## Du trykker på knappen...

De første separatistskibe trænger igennem skydækket. Varmen fra de enorme maskiner opløser det grå tæppe og afslører den fulde invasionsstyrke. De mange prikker på himlen vokser sig større, til de ikke længere ligner legetøjsfly, men i stedet de våben, de faktisk er. Et kor af høje toner stemmer i byen over. Laserne varmer op og et net af røde stråler sendes af sted. Et øjeblik ligner det ikke mere end fyrværkeri. Så kommer eksplosionerne. Lydtrykket og angsten rammer byen først. Derefter begynder regnen af glødende metal. Affyrede projektiler, der tager liv. Dernæst hele skibsvrag, der jævner, hvad livene har været brugt på at opbygge.

Teerik ville have grædt, da rådsbygningen blev reduceret til sten, støv og minder af et styrtende skib. Abadras gør et frygteligt offer i liv, hjem og fremtid, men det er ikke for intet. De skibe, der kan, stopper deres indfald og trækker sig. De få, der klarer nødlanding, når knap at sætte fod på jeres planet, før droider deaktiveres og alle levende tages til fange. Separatisterne, der i tiden op til har været stationeret på Brentaal, enten flygter eller tilbageholdes også. Alligevel er jeres tab enorme. Det vil tage år før Brentaal kommer sig. Befolkningen er rystet, udslidt og uden samling. Republikken tilbyder at sende hjælp til genopbygning og beskyttelse mod nye angreb. Da de i modsætning til separatisterne har holdt ord og respekteret våbenhvilen, er det naturligt for Brentaal at slutte en reel alliance med dem nu. Separatistfangerne udleveres uskadte til dem og til gengæld sender Republikken fredsbevarende styrker og ressourcer, der kan hjælpe til at genopbygge rammerne omkring de ituslåede liv. Arbejdet med renovationen af den smukke hovedstad, starter dog ikke før de udefrakommende kræfter skubber det i gang, for da bygrænserne åbnes, er det noget andet, der er vigtigt for befolkningen. Alle giver slip på deres gamle liv i håb om at få vished om dem de elsker, men har været skilt fra. Livet på Brentaal IV er fyldt med glædens gensyn og knusende sorg.

En dag vil I måske huskes som helte, men det bliver ikke i dag.

OXXX

## Du trykker ikke på knappen...

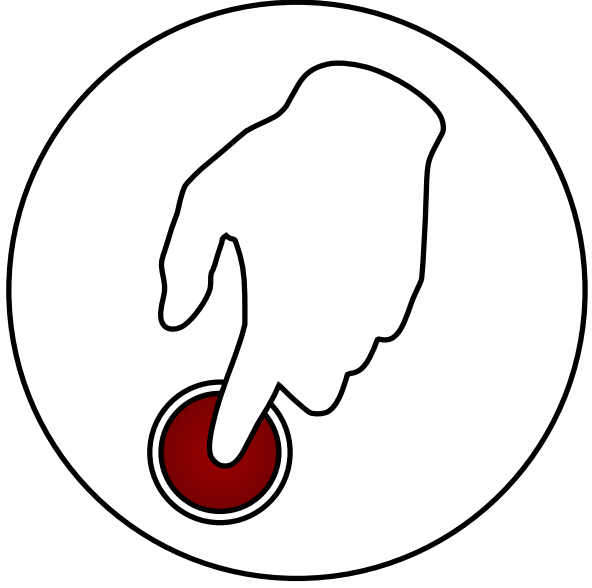
De første separatistskibe trænger igennem skydækket. Varmen fra de enorme maskiner opløser det grå tæppe og afslører den fulde invasionsstyrke. De mange prikker på himlen vokser sig større, til de ikke længere ligner legetøjsfly, men i stedet de våben, de faktisk er. Kaoset bryder ud i byen. Folk løber uden mål, og stemmer kalder på hjælp, der ikke kommer. Men endnu før skibene er landet, er der blevet stille. Byen er svøbt i frygt og visheden om afmagt. De kolossale maskiner åbner deres gab, og kolonner af droider marcherer ud. De vimler som myrer imellem Abadras' høje huse. Den modstand I kan mønstre bliver slukket som en flakkende flamme i en storm. Ingen vil huske modstandsgruppen for andet end at have fejlet. Men Abadras står stadig.

For at håne jer overtager de rådsbygningen som deres hovedkvarter og dækker alle de traditionelle symboler med deres flag og bannere. De knejser højt over et bøjet folk. Men hellere bøjet end brækket.

Overgangen er hård, men ikke ond. Offentlige rettergange bliver holdt for oprørsstyrkens mest fremtonende medlemmer, for nogle eksempler må statuere. Men mange går fri uden så meget som en advarsel, og det er et tydeligt afsluttet kapitel. Dette udnytter separatisterne enhver lejlighed for at understrege. Resten af omverdenen er dog på jeres side, de ved at separatisterne brød en våbenhvile, de selv havde indgået. I har brændt jer på at gøre modstand, men det giver stadig håb at vide, at uretfærdigheden er ilde set, og at resten af galaksen ikke har glemt jer. Efter de første rystelser har fortaget sig, er det en næsten umærkelig forskel i livets gang på planeten. Det er måske nok separatisterne, der får mest ud af Brentaals arbejdere nu, men deres hverdag er den samme som før. Skoler, minerne og handlen ligner alt sammen sig selv.

I vil aldrig blive takket for jeres ofre. Abadras er ikke fri, men den eksisterer stadig. Måske er folket omringet af våben. Men de er også stadig omringet af dem de elsker. Det er ikke den fremtid I havde ønsket for Brentaal, men det er en fremtid.

OXXX



---

Du trykker på knappen...



---

Du trykker ikke på knappen...



## Du trykker på knappen...

De første separatistskibe trænger igennem skydækket. Varmen fra de enorme maskiner opløser det grå tæppe og afslører den fulde invasionsstyrke. De mange prikker på himlen vokser sig større, til de ikke længere ligner legetøjsfly, men i stedet de våben, de faktisk er. Et kor af høje toner stemmer i byen over. Laserne varmer op og et net af røde stråler sendes af sted. Et øjeblik ligner det ikke mere end fyrværkeri. Så kommer eksplosionerne. Lydtrykket og angsten rammer byen først. Derefter begynder regnen af glødende metal. Affyrede projektiler, der tager liv. Dernæst hele skibsvrag, der jævner, hvad livene har været brugt på at opbygge.

Abadras gør et frygteligt offer i liv, hjem og fremtid, men det er ikke for intet. De skibe, der kan, stopper deres indfald og trækker sig. De få, der klarer nødlanding, når knap at sætte fod på jeres planet, før de er tilintetgjort. Klapjagten går igennem Abadras efter de separatister og sympatisører, der har gjort livet surt for den loyale befolkning under besættelsestiden. Indædt had får afløb og eksempler bliver statueret. Alligevel er jeres tab enorme. Det vil tage år før Brentaal kommer sig. Befolkningen er rystet og udslidt, men ældrerådet, der standhaftigt har modstået angreb fra både separatisterne og nationale terrogrupper, bliver et samlingspunkt. Det er dem, der går foran i at afvise Republikkens tilbud om at sende hjælp til genopbygning og beskyttelse mod nye angreb. Det var ikke kun Separatisterne, der brød våbenhvilen, Republikken havde sendt en jedi – et våben. Der er så få ressourcer til at genopbygge på den isolerede planet, at det bliver en lappeløsning. Men lappe, det gør folket. Ledt af ældrerådet bliver genopbygningen af byen det fælles mål, alle arbejder efter. Det håndgribelige i deres liv som de har en reel chance for at reparere. Alle deltager som de kan – ung som gammel, rig som fattig. Abadras samler sig om den fælles sorg og den ukuelige vilje til at bestå.

I vil aldrig blive husket som helte, men måske er det bedre for evigt at være stemplet terrorist end at være slave.

X000

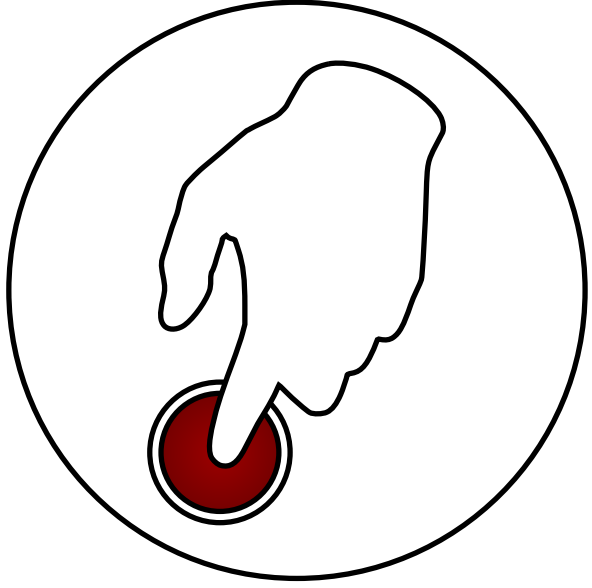
## Du trykker ikke på knappen...

De første separatistskibe trænger igennem skydækket. Varmen fra de enorme maskiner opløser det grå tæppe og afslører den fulde invasionsstyrke. De mange prikker på himlen vokser sig større, til de ikke længere ligner legetøjsfly, men i stedet de våben, de faktisk er. Kaosset bryder ud i byen. Folk løber uden mål, og stemmer kalder på hjælp, der ikke kommer. Men endnu før skibene er landet, er der blevet stille. Byen er svøbt i frygt og visheden om afmagt. De kolossale maskiner åbner deres gab, og kolonner af droider marcherer ud. De vimler som myrer imellem Abadras' høje huse. Den modstand I kan mønstre bliver slukket som en flakkende flamme i en storm. Ingen vil huske modstandsgruppen for andet end at have fejlet. Men Abadras står stadig.

Overalt på højhusenes tage knejser separatisterne flag og bannere over et bøjet folk. Men hellere bøjet end brækket. Overgangen er hård. Med visheden om, hvordan separatistsympatisører blev behandlet af oprørsgrupperne, er befolkningen både skræmt af besættelsesmagten og bange for at samarbejde med dem. Separatisterne erklærer de resterende oprørsbevægelser for indblandet med Republikken, som de har set eksempler på i deres samarbejde med en jedi. De behandles derfor som fjender ikke som en del af civilbefolkningen. Der er ingen rettergang, intet krav om beviser på indblanding. I den første tid er der hyppige og spredte indgreb. Nogen henrettes andre indespærres. Selv de unge og dem, der bare har kendt nogen, der deltog. Det dør ud igen, men først efter en tid med konstant frygt for at blive taget uden varsel. Separatisterne gør sig fri af Brentaals oprindelige befolkning. De tager kontrollen med al produktion og handel på planeten. Selv efter den første overgangstid vender folket ikke tilbage til en hverdag som de kendte, men ser den blive plukket fra hinanden.

I vil aldrig blive takket for jeres ofre. Abadras er ikke fri, men den eksisterer stadig. Måske er folket omringet af våben. Men de er også stadig omringet af dem de elsker. Det er ikke den fremtid I havde ønsket for Brentaal, men det er en fremtid.

X000



---

Du trykker på knappen...



---

Du trykker ikke på knappen...

## Du trykker på knappen...

De første separatistskibe trænger igennem skydækket. Varmen fra de enorme maskiner opløser det grå tæppe og afslører den fulde invasionsstyrke. De mange prikker på himlen vokser sig større, til de ikke længere ligner legetøjsfly, men i stedet de våben, de faktisk er. Et kor af høje toner stemmer i byen over. Laserne varmer op og et net af røde stråler sendes af sted. Et øjeblik ligner det ikke mere end fyrværkeri. Så kommer eksplosionerne. Lydtrykket og angsten rammer byen først. Derefter begynder regnen af glødende metal. Affyrede projektiler, der tager liv. Dernæst hele skibsvrag, der jævner, hvad livene har været brugt på at opbygge.

Abadras gør et frygteligt offer i liv, hjem og fremtid, men det er ikke for intet. De skibe, der kan, stopper deres indfald og trækker sig. De få der klarer nødlanding, når knap at sætte fod på jeres planet før droider deaktiveres og alle levende tages til fange. Separatisterne, der i tiden op til har været stationeret på Brentaal, enten flygter eller tilbageholdes også. Alligevel er jeres tab enorme. Det vil tage år før Brentaal kommer sig. Befolkningen er rystet og udslidt, men ældre-rådet, der standhaftigt har modstået angreb fra både separatisterne og nationale terrorgrupper, bliver et samlingspunkt. Det er dem, der går foran i at afvise Republikkens tilbud om at sende hjælp til genopbygning og beskyttelse mod nye angreb. Det var ikke kun Separatisterne, der brød våbenhvilen, Republikken havde sendt en jedi – et våben. Ældrerådet holder hovedet koldt og udnytter de ressourcer, de har. Det er en kold handel, der sker med begge sider i konflikten. De separatist-fanger, der har værdi bliver frigivet mod løsesum, og de civile bliver sendt hjem med dem. Det giver planeten flere ressourcer til genopbygningen af det tabte. Opgaven bliver grebet med iver. Det bliver det fælles mål alle arbejder efter, det håndgribelige i deres liv, som de har en reel chance for at reparere. Alle deltager som de kan – ung som gammel, rig som fattig. Abadras samler sig om den fælles sorg og den ukuelige vilje til at bestå.

I vil aldrig blive husket som helte, men måske er det bedre for evigt at være stemplet terrorist end at være slave.

XOOX

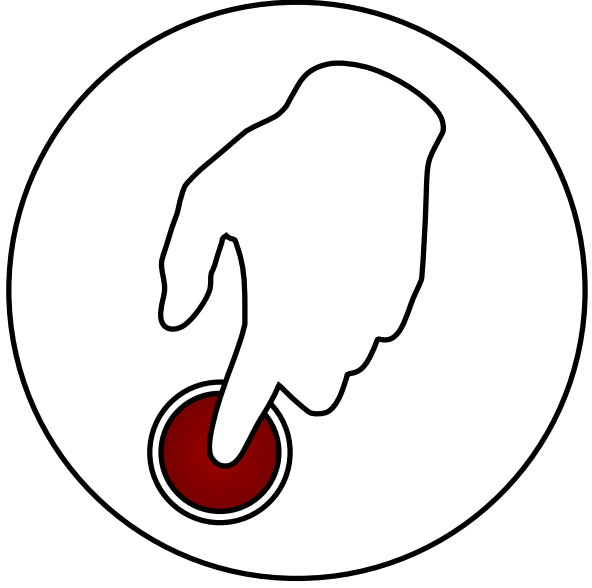
## Du trykker ikke på knappen...

De første separatistskibe trænger igennem skydækket. Varmen fra de enorme maskiner opløser det grå tæppe og afslører den fulde invasionsstyrke. De mange prikker på himlen vokser sig større, til de ikke længere ligner legetøjsfly, men i stedet de våben, de faktisk er. Kaosset bryder ud i byen. Folk løber uden mål, og stemmer kalder på hjælp, der ikke kommer. Men endnu før skibene er landet, er der blevet stille. Byen er svøbt i frygt og visheden om afmagt. De kolossale maskiner åbner deres gab, og kolonner af droider marcherer ud. De vrimler som myrer imellem Abadras' høje huse. Den modstand I kan mønstre bliver slukket som en flakkende flamme i en storm. Ingen vil huske modstandsgruppen for andet end at have fejlet. Men Abadras står stadig.

Overalt på højhusenes tage knejser separatisterne flag og bannere over et bøjet folk. Men hellere bøjet end brækket. Overgangen er hård. Med visheden om, hvordan separatistsympatisører blev behandlet af oprørsgrupperne, er befolkningen både skræmt af besættelsesmagten og bange for at samarbejde med dem. Separatisterne understreger ofte, at de ikke er en besættelsesmagt, men en befrielsesstyrke, der kom efter Republikken, der brød våbenhvilen. De tog blot til genmæle, da det blev klart, at Republikken allerede havde sendt en jedi til planeten. Dette er også argumentet for de hårde nedslag mod oprørsgrupperne – at de formentligt skjuler flere af Republikkens spioner. Der er ingen rettergang, intet krav om beviser på indblanding. I den første tid er der hyppige og spredte indgreb. Nogen henrettes andre indespærres. Selv de unge og dem, der bare har kendt nogen, der deltog. Det dør ud igen, men først efter en tid med konstant frygt for at blive taget uden varsel. Efter disse rystelser er det dog en næsten umærkelig forskel på livets gang på Brentaal. Det er måske nok separatisterne, der får mest ud af de hårdtarbejdernes indsats nu, men deres hverdag er den samme som før. Skoler, minenerne og handlen ligner alt sammen sig selv.

I vil aldrig blive takket for jeres ofre. Abadras er ikke fri, men den eksisterer stadig. Måske er folket omringet af våben. Men de er også stadig omringet af dem de elsker. Det er ikke den fremtid I havde ønsket for Brentaal, men det er en fremtid.

XOOX



---

Du trykker på knappen...



---

Du trykker ikke på knappen...

## Du trykker på knappen...

De første separatistskibe trænger igennem skydækket. Varmen fra de enorme maskiner opløser det grå tæppe og afslører den fulde invasionsstyrke. De mange prikker på himlen vokser sig større, til de ikke længere ligner legetøjsfly, men i stedet de våben, de faktisk er. Et kor af høje toner stemmer i byen over. Laserne varmer op og et net af røde stråler sendes af sted. Et øjeblik ligner det ikke mere end fyrværkeri. Så kommer eksplosionerne. Lydtrykket og angsten rammer byen først. Derefter begynder regnen af glødende metal. Affyrede projektiler, der tager liv. Dernæst hele skibsvrag, der jævner, hvad livene har været brugt på at opbygge.

Abadras gør et frygteligt offer i liv, hjem og fremtid, men det er ikke for intet. De skibe, der kan, stopper deres indfald og trækker sig. De få, der klarer nødlanding, når knap at sætte fod på jeres planet, før de er tilintetgjort. Klapjagten går igennem Abadras efter de separatister og sympatisører, der har gjort livet surt for den loyale befolkning under besættelsestiden. Indædt had får afløb og eksempler bliver statueret. Alligevel er jeres tab enorme. Det vil tage år før Brentaal kommer sig. Befolkningen er rystet og udslidt, men ældrerådet der standhaftigt har modstået angreb fra både separatisterne og nationale terrorgrupper bliver et samlingspunkt. Det er dem, der sætter en alliance op med Republikken, da de tilbyder at sende hjælp til genopbygning og beskyttelse mod nye angreb. De har i modsætning til separatisterne holdt ord og respekteret våbenhvilen, og et samarbejde er det sikreste valg. De sender fredsbevarende styrker og ressourcer, der kan hjælpe til at genopbygge rammerne omkring de ituslæde liv igen. Arbejdet med reparationer i den smukke hovedstad ledes af ældrerådet og bliver det fælles mål, som alt kommer til at dreje sig om. Det er det håndgribelige i deres liv, som de har en reel chance for at gøre noget ved. Alle deltager som de kan – ung som gammel, rig som fattig. Abadras samler sig om den fælles sorg og den ukuelige vilje til at bestå.

I vil aldrig blive husket som helte, men måske er det bedre for evigt at være stemplet terrorist end at være slave.

XOXO

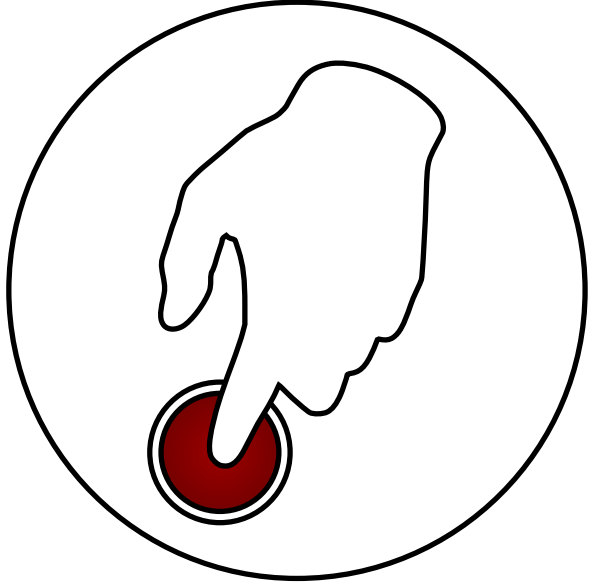
## Du trykker ikke på knappen...

De første separatistskibe trænger igennem skydækket. Varmen fra de enorme maskiner opløser det grå tæppe og afslører den fulde invasionsstyrke. De mange prikker på himlen vokser sig større, til de ikke længere ligner legetøjsfly, men i stedet de våben, de faktisk er. Kaoset bryder ud i byen. Folk løber uden mål, og stemmer kalder på hjælp, der ikke kommer. Men endnu før skibene er landet, er der blevet stille. Byen er svøbt i frygt og visheden om afmagt. De kolossale maskiner åbner deres gab, og kolonner af droider marcherer ud. De vrimler som myrer imellem Abadras' høje huse. Den modstand I kan mønstre bliver slukket som en flakkende flamme i en storm. Ingen vil huske modstandsgruppen for andet end at have fejlet. Men Abadras står stadig.

Overalt på højhusenes tage knejser separatisterne flag og bannere over et bøjet folk. Men hellere bøjet end brækket. Overgangen er hård. Med visheden om, hvordan separatistsympatisører blev behandlet af oprørsgrupperne, er befolkningen både skræmt af besættelsesmagten og bange for at samarbejde med dem. I frustration og for at sikre, at ingen får lyst til at begynde et nyt oprør, bliver der slået hårdt ned på alle, der før har været involveret. Der er ingen rettergang, intet krav om beviser på indblanding. I den første tid er der hyppige og spredte indgreb. Nogen henrettes, andre indespærres. Selv de unge, og dem der bare har kendt nogen, der deltog. Det dør ud igen, men først efter en tid med konstant frygt for at blive taget uden varsel. Separatisterne gør sig fri af Brentaals oprindelige befolkning. De tager kontrollen med al produktion og handel på planeten. Selv efter den første overgangstid vender folket ikke tilbage til en hverdag, som de kendte, men ser den blive plukket fra hinanden. Resten af galaksen er dog ikke blind for denne uretfærdighed. De ved at separatisterne brød en våbenhvile, de selv havde indgået. I har brændt jer på at gøre modstand, men det giver stadig håb at vide at grusomhederne er ilde set.

I vil aldrig blive takket for jeres ofre. Abadras er ikke fri, men den eksisterer stadig. Måske er folket omringet af våben. Men de er trods alt også omgivet af dem de elsker. Det er ikke den fremtid, I havde ønsket for Brentaal, men det er en fremtid.

XOXO



---

Du trykker på knappen...



---

Du trykker ikke på knappen...

## Du trykker på knappen...

De første separatistskibe trænger igennem skydækket. Varmen fra de enorme maskiner opløser det grå tæppe og afslører den fulde invasionsstyrke. De mange prikker på himlen vokser sig større, til de ikke længere ligner legetøjsfly, men i stedet de våben, de faktisk er. Et kor af høje toner stemmer i byen over. Laserne varmer op og et net af røde stråler sendes af sted. Et øjeblik ligner det ikke mere end fyrværkeri. Så kommer eksplosionerne. Lydtrykket og angsten rammer byen først. Derefter begynder regnen af glødende metal. Affyrede projektiler, der tager liv. Dernæst hele skibsvrag, der jævner, hvad livene har været brugt på at opbygge.

Abadras gør et frygteligt offer i liv, hjem og fremtid, men det er ikke for intet. De skibe, der kan, stopper deres indfald og trækker sig. De få, der klarer nødlanding, når knap at sætte fod på jeres planet, før droider deaktiveres og alle levende tages til fange. Separatisterne, der i tiden op til har været stationeret på Brentaal, enten flygter eller tilbageholdes også. Alligevel er jeres tab enorme. Det vil tage år før Brentaal kommer sig. Befolkningen er rystet og udslidt, men ældre-rådet, der standhaftigt har modstået angreb fra både separatisterne og nationale terrorgrupper, bliver et samlingspunkt. Det er dem, der sætter en alliance op med republikken, da de tilbyder at sende hjælp til genopbygning og beskyttelse mod nye angreb. De har i modsætning til separatisterne holdt ord og respekteret våbenhvilen, og et samarbejde er det sikreste valg. De fangne separatister overgives til Republikken, for at de kan blive forhørt og enhver information kan udnyttes. Til gengæld sender Republikken fredsbevarende styrker og ressourcer, der kan hjælpe til at genopbygge rammerne omkring de ituslåde liv. Arbejdet med renovationen af den smukke hovedstad ledes af ældrerådet, der sikrer at den gamle kultur bliver sminken på hovedstadens nye ansigt. Opgaven bliver det fælles mål alle arbejder efter, det håndgribelige i deres liv som de har en reel chance for at reparere. Alle deltager som de kan – ung som gammel, rig som fattig. Abadras samler sig om den fælles sorg og den indædte vilje til at bestå.

I vil aldrig blive husket som helte, men måske er det bedre for evigt at være stemplet terrorist end at være slave.

XOXX

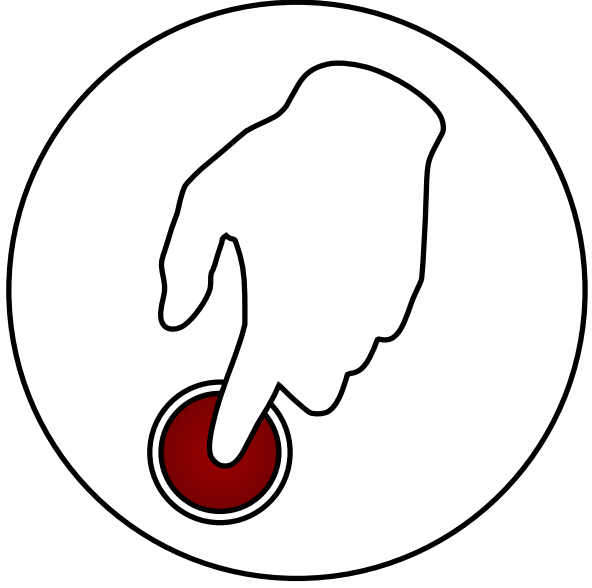
## Du trykker ikke på knappen...

De første separatistskibe trænger igennem skydækket. Varmen fra de enorme maskiner opløser det grå tæppe og afslører den fulde invasionsstyrke. De mange prikker på himlen vokser sig større, til de ikke længere ligner legetøjsfly, men i stedet de våben, de faktisk er. Kaosset bryder ud i byen. Folk løber uden mål, og stemmer kalder på hjælp, der ikke kommer. Men endnu før skibene er landet, er der blevet stille. Byen er svøbt i frygt og visheden om afmagt. De kolossale maskiner åbner deres gab, og kolonner af droider marcherer ud. De vrimler som myrer imellem Abadras' høje huse. Den modstand I kan mønstre bliver slukket som en flakkende flamme i en storm. Ingen vil huske modstandsgruppen for andet end at have fejlet. Men Abadras står stadig.

Overalt på højhusenes tage knejser separatisterne flag og bannere over et bøjet folk. Men hellere bøjet end brækket. Overgangen er hård. Med visheden om, hvordan separatistsympatisører blev be-handlet af oprørsgrupperne, er befolkningen både skræmt af besættelsesmagten og bange for at samarbejde med dem. I frustration og for at sikre, at ingen får lyst til at begynde et nyt oprør, bliver der slået hårdt ned på alle, der før har været involveret. Der er ingen rettergang, intet krav om beviser på indblanding. I den første tid er der hyppige og spredte indgreb. Nogen henrettes, andre indespærres. Selv de unge, og dem der bare har kendt nogen, der deltog. Det dør ud igen, men først efter en tid med konstant frygt for at blive taget uden varsel. Resten af verdenen er dog ikke blinde for denne uretfærdighed. De ved at separatisterne brød en våbenhvile, de selv havde ind-gået. I har brændt jer på at gøre modstand, men det giver stadig håb at vide at grusomhederne er ilde set. Efter de første rystelser har fortaget sig og befolkningen er blevet kuert, er det til gengæld en næsten umærkelig forskel i livets gang på planeten. Det er måske nok separatisterne, der får mest ud af Brentaals arbejdere nu, men befolkningens hverdag er den samme som før. Skoler, minerne og handlen ligner alt sammen sig selv.

I vil aldrig blive takket for jeres ofre. Abadras er ikke fri, men den eksisterer stadig. Måske er folket omringet af våben. Men de er trods alt også omgivet af dem de elsker. Det er ikke den fremtid I havde ønsket for Brentaal, men det er en fremtid.

XOXX



---

Du trykker på knappen...



---

Du trykker ikke på knappen...



## Du trykker på knappen...

De første separatistskibe trænger igennem skydækket. Varmen fra de enorme maskiner opløser det grå tæppe og afslører den fulde invasionsstyrke. De mange prikker på himlen vokser sig større, til de ikke længere ligner legetøjsfly, men i stedet de våben, de faktisk er. Et kor af høje toner stemmer i byen over. Laserne varmer op og et net af røde stråler sendes af sted. Et øjeblik ligner det ikke mere end fyrværkeri. Så kommer eksplosionerne. Lydtrykket og angsten rammer byen først. Derefter begynder regnen af glødende metal. Affyrede projektiler, der tager liv. Dernæst hele skibsvrag, der jævner, hvad livene har været brugt på at opbygge.

Teerik ville have grædt, da rådsbygningen blev reduceret til sten, stov og minder af et styrtende skib. Abadras gør et frygteligt offer i liv, hjem og fremtid, men det er ikke for intet. De skibe, der kan, stopper deres indfald og trækker sig. De få der klarer nødlanding, når knap at sætte fod på jeres planet, før de er tilintetgjort. Klapjagten går igennem Abadras efter de separatister og sympatisører, der har gjort livet surt for den loyale befolkning under besættelsestiden. Indædt had får afløb og eksempler bliver statueret. Alligevel er jeres tab enorme. Det vil tage år før Brentaal kommer sig over dette. Befolkningen er rystet, udslidt og uden samling. Republikken tilbyder at sende hjælp til genopbygning og beskyttelse mod nye angreb. Det bliver blankt afvist. Det var ikke kun Separatisterne, der brød våbenhvilen, Republikken havde sendt en jedi – et våben. Byen er det håndgribelige i deres liv, som befolkningen har en reel chance for at reparere, og de kaster sig ufortrødent over genopbygningen. Alle deltager som de kan – ung som gammel, rig som fattig. Abadras samler sig om sig selv i den fælles sorg og den ukuelige vilje til at bestå.

En dag vil I måske huskes som helte, men det bliver ikke i dag.

XXOO

## Du trykker ikke på knappen...

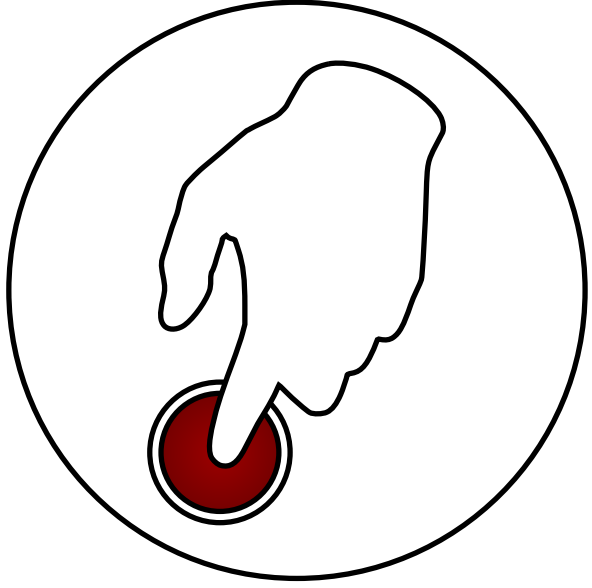
De første separatistskibe trænger igennem skydækket. Varmen fra de enorme maskiner opløser det grå tæppe og afslører den fulde invasionsstyrke. De mange prikker på himlen vokser sig større, til de ikke længere ligner legetøjsfly, men i stedet de våben, de faktisk er. Kaoset bryder ud i byen. Folk løber uden mål, og stemmer kalder på hjælp, der ikke kommer. Men endnu før skibene er landet, er der blevet stille. Byen er svøbt i frygt og visheden om afmagt. De kolossale maskiner åbner deres gab, og kolonner af droider marcherer ud. De vrimler som myrer imellem Abadras' høje huse. Den modstand I kan mønstre bliver slukket som en flakkende flamme i en storm. Ingen vil huske modstandsgruppen for andet end at have fejlet. Men Abadras står stadig.

For at håne jer overtager de rådsbygningen som deres hovedkvarter og dækker alle de traditionelle symboler med deres flag og bannere. De knejser højt over et bøjet folk. Men hellere bøjet end brækket.

Separatisterne understreger ofte, at de ikke er en besættelsesmagt, men en befrielsesstyrke, der kom efter Republikken, som brød våbenhvilen. De tog blot til genmæle, da det blev klart, at Republikken allerede havde sendt en jedi til planeten. Dette er også argumentet for de hårde nedslag mod oprørsgrupperne, at de formentligt skjuler flere af Republikkens spioner. Der er ingen rettergang, intet krav om beviser på indblanding. I den første tid er der hyppige og spredte indgreb. Nogen henrettes andre indespærres. Selv de unge og dem, der bare har kendt nogen, der deltog. Det dør ud igen, men først efter en tid med konstant frygt for at blive taget uden varsel. Da frygten fortager sig, mangler hverdagen og normaliteten stadig. Separatisterne tager kontrollen med al produktion og handel på planeten, de frigører sig dag for dag fra Brentaals oprindelige befolkning.

I vil aldrig blive takket for jeres ofre. Abadras er ikke fri, men den eksisterer stadig. Måske er folket omringet af våben. Men de er også stadig omringet af dem de elsker. Det er ikke den fremtid I havde ønsket for Brentaal, men det er en fremtid.

XXOO



---

Du trykker på knappen...



---

Du trykker ikke på knappen...

## Du trykker på knappen...

De første separatistskibe trænger igennem skydækket. Varmen fra de enorme maskiner opløser det grå tæppe og afslører den fulde invasionsstyrke. De mange prikker på himlen vokser sig større, til de ikke længere ligner legetøjsfly, men i stedet de våben, de faktisk er. Et kor af høje toner stemmer i byen over. Laserne varmer op og et net af røde stråler sendes af sted. Et øjeblik ligner det ikke mere end fyrværkeri. Så kommer eksplosionerne. Lydtrykket og angsten rammer byen først. Derefter begynder regnen af glødende metal. Affyrede projektiler, der tager liv. Dernæst hele skibsvrag, der jævner, hvad livene har været brugt på at opbygge.

Teerik ville have grædt, da rådsbygningen blev reduceret til sten, støv og minder af et styrtende skib. Abadras gør et frygteligt offer i liv, hjem og fremtid, men det er ikke for intet. De skibe, der kan, stopper deres indfald og trækker sig. De få, der klarer nødlanding, når knap at sætte fod på jeres planet, før droider deaktiveres og alle levende tages til fange. Separatisterne, der i tiden op til har været stationeret på Brentaal enten flygter eller tilbageholdes også. Alligevel er jeres tab enorme. Det vil tage år før Brentaal kommer sig. Befolkningen er rystet, udslidt og uden samling. Republikken tilbyder at sende hjælp til genopbygning og beskyttelse mod nye angreb. Det bliver blankt afvist. Det var ikke kun Separatisterne, der brød våbenhvilen. Republikken havde sendt en jedi – et våben. Den eneste kontakt, Brentaal frivilligt opsøger med nogen af dem, er for at sælge information fra deres fanger eller for at kræve løsesum for officerer. De indtjente ressourcer går direkte til genopbygningen af byen. Det er blevet det fælles mål alle arbejder efter, det håndgribelige i deres liv, som de har en reel chance for at reparere. Alle deltager som de kan – ung som gammel, rig som fattig. Abadras samler sig om den fælles sorg og den ukuelige vilje til at bestå.

En dag vil I måske huskes som helte, men det bliver ikke i dag.

XXOX

## Du trykker ikke på knappen...

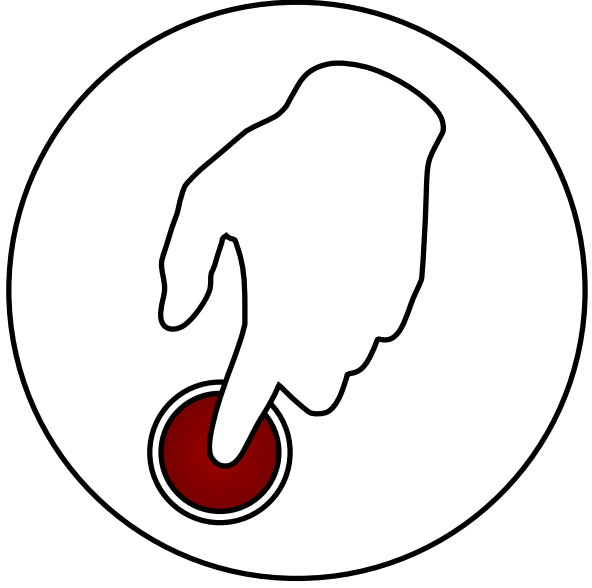
De første separatistskibe trænger igennem skydækket. Varmen fra de enorme maskiner opløser det grå tæppe og afslører den fulde invasionsstyrke. De mange prikker på himlen vokser sig større, til de ikke længere ligner legetøjsfly, men i stedet de våben, de faktisk er. Kaosset bryder ud i byen. Folk løber uden mål, og stemmer kalder på hjælp, der ikke kommer. Men endnu før skibene er landet, er der blevet stille. Byen er svøbt i frygt og visheden om afmagt. De kolossale maskiner åbner deres gab, og kolonner af droider marcherer ud. De vrimler som myrer imellem Abadras' høje huse. Den modstand I kan mønstre bliver slukket som en flakkende flamme i en storm. Ingen vil huske modstandsgruppen for andet end at have fejlet. Men Abadras står stadig.

For at håne jer overtager de rådsbygningen som deres hovedkvarter og dækker alle de traditionelle symboler med deres flag og bannere. De knejser højt over et bøjet folk. Men hellere bøjet end brækket.

Separatisterne understreger ofte, at de ikke er en besættelsesmagt, men en befrielsesstyrke, der kom efter Republikken, der brød våbenhvilen. De tog blot til genmæle, da det blev klart, at Republikken allerede havde sendt en jedi til planeten. Dette er også argumentet for de hårde nedslag mod oprørsgrupperne, at de formentligt skuler flere af Republikkens spioner. Der er ingen rettergang, intet krav om beviser på indblanding. I den første tid er der hyppige og spredte indgreb. Nogen henrettes, andre indespærres. Selv de unge og dem, der bare har kendt nogen, der deltog. Det dør ud igen, men først efter en tid med konstant frygt for at blive taget uden varsel. Efter disse rystelser er det dog en næsten umærkelig forskel på livets gang på Brentaal. Det er måske nok separatisterne, der får mest ud af de hårdtarbejdernes indsats nu, men deres hverdag er den samme som før. Skoler, minerne og handlen ligner alt sammen sig selv.

I vil aldrig blive takket for jeres ofre. Abadras er ikke fri, men den eksisterer stadig. Måske er folket omringet af våben. Men de er også stadig omringet af dem de elsker. Det er ikke den fremtid I havde ønsket for Brentaal, men det er en fremtid.

XXOX



---

Du trykker på knappen...



---

Du trykker ikke på knappen...

## Du trykker på knappen...

De første separatistskibe trænger igennem skydækket. Varmen fra de enorme maskiner opløser det grå tæppe og afslører den fulde invasionsstyrke. De mange prikker på himlen vokser sig større, til de ikke længere ligner legetøjsfly, men i stedet de våben, de faktisk er. Et kor af høje toner stemmer i byen over. Laserne varmer op og et net af røde stråler sendes af sted. Et øjeblik ligner det ikke mere end fyrværkeri. Så kommer eksplosionerne. Lydtrykket og angsten rammer byen først. Derefter begynder regnen af glødende metal. Affyrede projektiler, der tager liv. Dernæst hele skibsvrag, der jævner, hvad livene har været brugt på at opbygge.

Teerik ville have grædt, da rådsbygningen blev reduceret til sten, stov og minder af et styrtende skib. Abadras gør et frygteligt offer i liv, hjem og fremtid, men det er ikke for intet. De skibe, der kan, stopper deres indfald og trækker sig. De få, der klarer nødlanding, når knap at sætte fod på jeres planet, før de er tilintetgjort. Klappagten går igennem Abadras efter de separatister og sympatisører, der har gjort livet surt for den loyale befolkning under besættelses-tiden. Indædt had får afløb og eksempler bliver statueret. Alligevel er jeres tab enorme. Det vil tage år før Brentaal kommer sig over dette. Befolkningen er rystet, udslidt og uden samling. Republikken tilbyder at sende hjælp til genopbygning og beskyttelse mod nye angreb. Da de i modsætning til separatisterne har holdt ord og respekteret våbenhvilen, er det naturligt for Brentaal at slutte en reel alliance med dem nu. De sender fredsbevarende styrker og ressourcer, der kan hjælpe til at genopbygge rammerne omkring de ituslåede liv. Arbejdet med renovationen af hovedstaden bliver det fælles mål alle arbejder efter, det håndgribelige i deres liv som de har en reel chance for at reparere. Alle deltager som de kan – ung som gammel, rig som fattig. Abadras samler sig om den fælles sorg og den ukuelige vilje til at bestå.

En dag vil I måske huskes som helte, men det bliver ikke i dag.

XXXO

## Du trykker ikke på knappen...

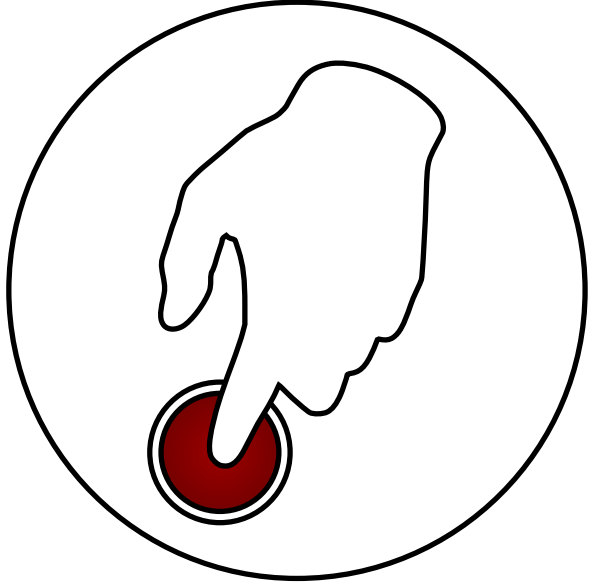
De første separatistskibe trænger igennem skydækket. Varmen fra de enorme maskiner opløser det grå tæppe og afslører den fulde invasionsstyrke. De mange prikker på himlen vokser sig større, til de ikke længere ligner legetøjsfly, men i stedet de våben, de faktisk er. Kaoset bryder ud i byen. Folk løber uden mål, og stemmer kalder på hjælp, der ikke kommer. Men endnu før skibene er landet, er der blevet stille. Byen er svøbt i frygt og visheden om afmagt. De kolossale maskiner åbner deres gab, og kolonner af droider marcherer ud. De vrimler som myrer imellem Abadras' høje huse. Den modstand I kan mønstre bliver slukket som en flakkende flamme i en storm. Ingen vil huske modstandsgruppen for andet end at have fejlet. Men Abadras står stadig.

For at håne jer overtager de rådsbygningen som deres hovedkvarter og dækker alle de traditionelle symboler med deres flag og bannere. De knejser højt over et bøjet folk. Men hellere bøjet end brækket.

Overgangen er hård og separatisterne gør, hvad de kan for at sikre, at ingen får lyst til at begynde et nyt oprør. Der bliver slået hårdt ned på alle der har været involveret i modstandskampen. Der er ingen rettergang, intet krav om beviser på indblanding. I den første tid er der hyppige og spredte nedslag. Nogen henrettes, andre indespærres. Selv de unge og dem, der bare har kendt nogen der deltog. Det dør ud igen, men først efter en tid med konstant frygt for at blive taget uden varsel. Resten af verdenen er dog ikke blinde for denne uretfærdighed. De ved at separatisterne brød en våbenhvile, de selv havde indgået. I har brændt jer på at gøre modstand, men det giver stadig håb at vide at grusomhederne er ilde set, og at omverdenen ikke har glemt jer. Separatisterne har dog ikke brug for at omverden billiger deres handlinger, der har nok i dem selv. De tager kontrollen med al produktion og handel på planeten. Selv efter den første overgangstid vender Brentaals oprindelige befolkning ikke tilbage til en hverdag som de kendte, men ser den blive plukket fra hinanden.

I vil aldrig blive takket for jeres ofre. Abadras er ikke fri, men den eksisterer stadig. Måske er folket omringet af våben. Men de er trods alt også omgivet af dem de elsker. Det er ikke den fremtid I havde ønsket for Brentaal, men det er en fremtid.

XXXO



---

Du trykker på knappen...



---

Du trykker ikke på knappen...

## Du trykker på knappen...

De første separatistskibe trænger igennem skydækket. Varmen fra de enorme maskiner opløser det grå tæppe og afslører den fulde invasionsstyrke. De mange prikker på himlen vokser sig større, til de ikke længere ligner legetøjsfly, men i stedet de våben, de faktisk er. Et kor af høje toner stemmer i byen over. Laserne varmer op og et net af røde stråler sendes af sted. Et øjeblik ligner det ikke mere end fyrværkeri. Så kommer eksplosionerne. Lydtrykket og angsten rammer byen først. Derefter begynder regnen af glødende metal. Affyrede projektiler, der tager liv. Dernæst hele skibsvrag, der jævner, hvad livene har været brugt på at opbygge.

Teerik ville have grædt, da rådsbygningen blev reduceret til sten, stov og minder af et styrtende skib. Abadras gør et frygteligt offer i liv, hjem og fremtid, men det er ikke for intet. De skibe, der kan, stopper deres indfald og trækker sig. De få, der klarer nødlanding, når knap at sætte fod på jeres planet, før droider deaktiveres og alle levende tages til fange. Separatisterne, der i tiden op til har været stationeret på Brentaal, enten flygter eller tilbageholdes også. Alligevel er jeres tab enorme. Det vil tage år før Brentaal kommer sig. Befolkningen er rystet, udslidt og uden samling. Republikken tilbyder at sende hjælp til genopbygning og beskyttelse mod nye angreb. Da de i modsætning til separatisterne har holdt ord og respekteret våbenhvilen, er det naturligt for Brentaal at slutte en reel alliance med dem nu. Separatistfangerne udleveres uskadte til dem og til gengæld sender Republikken fredsbevarende styrker og ressourcer, der kan hjælpe til at genopbygge rammerne omkring de ituslåede liv igen. Arbejdet med renovationen af byen bliver det fælles mål alle stiler efter, det håndgribelige i deres liv, som de har en reel chance for at reparere. Alle deltager som de kan – ung som gammel, rig som fattig. Abadras samler sig om den fælles sorg og den ukuelige vilje til at bestå.

En dag vil I måske huskes som helte, men det bliver ikke i dag.

XXXX

## Du trykker ikke på knappen...

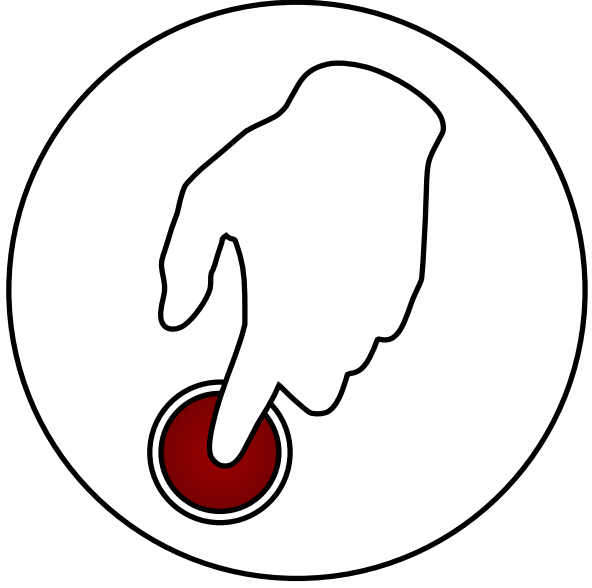
De første separatistskibe trænger igennem skydækket. Varmen fra de enorme maskiner opløser det grå tæppe og afslører den fulde invasionsstyrke. De mange prikker på himlen vokser sig større, til de ikke længere ligner legetøjsfly, men i stedet de våben, de faktisk er. Kaosset bryder ud i byen. Folk løber uden mål, og stemmer kalder på hjælp, der ikke kommer. Men endnu før skibene er landet, er der blevet stille. Byen er svøbt i frygt og visheden om afmagt. De kolossale maskiner åbner deres gab, og kolonner af droider marcherer ud. De vrimler som myrer imellem Abadras' høje huse. Den modstand I kan mønstre bliver slukket som en flakkende flamme i en storm. Ingen vil huske modstandsgruppen for andet end at have fejlet. Men Abadras står stadig.

For at håne jer overtager de rådsbygningen som deres hovedkvarter og dækker alle de traditionelle symboler med deres flag og bannere. De knejser højt over et bøjet folk. Men hellere bøjet end brækket.

Overgangen er hård, og separatisterne gør hvad de kan for at sikre, at ingen får lyst til at begynde et nyt oprør. Der bliver slået hårdt ned på alle der har været involveret i modstandskampen. Der er ingen rettergang, intet krav om beviser på indblanding. I den første tid er der hyppige og spredte nedslag. Nogen henrettes andre indespærres. Selv de unge og dem, der bare har kendt nogen der deltog. Det dør ud igen, men først efter en tid med konstant frygt for at blive taget uden varsel. Resten af galaksen er dog ikke blinde for denne uretfærdighed. De ved at separatisterne brød en våbenhvile, de selv havde indgået. I har brændt jer på at gøre modstand, men det giver stadig håb at vide at grusomhederne er ilde set og at omverdenen ikke har glemt jer. Efter de første rystelser har fortaget sig er det til gengæld en næsten umærkelig forskel i livets gang på planeten. Det er måske nok separatisterne, der får mest ud af Brentaals arbejdere nu, men deres hverdag er den samme som før. Skoler, minerne og handlen ligner alt sammen sig selv.

I vil aldrig blive takket for jeres ofre. Abadras er ikke fri, men den eksisterer stadig. Måske er folket omringet af våben. Men de er trods alt også omgivet af dem de elsker. Det er ikke den fremtid I havde ønsket for Brentaal, men det er en fremtid.

XXXX



---

Du trykker på knappen...



---

Du trykker ikke på knappen...