

# HEROES OF THE REPUBLIC

## STAR WARS LARP NEDERLAND

|  |    |
|--|----|
| Setting                                | 1  |
| Belangrijke termen                     | 1  |
| Hoofdstuk 1: Karaktercreatie           | 2  |
| Hoofdstuk 2: Skills                    | 3  |
| Hoofdstuk 3: Karakterklassen           | 7  |
| Hoofdstuk 4: Gevechten en verwondingen | 11 |
| Hoofdstuk 5: The Jedi Praxeum          | 13 |
| Hoofdstuk 6: Space Combat              | 19 |
| Hoofdstuk 7: Ruimteschepen             | 20 |
| Hoofdstuk 8: Craft en Repair           | 23 |
| Hoofdstuk 9: The Droid Factory         | 24 |
| Hoofdstuk 10: Uitrusting               | 26 |
| Hoofdstuk 11: Aliens                   | 27 |

*Versie 6, januari 2012*

## Wat is de setting van deze LARP?

Star Wars natuurlijk, maar preciezer speelt het zich af tijdens de Old Republic, zo'n 2000 jaar voor de gebeurtenissen in de originele trilogie. De Republic is op zijn hoogtepunt, de Jedi beginnen zich beter te organiseren en van de Sith is al heel erg lang niets vernomen.....toch?

Heroes of the Republic is niet 100% canon. Alhoewel we zo veel mogelijk aan de hoofdlijnen houden, kiezen we er soms voor om dingen iets aan te passen of te negeren als dit beter en leuker is voor het spel. Een voorbeeld daarvan is het gedeelte met de ruimteschepen. Niet elk schip dat daar in staat, bestond al (of nog) ten tijde van de Old Republic, maar het zijn gewoon iconische schepen waar de meeste wel eens van gehoord hebben (bijvoorbeeld een X-wing of de Millennium Falcon).

Zeg je "Star Wars", dan denken de meeste gelijk aan Jedi, maar helaas laten we maar een beperkt aantal Jedi spelers toe. Dit om het hele Jedi-zijn toch een beetje speciaal te houden. Er zijn nog vele andere rollen die bestaan binnen de setting, zoals bijvoorbeeld Han Solo (Scoundrel) of princess Leia (Diplomat). En ondanks de naam "Heroes of the Republic" is het zeker toegestaan om een wat minder net persoon te spelen, zoals een smokkelaar of een huurling die alleen kijkt naar hoeveel credits hij krijgt.

### Belangrijke Termen

Laten we beginnen met de belangrijkste regel: iedereen speelt voor zijn lol!

Het gaat er bij life action roleplaying om dat je met z'n allen iets gaafs neerzet. Daarom vragen we iedereen om eerlijk te spelen en vooral om zijn best te doen om bij te dragen aan de goede sfeer.

We willen geen valsspelers, maar ook geen regelneukers.

**Time-in** Alles wat zich binnen de spelwereld afspeelt. Als een spelleider dit roept, is het spel (weer) begonnen en ben je je karakter. Alles wat nu tegen je gezegd wordt, wordt door een karakter tegen je karakter gezegd en niet tegen jou persoonlijk.

Belangrijk: voor de sfeer is het erg belangrijk dat dingen er goed time-in uitzien. Kostuums van de deelnemers horen daar ook bij! Daarom hebben we de extra regel dat je pas time-in kunt zijn als je een kostuum aan hebt. Iemand in zijn normale, alledaagse kleding is dus altijd

time-out. Hiermee bedoelen we niet dat je in een Darth Vader harnas van honderden euro's moet komen om te kunnen spelen, maar vermijd in ieder geval blauwe spijkerbroeken, witte sportschoenen en kleding met opzichtige (alledaagse/hedendaagse) logo's.

|                    |  |
|--------------------|--|
| <b>Time-out</b>    | Alles wat zich in de werkelijkheid, dus buiten het spel, afspeelt. Als de spelleiding dit roept, is het avontuur voorbij en ben je weer gewoon jezelf  |
| <b>Time-stop</b>   | Een tijdelijke stop van het spel.  |
| <b>Time-freeze</b> | Ook een tijdelijke stop van het spel, alleen blijf je nu stil staan waar en hoe je stond, doet je ogen dicht en neuriet. Een time-freeze wordt gebruikt om plotseling verschijnende of verdwijnende dingen te regelen. |
| <b>Man down</b>    | De term die we nooit willen gebruiken. Dit roep je als iemand echt (time-out) gewond raakt. Het is dan meteen time-stop, zodat er EHBO kan worden toegepast als dat nodig is.  |
| <b>Fysrep</b>      | Fysieke representatie, oftewel een voorwerp dat dienst doet als een bepaald voorwerp binnen het spel. Zo worden bijvoorbeeld combat stimms gefysrept door smarties of M&M's.   |
| <b>PC</b>          | Player Character. Een karakter dat door een speler wordt gespeeld.   |
| <b>NPC</b>         | Non-Player Character. Alle karakters die door de spelleiding in het spel worden gebracht.  |
| <b>IC.</b>         | In Character. Komt op hetzelfde neer als time-in   |
| <b>OC:</b>         | Out of Character. Komt op hetzelfde neer als time-out.   |

Ook zijn er een aantal handtekens waar je op moet letten:

|                           |   |
|---------------------------|---|
| <b>Hand in de lucht</b>   | De persoon die dit doet is buiten het spel. Hij is time-in op geen enkele manier aanwezig |
| <b>Vinger in de lucht</b> | De persoon die dit doet is time-in, maar om wat voor reden dan ook is hij onzichtbaar     |
| <b>Vuist in de lucht</b>  | Deze persoon zit time-in verborgen. Zie de regels voor de skill <i>hide</i>               |

Tevens adviseren we dat je het gedeelte over Jedi en Force Powers een keer leest, zodat je weet wat je moet doen als iemand een Force Power op je gebruikt.

## Hoofdstuk 1: Karaktercreatie

Om een karakter te maken, moet je eerst kiezen wat voor ras je wilt spelen. De meesten zullen er voor kiezen om een mens te worden, maar je kunt ook een niet-menselijk ras of zelfs een droid spelen (zie hiervoor de Appendices I en II).

Vervolgens kies je een karakterklasse. Dit is een soort brede mal die je rol binnen het Star Wars universum bepaalt. Je kunt kiezen uit de klassen Soldier, Scout, Scoundrel, Medic, Tech Specialist, Diplomat en Jedi. Je klasse bepaalt welke skills je kunt kopen en hoeveel punten die je kosten. Ervaren karakters kunnen met de skill Change Class van klasse veranderen. Ze houden dan alle skills die ze al hadden, maar kopen nieuwe skills aan vanuit hun nieuwe klasse.

Als je een klasse hebt gekozen, krijg je 16 punten om skills mee aan te kopen. Je hebt vrije keus uit de skills van jouw klasse en uit de background skills. Let echter op, om sommige skills te kopen, moet je eerst een andere skill hebben (zo moet je bijvoorbeeld eerst Pilot I kopen, voordat je Pilot II kunt nemen). Als je wilt, mag je ook punten niet besteden, bijvoorbeeld om te sparen voor een dure skill waar je nu de punten nog niet voor hebt.

### Ervaring

Als je karakter een evenement overleeft, krijg je er een aantal punten bij (voor een volledig weekend 4, bij eventuele kortere evenementen of een gedeelte van een weekend minder). Deze kun je meteen gebruiken om nieuwe skills te kopen uit de lijst van jouw klasse of om je klasse te veranderen.

De Jedi-klasse vormt een uitzondering. Tenzij je een nieuw karakter maakt, heb je om Force Powers en specifieke Jedi/Force skills uit de Jedi-lijst te kopen, altijd een leermeester nodig. Meestal zal dat een NPC zijn die je binnen het spel bereid gevonden hebt om je de geheimen van de Force bij te brengen, maar er bestaan ook zeldzame artefacten genaamd holocrons waar je dingen uit kunt leren. Bij hoge uitzondering kan de spelleiding ook een speler toestemming geven om als leermeester op te treden.

Let op: deze regel geldt voor alle skills van de Jedi lijst, voor zover dat deze niet voorkomen op de lijst met algemene skill.

## Hoofdstuk 2: Skills

### Startuitrusting

Een beginnend karakter heeft slechts een minimale uitrusting. Je hebt slechts dat bij je wat je nodig hebt om je beroep te kunnen uitoefenen en 500 credits aan contanten. In de praktijk houdt dat in dat je beginuitrusting afhangt van de skills die je hebt. Zo begin je, als je de skill **Blasters** hebt, het spel met één blaster. Als een skill je een bepaald uitrustingsstuk geeft, staat dat tussen haakjes achter de skillbeschrijving. Deze uitrusting krijg je ook automatisch als je deze skill op een later tijdstip aanleert. Alle andere uitrusting zul je tijdens het spel moeten kopen, maken of vinden. Als je met een bijzonder duur ding, zoals een sterrenschip, wilt beginnen, heb je de background *Indebted* nodig. Je kunt een droid bezitten, maar alleen als die droid gespeeld wordt door een andere speler (het bezitten van een droid is daarmee eerder een deel van jullie beider achtergrond dan een speltechnisch iets). Als een skill van meerdere niveaus je uitrusting oplevert (zoals bijvoorbeeld **Disable Device**) krijg je die uitrusting alleen bij niveau I. NB: Je dient zelf voor fysreps voor je uitrusting te zorgen.

### Skillbeschrijvingen

|                        |   |
|------------------------|---|
| Ambidexterity          | Je kunt twee eenhandige wapens tegelijkertijd gebruiken. (uitrusting: een tweede eenhandig wapen van een soort die je kunt gebruiken)   |
| Appraising:            | Je kunt inschatten hoeveel credits een voorwerp waard is. Aan het begin van het spel krijg je een lijst met codes. Op waardevolle spullen zal een code staan. Staat die code op je lijst, dan kun je dus op je lijst zien hoeveel dat ding waard is.  |
| Armour, light          | Je mag bepantsering dragen die maar een deel van je lichaam bedekt. Dit geeft je 2 beschermingspunt. Zie <b>hoofdstuk 4: Gevechten en verwondingen</b> voor een nadere uitleg. (uitrusting: een set lichte bepantsering)  |
| Armour, heavy          | Je mag bepantsering dragen die bijna heel je lichaam bedekt. Dit geeft je 4 beschermingspunten. Zie <b>hoofdstuk 4: Gevechten en verwondingen</b> voor een nadere uitleg. (uitrusting: een set zware bepantsering)  |
| Astrogate              | Je weet hoe je de berekeningen voor een sprong door de hyperruimte moet maken. Zonder deze skill kun je geen interstellaire reizen maken zonder hulp!   |
| Blaster                | Je kunt blasters gebruiken. (uitrusting: een blaster, pistool formaat nerf blaster. Maximaal 6 darts capaciteit)  |
| Blaster Rifle          | Je kunt blaster rifles gebruiken (uitrusting: een Heavy Blaster Rifle , een electronisch aangedreven nerf blaster)  |
| Bowcaster              | Je weet hoe je een bowcaster moet gebruiken, het traditionele wapen van de Wookies van Kashyyyk. (uitrusting: een bowcaster)  |
| Chemistry I, II & III: | Je hebt een ruime kennis van chemie, waaronder gebruik, bestrijding en productie van giften en drugs. Hoe hoger je niveau, des te groter is je kennis. De spelleiding zal je aan het begin van een evenement de benodigde informatie geven. Deze bestaat uit een lijst met codes. Op chemische substanties (zoals giften of drugs) staat ook een code. Staat die code op je lijst, dan kun je spulletje dus herkennen. Bij de lijst zit ook informatie over welke substanties je zelf eventueel kunt maken en wat je daar voor nodig hebt. NB: de code staat vermeld op een dichtgevouwen briefje. Je kunt het spul ook 'blind' innemen; in dat geval |

|                            |   |
|----------------------------|---|
|                            | vouw je het briefje open en staat het effect aan de binnenkant.   |
| Computer Use               | Je kunt goed met computersystemen overweg. Bij een time-in computersysteem staat een bakje met enveloppen. Voor iedere 5 minuten dat je ongestoord met het computersysteem kan werken, mag je de inhoud van 1 envelop bekijken. Stop daarna altijd de inhoud weer terug en zet de envelop weer in het bakje! LET OP: op sommige enveloppen staat een niveau vermeldt. In zo'n geval moet je de skill Slicing hebben van voldoende niveau om de inhoud te mogen bekijken.  |
| Craft, armoury             | Je kunt zelf wapens en pantsers maken. Zie appendix III voor een meer uitgebreide uitleg. (uitrusting: een gereedschapsset)   |
| Craft, cybernetics         | Je kunt zelf cybernetische ledematen maken. Deze kunnen dan door iemand met de skill surgeon bevestigd worden. Zie <b>Appendix III: Craft en Repair</b> voor een meer uitgebreide uitleg.(uitrusting: een gereedschapsset)  |
| Craft, droids              | Je kunt zelf droids maken en programmeren. Zie <b>Appendix III: Craft en Repair</b> voor een meer uitgebreide uitleg.(uitrusting: een gereedschapsset)  |
| Craft, electronics         | Je kunt zelf allerhande electronica, zoals computersystemen en geavanceerde gereedschappen maken. Zie <b>Appendix III: Craft en Repair</b> voor een meer uitgebreide uitleg.(uitrusting: een gereedschapsset)   |
| Craft, lightsaber          | Je kunt zelf een lightsaber in elkaar zetten. Zie <b>Appendix III: Craft en Repair</b> voor een meer uitgebreide uitleg.(uitrusting: een gereedschapsset)   |
| Craft, medical supplies    | Je kunt zelf allerlei medische benodigheden maken, zoals stimms en medpacks. Zie <b>Appendix III: Craft en Repair</b> voor een meer uitgebreide uitleg.(uitrusting: een gereedschapsset)  |
| Craft, X                   | Je hebt er je beroep van gemaakt om iets in elkaar te zetten dat niet onder een ander craft skill valt. Bij aankoop van deze skill moet je kiezen wat dit is. Zie <b>Appendix III: Craft en Repair</b> voor een meer uitgebreide uitleg.(uitrusting: een gereedschapsset)   |
| Disable device I, II & III | Je weet hoe je bepaalde electronica onklaar moet maken, zoals sloten en alarmsystemen. Om deze skill te gebruiken heb je een setje elektronische lockpicks nodig. De elektronica waar je mee werkt, wordt gefysrept door een bord met gaatjes. In de gaatjes zitten stokjes. Als je een volle minuut gewerkt hebt (uitspelen!) moet je een van je niveau afhankelijk aantal stokjes uit het bord halen: 3 op niveau I, 2 op niveau II en slechts 1 op niveau III. De uiteindes van de stokjes hebben een kleurencode; als je alleen maar groene stokjes hebt gepakt, is het je gelukt om de electronica onklaar te maken. Als er ook maar één zwart stokje bij je selectie zit, is de poging mislukt. Pak je een rood stokje, dan heb je een ernstige fout gemaakt: je krijgt door een flinke stroomstoot 1 punt schade! Andere kleurcodes zijn mogelijk; die staan dan, met hun effect, op het bord vermeld. Je moet, ongeacht de uitkomst, hierna de stokjes weer terug in de gaatjes zetten, met de kleurencode verborgen. (uitrusting: een set (elektronische) lockpicks) |
| Dodge I,II, & III          | Met deze vaardigheid ontwijk je schoten. In de praktijk komt het erop neer dat je maximaal drie levenspunten extra hebt. Als je deze skill gebruikt zeg je duidelijk "Dodge!" tegen de persoon die je aanviel. <b>hoofdstuk 4: Gevechten en verwondingen</b> voor de uitleg over vechten.   |
| Explosives                 | Je weet hoe je om moet gaan met explosieven en hoe je explosieve ladingen moet plaatsen om maximaal effect te bereiken. De gebruikte explosieven  |

worden gefysrept door trekrotjes, die je als valstrik kunt opzetten. Als iemand een trekrotje laat afgaan, dan telt dat voor het slachtoffer alsof hij door een bowcaster op zijn torso is geraakt. Zie **hoofdstuk 4: Gevechten en verwondingen** voor verdere informatie. Als je je explosieven wilt gebruiken om bijvoorbeeld een deur nogal onsubtiel te openen, moet er een spelleider bij zijn om het effect te bepalen. (uitrusting: maximaal 3 explosieve charges)

|                         |   |
|-------------------------|---|
| First aid               | Met deze skill kun je combat stimms gebruiken om verloren LP te herstellen en kun je ernstige verwondingen stabiliseren. Zie voor nadere uitleg het hoofdstuk over gevechten en verwondingen. (uitrusting: 10 combat stimms, gefysrept door M&M's, Smarties of andere kleine ronde snoepjes)  |
| Forgery                 | Je kunt documenten en berichten vervalsen. Ga altijd naar de spelleiding als je deze skill wilt gebruiken.  |
| Hide                    | Zolang je stil blijft zitten en voor minstens de helft wordt bedekt door dingen als bijvoorbeeld struikgewas, mag je een vuist in de lucht steken. Je bent dan verstopt en kan in principe niet gezien worden, tenzij je beweegt. Zodra je bijvoorbeeld een aanval doet, ben je zichtbaar!  |
| History                 | Je hebt kennis van geschiedenis en archeologie. De spelleiding zal je af en toe extra informatie geven over historische onderwerpen en als je zelf denkt deze skill nuttig te kunnen gebruiken, kun je er een spelleider over aanspreken.   |
| Interrogate I, II & III | Je bent bedreven in diverse ondervragingstechnieken en bent een meester in informatie uit iemand krijgen. Als je de tijd hebt om iemand onder handen te nemen, kun je hem 2 vragen per niveau per dag naar waarheid laten antwoorden. Als de ondervraagde echter de skill Iron Will heeft van een niveau gelijk aan of hoger dan jouw Interrogate skill, dan kan hij er voor kiezen om niet of met leugens te antwoorden.   |
| Language                | Je kunt een extra taal spreken (of op zijn minst begrijpen) en lezen (als er een geschreven vorm van de taal is). Deze skill kun je zo vaak kopen als je wilt, iedere keer voor een andere taal. Ieder beginnend karakter krijgt gratis de galactische standaardtaal Basic en, als hij een alien is, de taal van zijn thuiswereld. Als je iets in een andere taal dan Basic wilt zeggen, begin je zin dan met het noemen van de taal, bijvoorbeeld "Huttese: Voer ze aan de Rancor!" of "Rodian: Hoe gaat het ermee?" |
| Medical care:           | Met behulp van een medpack kun je normale verwondingen genezen en ernstige verwondingen stabiliseren. Zie voor nadere uitleg het hoofdstuk over gevechten en verwondingen. (uitrusting: 3 medpacks)   |
| Melee weapons, short    | Je kunt normale wapens voor het man-tot-man gevecht gebruiken met een lengte tot 60 cm. (uitrusting: een kort melee weapon)   |
| Melee weapons, medium   | Je kunt normale wapens voor het man-tot-man gevecht gebruiken met een lengte tussen de 50 en 120 cm. (uitrusting: een medium melee weapon)  |
| Melee weapons, long     | Je kunt normale wapens voor het man-tot-man gevecht gebruiken met een lengte groter dan 100 cm. (uitrusting: een lang melee weapon)   |
| Pick pocket I, II & III | Je kunt ongemerkt iemands zakken rollen. Dit doe je door op de zak in kwestie een aantal stickertjes één voor één te plakken. Heb je het benodigde aantal stickertjes geplakt, dan ga je naar een spelleider en meldt dit. De spelleider zal vervolgens naar eigen beoordeling dingen uit de zak van het slachtoffer gaan halen en dit zo discreet mogelijk aan jou geven. Op niveau I moet je 3 stickertjes  |

|                      |  |
|----------------------|--|
|                      | <p>plakken, op niveau II 2, en op niveau III nog maar 1 stickertje. <i>Voor alle spelers geldt dat als je ziet dat er stickers op je tas zitten, je deze mag verwijderen. Tijd-in heb je dan bijvoorbeeld gemerkt dat je tas open staat, en kun je deze weer sluiten. De spelleider weet wel of je op tijd was of niet. Als je iemand daadwerkelijk een sticker ziet plakken, dan heb je hem of haar betrap bij het zakkenrollen.</i></p>  |
| Pilot I, II & III    | <p>Je kunt verschillende voertuigen, waaronder sterrenschepen, besturen. Hoe hoger je niveau, een des te betere piloot ben je. Zie appendix V voor een nadere uitleg.</p>  |
| Repair               | <p>Je kunt uiteenlopende reparaties aan beschadigde technologische voorwerpen uitvoeren. Zie appendix III voor een meer uitgebreide uitleg. (uitrusting: een gereedschapsset)</p>  |
| Slicing I, II & III  | <p>Je kunt inbreken in beveiligde computersystemen, als de beveiliging van en gelijk of lager niveau is als je niveau in slicing. Bij een time-in computersysteem staat een bakje met enveloppen. Voor iedere 5 minuten dat je ongestoord met het computersysteem kan werken, mag je de inhoud van 1 envelop bekijken. Stop daarna altijd de inhoud weer terug en zet de envelop weer in het bakje! Op sommige enveloppen staat een niveau vermeldt. Je moet Slicing hebben van een niveau gelijk aan of hoger dan het op de envelop vermelde niveau om de inhoud te mogen bekijken.</p> |
| Sneak                | <p>Je kunt van verstopplek naar verstopplek sluipen. Als je verstopt bent, en je loopt niet echt door iemands blikveld, en je eindigt op een plek waar je ook verstopt bent, mag je maximaal 7 stappen doen en toch je vuist in de lucht houden, zodat je nog steeds ongezien bent.</p>  |
| Strength I, II & III | <p>Je bezit een uitzonderlijk grote lichamelijke kracht. Hoe hoger je niveau, hoe sterker je bent. Deze skill kan van groot belang zijn als je bijvoorbeeld een deur wilt inbeuken of gaat armpje drukken met die ene Wookiee.</p>   |
| Subdue               | <p>Je kunt iemand bewusteloos slaan. Je tikt dan iemand zachtjes tussen de schouderbladen met een wapen en zegt "subdue". Iemand is dan 1 minuut lang bewusteloos</p>  |
| Surgery              | <p>Als je toegang hebt tot de juiste voorzieningen kun je ernstige verwondingen genezen. Ook kun je vervangende cybernetische lichaamsdelen aanzetten. Zie voor nadere uitleg het hoofdstuk over gevechten en verwondingen.</p>  |
| Throwing weapons     | <p>Je kunt eenvoudige werpwapens gebruiken. (uitrusting: maximaal 4 werpwapens)</p>  |
| Treat disease        | <p>Je kunt een diagnose stellen en ziektes behandelen. De behandeltime en de behandelmethode hangt af van de ziekte</p>  |
| Vibroweapons, short  | <p>Je kunt vibrowapens gebruiken met een lengte tot 60 cm. (uitrusting: een kort vibroweapon)</p>  |
| Vibroweapons, medium | <p>Je kunt vibrowapens gebruiken met een lengte tussen de 50 en 120 cm. (uitrusting: een medium vibroweapon)</p>   |
| Vibroweapons, long   | <p>Je kunt vibrowapens gebruiken met een lengte groter dan 100 cm. (uitrusting: een lang vibroweapon)</p>  |

## Background

Een collectie van dingen die geen skills zijn, maar die je wel met skill punten aankoopt bij het maken van een nieuw karakter.

|                       |  |
|-----------------------|--|
| Indebted I tot V      | Met Indebted kun je beginnen met waardevolle spullen of schepen. Elke stap in indebted geeft je 5000 CR aan handels waar of andere zaken OF een size class voor een schip. Indebted I & II ben je verschuldigd aan de IGBC (InterGalactic Banking Clan), maar vanaf Indebted III ben je het verschuldigd aan een Misdaad Syndicaat. NOOT als je puur met wat extra cash wil beginnen, dan neem je de achtergrond "Big Spender". Het is, in overleg met SL's, toegestaan te combineren met andere spelers   |
| Rank                  | Je begint het spel met een hoge rang in een officiële organisatie, met alle plichten en privileges van dien. Zolang je je plicht doet, kun je bijvoorbeeld steun vragen aan je organisatie. ("Generaal? M'n starfighter is weer neergestort en nu vroeg ik mij af...") Het staat echter niet vast dat je die steun ook daadwerkelijk krijgt, dat is uiteraard naar beoordeling van de spelleiding.   |
| Change class          | Je verandert je karakterklasse. Voortaan koop je je skills uit je nieuwe klasse.   |
| Iron will I, II & III | Je hebt een uitzonderlijk sterke wilskracht. Je kunt de skill interrogate en de Force power affect mind weerstaan, mits die een niveau hebben dat gelijk is aan of lager dan je niveau iron will.  |
| Big Spender           | Per keer dat je dit aankoopt, krijg je 500 CR extra. Je mag dit meerdere keren nemen   |
| Contacts              | Contacten zijn personen die je hebt leren kennen en die je best willen helpen met dingetjes. Je mag 1 keer per dag contact opnemen met elk contact dat je hebt. Deze kunnen informatie of spullen leveren (spullen zijn niet gratis en soms zal je ook voor de info moeten betalen). Je moet wel specificeren wat voor soort contacten je hebt. Bijv. Onderwereld, Wapenhandelaren, Politici Etc. De contacten die je hebt, zijn wel afhankelijk van je klasse. Een "soldier" heeft weinig kans op politieke contacten op te bouwen, net als een "diplomat" niet snel criminele contacten zou hebben. Wil je contacten hebben die niet toepasselijk zijn voor je class, dan betaal je het dubbele en zul je een goed achtergrond verhaal ervoor moeten verzinnen. Je speelt het uit met een SL, wat je hem IC vertelt is wat er (mogelijk) geregeld kan worden door je contact. Je dient je contact (1 per keer dat je contacten aankoopt) kort te omschrijven (naam, ras en hoe je hem kent). De rest wordt ingevuld door de SL's. LET OP! Contacten werken 2 kanten op en soms zal een contact kleine dingen van jou vragen of iets willen hebben (waar betaalt voor wordt). Simpele verzoeken zijn geen probleem. Bijv. aan je politie contacten vragen naar de achtergrond van iemand, aan je politieke contacten vragen hoe de sfeer/stemming is rond een bepaald probleem of aan je criminele contacten vragen wie je moet benaderen voor bepaalde diensten. |

## Hoofdstuk 3: Karakterklassen

Hieronder staan de lijsten met skills waar de verschillende karakterklassen kunnen kiezen. Iedereen kan backgrounds kopen. Als je een skill uit een andere lijst wilt hebben, kost het je twee keer zoveel punten als voor iemand anders uit die lijst. Het is ook mogelijk om helemaal van klasse te veranderen, hiervoor moet je eerst de skill Change class nemen. Achter de skills staat hoeveel punten de skill kost. Als er ook een andere skill genoemd wordt, moet je eerst die andere skill hebben om deze skill te mogen nemen.

NOOT de Jedi klasse staat hier niet tussen, de Jedi hebben hun eigen hoofdstuk met alle regels voor Jedi en de Force. Jedi kunnen alleen uit die lijst kiezen.

## Soldier

Dit zijn de vechters en militairen van de melkweg. Ze zijn expert op het gebied van allerlei soorten wapens en pantsers, maar er is weinig ruimte voor andere vaardigheden.

|                       |  |
|-----------------------|--|
| Ambidexterity         | 7 + een skill voor een eenhandig wapen |
| Armour, light         | 4                                      |
| Armour, heavy         | 4; Armour, light                       |
| Astrogate             | 2                                      |
| Blaster               | 2                                      |
| Blaster Rifle         | 2 + Blaster                            |
| Bowcaster             | 6                                      |
| Computer Use          | 2                                      |
| Dodge I               | 4                                      |
| Dodge II              | 4 + Dodge I                            |
| Dodge III             | 4 + Dodge II                           |
| Explosives            | 4                                      |
| Iron will I           | 4                                      |
| Language              | 3                                      |
| Melee weapons, short  | 2                                      |
| Melee weapons, medium | 4                                      |
| Melee weapons, long   | 6                                      |
| Pilot I               | 2                                      |
| Pilot II              | 4 + Pilot I                            |
| Pilot III             | 4 + Pilot II                           |
| Repair                | 4                                      |
| Strength I            | 4                                      |
| Strength II           | 4 + Strength I                         |
| Strength III          | 4 + Strength II                        |
| Throwing weapons      | 4                                      |
| Vibroweapons, short   | 3                                      |
| Vibroweapons, medium  | 5                                      |
| Vibroweapons, long    | 7                                      |

## Scout

De scout voelt zich thuis in de wildernis en de onverkende gebieden van de melkweg. Hij is goed in staat om voor zichzelf te zorgen in uiteenlopende situaties en is vaak zeker geen slechte vechter.

|                       |                  |
|-----------------------|------------------|
| Armour, light         | 4                |
| Astrogate             | 2                |
| Blaster               | 2                |
| Blaster Rifle         | 3 + blaster      |
| Chemistry I           | 3                |
| Chemistry II          | 3 + Chemistry I  |
| Chemistry III         | 3 + Chemistry II |
| Computer Use          | 2                |
| Dodge I               | 4                |
| Dodge II              | 4+ Dodge I       |
| Explosives            | 4                |
| First aid             | 4                |
| Hide                  | 4                |
| Language              | 3                |
| Melee weapons, short  | 2                |
| Melee weapons, medium | 4                |
| Melee weapons, long   | 6                |
| Pilot I               | 2                |
| Pilot II              | 4 + Pilot I      |
| Pilot III             | 4 + Pilot II     |

|                      |                     |
|----------------------|---------------------|
| Repair               | 4                   |
| Sneak                | 4 + Hide            |
| Strength I           | 4                   |
| Subdue               | 4 + een melee skill |
| Throwing weapons     | 4                   |
| Treat disease        | 4                   |
| Vibroweapons, short  | 3                   |
| Vibroweapons, medium | 5                   |

### Scoundrel

In de melkweg wordt het niet overal even nauw genomen met de wet. De scoundrel vertegenwoordigt het criminele element, maar onder scoundrels vind je bijvoorbeeld ook de detectives die al dat geboefte probeert aan te pakken.

|                       |                       |
|-----------------------|-----------------------|
| Appraising            | 3                     |
| Astrogate             | 2                     |
| Blaster               | 2                     |
| Chemistry I           | 2                     |
| Chemistry II          | 2 + Chemistry I       |
| Chemistry III         | 2 + Chemistry II      |
| Computer Use          | 2                     |
| Disable device I      | 4 + Computer use      |
| Disable device II     | 4 + Disable device I  |
| Disable device III    | 4 + Disable device II |
| Dodge I               | 4                     |
| Dodge II              | 4 + Dodge I           |
| Forgery               | 4                     |
| Hide                  | 4                     |
| Language              | 3                     |
| Melee weapons, short  | 2                     |
| Melee weapons, medium | 4                     |
| Melee weapons, long   | 6                     |
| Pick pocket I         | 4                     |
| Pick pocket II        | 4 + Pick pocket I     |
| Pick pocket III       | 4 + Pick pocket II    |
| Pilot I               | 2                     |
| Pilot II              | 4 + Pilot I           |
| Pilot III             | 4 + Pilot II          |
| Repair                | 4                     |
| Slicing I             | 4 + Computer use      |
| Slicing II            | 4 + Slicing I         |
| Slicing III           | 4 + Slicing II        |
| Sneak                 | 4 + Hide              |
| Strength I            | 4                     |
| Subdue                | 4 + een melee skill   |
| Throwing weapons      | 4                     |
| Vibroweapons, short   | 3                     |

## Medic

De melkweg is een gevaarlijke plaats. De medic is er om hen te helpen, voor wie dat gevaar te veel is geworden.

|                         |                  |
|-------------------------|------------------|
| Astrogate               | 2                |
| Blaster                 | 2                |
| Chemistry I             | 2                |
| Chemistry II            | 2 + Chemistry I  |
| Chemistry III           | 2 + Chemistry II |
| Computer Use            | 2                |
| Craft, cybernetics      | 4                |
| Craft, medical supplies | 4                |
| Dodge I                 | 4                |
| First aid               | 4                |
| Language                | 3                |
| Medical care            | 4 + First Aid    |
| Melee weapons, short    | 2                |
| Melee weapons, medium   | 4                |
| Melee weapons, long     | 6                |
| Pilot I                 | 2                |
| Strength I              | 4                |
| Surgery                 | 4 + Medical care |
| Throwing weapons        | 4                |
| Treat disease           | 3                |
| Vibroweapons, short     | 3                |

## Tech Specialist

Velen nemen de technologische wonderen van de melkweg voor lief. Zo niet de tech specialists, die die wonderen mogelijk maken.

|                       |                       |
|-----------------------|-----------------------|
| Astrogate             | 2                     |
| Blaster               | 2                     |
| Computer Use          | 2                     |
| Craft, armoury        | 4                     |
| Craft, cybernetics    | 4                     |
| Craft, droids         | 4                     |
| Craft, electronics    | 4                     |
| Craft, X              | 4                     |
| Disable device I      | 4 + Computer use      |
| Disable device II     | 4 + Disable device I  |
| Disable device III    | 4 + Disable device II |
| Dodge I               | 4                     |
| Explosives            | 4                     |
| Forgery               | 4                     |
| Language              | 3                     |
| Melee weapons, short  | 2                     |
| Melee weapons, medium | 4                     |
| Melee weapons, long   | 6                     |
| Pilot I               | 2                     |
| Pilot II              | 4 + Pilot I           |
| Pilot III             | 4 + Pilot II          |
| Repair                | 2                     |
| Slicing I             | 4 + Computer use      |
| Strength I            | 4                     |
| Throwing weapons      | 4                     |
| Vibroweapons, short   | 3                     |

## Diplomat

De tolk, de handelaar, de senator, maar ook de niets ontziende officier die je ondervraagt, iedereen die het van kennis, psychologie en etiquette moet hebben is te vinden onder de Diplomats.

|                       |                    |
|-----------------------|--------------------|
| Appraising            | 3                  |
| Astrogate             | 2                  |
| Blaster               | 2                  |
| Computer Use          | 2                  |
| Disable device I      | 4 + Computer use   |
| Dodge I               | 4                  |
| History               | 3                  |
| Interrogate I         | 4                  |
| Interrogate II        | 4 + Interrogate I  |
| Interrogate III       | 4 + Interrogate II |
| Iron will I           | 2                  |
| Iron will II          | 3 + Iron will I    |
| Iron will III         | 3 + Iron will II   |
| Language              | 1                  |
| Melee weapons, short  | 2                  |
| Melee weapons, medium | 4                  |
| Melee weapons, long   | 6                  |
| Pilot I               | 2                  |
| Pilot II              | 4 + Pilot I        |
| Pilot III             | 4 + Pilot II       |
| Slicing I             | 4                  |
| Throwing weapons      | 4                  |
| Strength I            | 4                  |
| Vibroweapons, short   | 3                  |

## Backgrounds

|                   |                          |
|-------------------|--------------------------|
| Big Spender       | 2                        |
| Change class      | 4                        |
| Contacts          | 3 per contact            |
| Indebted I tot IV | 4 per niveau in Indebted |
| Iron will I       | 4                        |
| Iron will II      | 5 + Iron will I          |
| Iron will III     | 6 + Iron will II         |

## Hoofdstuk 4: Gevechten en verwondingen

### Schade

In principe doen bijna alle wapens 1 schade. Karakters hebben 3 levenspunten (LP). Iedere keer dat je, waar dan ook, met uitzondering van het hoofd, geraakt wordt, verlies je er hier 1 van. Dit moet je zien als schoten die net niet raak zijn, waar je voor moet wegduiken en dus moe van wordt, of simpelweg je goede karma dat je als de cinematografische held die je bent natuurlijk hebt. Als je bepantsering draagt, werken de punten die je daarvan krijgt als een soort extra LP. Iemand met de skill First Aid kan LP herstellen door je combat stimms toe te dienen. Iemand met de skill Dodge krijgt effectief een extra levenspunt.

Als je LP op zijn, moet je uitkijken. Als je nu geraakt wordt raak je gewond. Bij de eerste treffer krijg je een normale verwonding. Het effect hangt af van de locatie. Een gewond ledemaat kan niet meer gebruikt worden. Als je torso verwond is, kun je niet veel meer dan kermend op de grond liggen, hoewel je nog wel bij bewustzijn bent. Iemand met de skill Medical Care kan een wond genezen door gebruik te maken van een medpack.

Wordt je nog eens geraakt op een al gewonde locatie, dan krijg je daar een ernstige verwonding. Het directe effect is hetzelfde als bij een normale verwonding, hoewel je met een ernstig verwonde torso bewusteloos bent. Als een ernstige verwonding niet binnen 5 minuten wordt gestabiliseerd door iemand met First Aid, wordt deze permanent. Is de verwonding aan je torso, dan ben je dood, is het op een ledemaat, dan kun je dat ledemaat nooit meer gebruiken (vervanging door een cybernetische prothese is mogelijk, maar duur). Als de wond gestabiliseerd is, is het directe gevaar geweken, maar een ernstige verwonding kan alleen genezen worden door iemand met de skill Surgery en de juiste spullen, zoals een ziekenboek of een bacta-tank.

## Genezen

Als je alleen LP kwijt bent, kun je die weer terug krijgen als iemand met de skill First Aid je combat stimms toedient. Je kunt dit niet zelf doen, tenzij je zelf die skill hebt! De stimms moeten één voor één gegeven worden, oftewel, eerst netjes je mond leegeten en goed kauwen. Je kunt LP ook op natuurlijke wijze terugkrijgen: na een goede nachtrust heb je al je LP weer terug.

Als je gewond bent, moet er een medpack en iemand met de skill Medical Care aan te pas komen. Een medpack is een klein EHBO pakketje en is slecht één keer te gebruiken. Het toepassen van een medpack duurt, inclusief diagnose stellen, de juiste medicijnen toedienen, etc., minstens een volle minuut. Speel de medische verzorging goed uit.

Als je een ernstige verwonding hebt, moet je eerst gestabiliseerd worden door iemand met First Aid. Net als het toepassen van een medpack kost dit minstens een volle minuut. Daarna moet de ernstige verwonding nog behandeld worden door iemand met de skill Surgery. De chirurg moet daarvoor de beschikking hebben over een ziekenboek en is minstens 10 minuten bezig. Daarna pas is de wond genezen.

Wordt een ernstige verwonding niet of niet op tijd gestabiliseerd dan ben je of dood, of een ledemaat kwijt, afhankelijk van waar je gewond was. Een geamputeerd ledemaat moet vervangen worden door een cybernetische prothese. In zo'n geval is de chirurg, mits de prothese voor handen is, eerst 10 minuten bezig om de ernstige verwonding te genezen, en vervolgens nog eens 10 minuten (voor een totaal van 20 minuten dus) om de prothese aan te zetten.

## Bewusteloos slaan

Het is mogelijk om iemand bewusteloos te slaan, maar alleen als je de skill Subdue hebt. Je tikt dan iemand zachtjes tussen de schouderbladen met een wapen en zegt "subdue". Iemand is dan 1 minuut lang bewusteloos.

## Wapens

Binnen Heroes of the Republic wordt niet gekeken naar ammo e.d je kan gewoon pijltjes oprapen en opnieuw gebruiken (indien ze in je nerf wapen passen). Alle electrisch aangedreven nerfwapens vallen onder "*Blaster Rifle*". Bij wijze van uitzondering, valt de nerf Raider ook onder "*Blaster Rifle*" vanwege zijn mogelijkheid om zeer snel te schieten.

|                   |  |
|-------------------|--|
| Blasters          | Dit zijn de meest gebruikte wapens van het Star Wars universum. Schoten van een blaster kunnen worden afgeweerd met de skill Deflect Blasters.   |
| Blaster Rifles    | Groter dan blasters, met een groter bereik. Hebben een hogere capaciteit aan munitie dan een Blaster. Schoten van een blaster rifle kunnen worden afgeweerd met de skill Deflect Blasters.   |
| Bowcaster         | Dit traditionele wapen van de Wookies van Kashyyyk is een combinatie van blaster technologie en een krachtige kruisboog. Een bowcaster heeft een bijzonder hoge vuurkracht. Een pantser dat geraakt wordt verliest meteen alle punten, of het nu licht of zwaar is. Een ongepantserd doel verliest meteen alle LP. Een wond, veroorzaakt door een bowcaster, is altijd een ernstige verwonding. Een schot van een bowcaster kan wel afgeweerd worden met Deflect Blasters. |
| Explosive charges | Dit zijn OC trekrotjes die iemand met de skill Explosives ergens als valsstrik kan   |

achterlaten. Laat je een trekrotje afgaan, dan ben je in de val gelopen. Het effect is hetzelfde alsof je door een bowcaster op je torso bent geraakt, oftewel, als je pantser droeg is dat nu stuk, als je geen pantser maar nog wel LP had ben je die allemaal kwijt, en had je geen pantser en geen LP dan heb je een ernstige verwonding op je torso.

|                  |  |
|------------------|--|
| Melee weapons    | Dit zijn eenvoudige handwapens, in wat voor vorm dan ook.  |
| Vibroweapons     | Dit zijn handwapens met een technologisch component, zoals een zeer snel vibrerend snijvlak of een energieveld. Een vibroweapon negeert punten van pantser en kan niet kapot gemaakt worden door een lightsaber. Een vibrowapen is OC te herkennen omdat er een helder gekleurd lintje aan hangt.  |
| Lightsaber       | Het klassieke wapen van de Jedi. Het energieblad van een lightsaber heft een enorme vernietigende kracht. Pantserpunten worden genegeerd, maar levenspunten werken op de gebruikelijke manier. Alle verwondingen zijn meteen ernstige verwondingen. Een normaal wapen (niet een vibroweapon) dat geraakt wordt door een lightsaber wordt doormidden gehakt en is niet meer te gebruiken.<br><br><i><u><b>NOOT</b> Het is NIET toegestaan op nerf wapens te slaan. Wil je een blaster doormidden hakken, dan raak je de arm en zeg je dat je de blaster doormidden sloeg!</u></i> |
| Throwing Weapons | Dit zijn in principe korte melee weapons die speciaal ontworpen zijn om mee te werpen. Een werpwapen kan worden afgeweerd met Deflect Blasters.  |

## Hoofdstuk 5: The Jedi Praxeum

Een klein aantal uitverkorenen voelen een sterke verbintenis met de mysterieuze kracht die alles in het universum met elkaar verbindt. Dit kan hen veel macht geven, maar ook een grote verantwoordelijkheid, want de verleiding van de Duistere Kant ligt altijd op de loer. Hoewel deze klasse Jedi heet, is dit ook de klasse van andere Force-gebruikers, zoals de gevreesde Sith, de heksen van Dathomir en de natuurpriesters van Ithor. Een beginnend Jedi karakter begint altijd als lightsider, maar het is maar al te makkelijk om tijdens het spel dark side te worden.

NB Houd er rekening mee dat je een in-character meester nodig hebt om nieuwe skills uit deze lijst erbij te kopen, tenzij deze skill ook voorkomt in de algemene skill lijst. Een meester is iemand waarvan de spelleiding heeft bepaald dat hij andere Jedi skills kan aanleren. Dit is niet hetzelfde als de titel/rang Jedi Master!

De titel/rang van Padawan, Jedi Knight en Jedi Master zijn puur ingame termen en zal je dan ook ingame moeten zien te verkrijgen.

## De Force

De Force heeft een lichte en een donkere kant en voor iedere Force gebruiker ligt het gevaar van de duistere kant altijd op de loer. Iedere speler die een Jedi speelt zal constant scherp in de gaten worden gehouden door de spelleiding. Iedere Jedi-speler begint als een Light Side Jedi, maar als wij zien dat je je te veel open stelt voor de duistere kant van de Force zal dat snel gedaan zijn. Kijk met name uit voor het verspreiden van negatieve emoties, zoals angst en agressie, zowel bij anderen als bij jezelf, en hoe je je Force Powers gebruikt. Als je bijvoorbeeld met grote regelmaat *Affect Mind* gebruikt, wijst dit erop dat je het niet zo nauw neemt met de vrije wil van andere levende wezens. Ook dit soort dingen kunnen leiden naar de Dark Side.

Sommige Force powers zijn aangemerkt als Light Side of Dark Side. Een Dark Side karakter kan geen Light Side powers gebruiken en er zullen ook nog andere nadelen zijn, maar daar kom je dan tijdens het spel wel achter... Dit geldt natuurlijk ook andersom, een Light Sider kan geen Dark Side powers gebruiken!

**Let dus op!** Al met al brengt het spelen van een Jedi meer met zich mee dan een lightsaber meenemen en denken dat je vreselijk *cool* bent. Een Light Side karakter zal erg zijn best moeten doen om aan de verleiding van de Dark Side te weerstaan en een Dark Side karakter zal er snel genoeg achter komen dat de duistere zijde een verraderlijke meester is.

Afhankelijk van je skills kun je maar een beperkt aantal keer per dag een Force power gebruiken.

Let op: Iemand lichamelijk genezen door middel van de Force vereist grote moeite en een extreme concentratie. Als je daarom een power gebruikt die staat aangemerkt als Force Healing, dan telt dat alsof je twee keer een Force power hebt gebruikt.

De powers hieronder zijn de meest bekende krachten. Er zijn ook nog andere, geheime krachten en technieken. Hier moet je echter tijdens het spel achter komen. Je kan als speler NIET met Dark Side Force Powers beginnen, ze staan bij "Lure of the Dark Side" als voorbeeld en zodat je weet wat het effect is als het tegen je wordt gebruikt.

## Specifieke Jedi skills

**Force Use I:** Je kunt 5 keer per dag een Force power gebruiken en je kan kiezen uit de powers van Force I.

**Force Use II:** Je kunt nog eens 5 keer extra per dag een Force power gebruiken en je kan kiezen uit de powers van Force I en Force II. Je moet wel eerst 3 Force I powers hebben, voordat je Force II Powers kunt aankopen.

**Force Use III:** Je kunt nog eens 5 keer extra per dag een Force power gebruiken en je kan kiezen uit de powers van Force I, II en III. Je moet wel eerst 3 Force II powers hebben, voordat je Force III Powers kunt aankopen.

**Lightsaber:** Je kunt met een lightsaber vechten. (uitrusting: een lightsaber)

**Lightsaber staff:** Je kunt met een dubbele lightsaber vechten, een op een staf lijkend wapen zoals Darth Maul gebruikte. (uitrusting: een dubbele lightsaber)

**The Force is my ally:** Je band met de Force is erg sterk en je kunt een extra Force power per dag gebruiken. Deze skill kun je zo vaak kopen als je wilt.

## Skill list

|                        |  |
|------------------------|--|
| Ambidexterity          | 8 + een skill voor een eenhandig wapen |
| Astrogate              | 2                                      |
| Blaster                | 4                                      |
| Computer Use           | 2                                      |
| Craft, lightsaber      | 4 + Lightsaber                         |
| Dodge I                | 4                                      |
| Dodge II               | 4 + Dodge I                            |
| Dodge III              | 4 + Dodge II                           |
| History                | 4                                      |
| Force Power, Force I   | 2 + Force I                            |
| Force Power, Force II  | 2 + Force I + 3 Force I powers         |
| Force Power, Force III | 2 + Force II + 3 Force II powers       |
| Force I                | 4                                      |
| Force II               | 4 + Force I                            |
| Force III              | 6 + Force II                           |
| Language               | 3                                      |
| Lightsaber             | 4 + Force I                            |
| Lightsaber staff       | 7 + Lightsaber                         |
| Melee weapons, short   | 3                                      |
| Melee weapons, medium  | 5                                      |

|                      |             |
|----------------------|-------------|
| Melee weapons, long  | 7           |
| Pilot I              | 2           |
| Pilot II             | 4 + Pilot I |
| Strength I           | 4           |
| The Force is my ally | 2 + Force I |

## Backgrounds

|                  |                          |
|------------------|--------------------------|
| Big Spender      | 2                        |
| Contacts         | 3 per contact            |
| Indebted I en II | 4 per niveau in Indebted |
| Iron will I      | 4                        |
| Iron will II     | 5 + Iron will I          |
| Iron will III    | 6 + Iron will II         |

## Force I Powers

### Deflect Blaster

Je kunt 4 keer per gevecht een treffer van een blaster negeren door meteen “deflect” te zeggen. Je moet dan wel een geactiveerde lightsaber vasthebben, daar vrij mee kunnen bewegen en je moet het schot zien aankomen. Je kan 1 treffer per keer “deflecten”.

### Sense Force I

Met deze power kun je aanvoelen of een bepaalde plaats sterk is in de Force en of die plek light of dark side is. Bij personen kun je dat op deze manier niet aanvoelen, ook niet als je je concentreert op een plek waar ‘toevallig’ iemand staat.

Als je Sense Force hebt, mag je ook een ander met Sense Force blokkeren. Het kost je wel het aantal Force punten dat er als niveau tegen je gebruikt wordt. Bijv. Sense Force III blokkeren kost je 3 punten. Iemand met Sense Force I kan dus een ander met Sense Force III blokkeren.

### Affect Mind I

Dit is de bekende Jedi mind trick. Hiermee kun je een ander overtuigen dat een suggestie die je doet, waar is. De suggestie moet kort van duur zijn en geloofwaardig. Het moet ook echt een suggestie zijn, en geen bevel. “Dit zijn niet de droids die je zoekt” kan wel, “je bent nu mijn willoze slaaf” niet. Het slachtoffer zal handelen alsof de suggestie waar is, en tenzij hij er door een ander of door overweldigend bewijs van overtuigd wordt, zal hij niet beseffen dat er een mind trick met hem is uitgehaald.

Om deze power te gebruiken, maak je de bekende zwaai met je hand, en noem je je suggestie gevolgd door je Affect Mind niveau, bijvoorbeeld “Dit zijn niet de droids die je zoekt, Affect Mind 1”. Als je doel een Iron Will heeft, of zelf Affect Mind kent op een niveau gelijk aan of hoger dan jouw Affect Mind, heeft de power geen effect op hem.

### Force Push

Je genereert met de Force een schokgolf om iemand van je weg te duwen. Je maakt een duwende beweging met een hand en zegt “Force push”. Je doel wordt drie meter achteruit geduwd en valt op de grond.

### Meditate (light)

Door middel van bepaalde meditatietechnieken kun je bij jezelf LP herstellen. Je moet hiervoor op een rustige plek zitten en niet gestoord worden. Iedere volle 5 minuten meditatie geeft je 1 LP terug. Als je tijdens je meditatie gestoord wordt, krijg je geen LP terug! NB: Het gebruik van Meditate in combinatie met de skill Craft Lightsaber telt niet als Force Healing. Zie appendix III.

### **Remain Concious**

Met deze power kun je bij bewustzijn blijven, als je eigenlijk om wat voor reden dan ook bewusteloos zou raken, door bijvoorbeeld een ernstige verwonding of verdovende middelen.

### **Vision I**

Door 10 minuten te mediteren over een bepaalde plaats of persoon, kun je een visioen van die persoon of plaats krijgen. De spelleiding beslist of je daadwerkelijk een visioen krijgt en wat je ziet. Deze power werkt dus lang niet altijd! Op dit niveau kun je alleen visioenen krijgen van plekken en personen die je al goed kent.

## **Force II Powers**

### **Ionize**

Je kunt met 1 aanraking een systeem of droid overladen, waardoor deze een tijdje niet werkt. Het systeem of de droid is 60 tellen uitgeschakeld, nadat je het hebt aangeraakt.

### **Force Disarm**

Wijs duidelijk naar een persoon en zeg "Force Disarm!". De persoon in kwestie moet de wapens die hij in zijn handen heeft laten vallen en 2 stappen terug doen. Werkt NIET op lightsabers die vastgehouden worden door een Jedi of Sith.

### **Vital Transfer (Light)**

Je gebruikt je eigen levenskracht om iemand te genezen.

Vereist dat je je concentreert op de persoon die je helpt en dat je hem aanraakt. Per minuut dat je je concentreert mag je 1 LP aan hem geven. Als je LP opzijn, mag je doorgaan en verwondingen oplopen om hem te genezen. De LP en verwondingen zijn niet te genezen met combat stims of first aid. Ze moeten op natuurlijke wijze genezen. Omdat je niet te genezen bent met combatstimms of first aid, zul je sterven als je alles verbruikt om een ander te genezen. Je kan "verwond" en "ernstig gewond" gebruiken als 1 LP elk. Als je deze optie gebruikt, val je bewusteloos neer nadat je contact verbreekt.

### **Sense Force II**

Met deze power kun je aanvoelen of een bepaalde plaats sterk is in de Force en of die plek light of dark side is. Je kunt nu ook van een persoon aanvoelen of hij een Force gebruiker is en of hij light of darkside is. Tegen je doel zeg je "Sense Force II" en hij moet dan eerlijk antwoorden of hij light of dark is. Hierdoor weet hij natuurlijk wel dat je dit gecheckt hebt (IC voelde hij de Force toen je deze kracht gebruikte).

Als je Sense Force hebt, mag je ook een ander met Sense Force blokkeren. Het kost je wel het aantal Force punten dat er als niveau tegen je gebruikt wordt. Bijv. Sense Force III blokkeren kost je 3 punten. Iemand met Sense Force I kan dus een ander met Sense Force III blokkeren.

### **Affect Mind II**

Precies hetzelfde als Affect Mind I, maar dan van een hoger niveau.

### **Cure Fatigue (Light; Force Healing)**

Door iemand aan te raken en je een minuut op hem te concentreren, kun je bij hem 1 LP herstellen. Deze power werkt niet op jezelf. Wordt je gestoord in je concentratie, dan wordt er geen LP hersteld!

### **Hibernation Trance (Light)**

Een krachtiger versie van Meditation. Per 10 volle minuten trance, kun je bij jezelf één wond genezen. Een normale verwonding is dan volledig genezen, een ernstige verwonding wordt een normale verwonding, die echter niet door verdere trance te genezen is, maar alleen door iemand met de skill Medical Care. Als je Hibernation Trance aan het gebruiken bent, worden ernstige verwondingen automatisch gestabiliseerd. Als je tijdens je trance gestoord wordt, genees je geen wonden en zullen eventuele ernstige verwondingen weer na 5 minuten permanent worden!

### **Sense Emotion**

Sterke emoties laten een indruk achter in de Force. Met deze power kun je een bepaalde emotie aanvoelen bij een ander. Je stelt die ander dan de tijd-uit vraag of hij of zij op dat moment tijd-in een bepaalde emotie voelt. De ander geeft tijd-uit antwoord en moet de waarheid spreken. Je kunt vragen of iemand angst, woede, haat, vreugde, verlangen of kalmte voelt.

### **Vision II**

Net als Vision I, alleen kun je nu ook visioenen van jou minder bekende plekken of personen krijgen.

## **Force III Powers**

### **Absorb Energy** (Light)

Als je van een bepaalde bron van energie schade zou krijgen, kun je met deze power de energie absorberen zonder schade ervan te ondervinden. Deze power werkt op dingen als losse electriciteitskabels en vlammen, maar ook tegen Force Lightning. Je kunt door wapens toegebrachte schade NIET absorberen.

### **Affect Mind III**

Precies hetzelfde als Affect Mind I, maar dan van een hoger niveau.

### **Heal Wound** (Light; Force Healing)

Door iemand aan te raken en je een minuut op hem te concentreren, kun je één wond bij hem genezen. Een normale verwonding geneest volledig, een ernstige verwonding wordt een normale verwonding, die echter niet door een tweede Heal Wound genezen kan worden; dit zal moeten gebeuren door iemand met de skill Medical Care. Deze power werkt niet op jezelf. Als je in je concentratie gestoord wordt, wordt er geen wond genezen.

### **Vision III**

Net als Vision II, alleen kun je nu ook dwars door de barriere van de tijd heen kijken, naar het verre verleden, of zelfs de toekomst.

### **Sever Force**

Je kunt bij een andere Force gebruiker (dark of light) zijn toegang tot de Force blokkeren.

Per punt dat je uitgeeft, kan je doel 1 uur lang geen enkele Force power gebruiken. Er moet fysiek contact zijn tussen de 2 personen. Je doel kan zich hiertegen verdedigen natuurlijk. Elke Force point die hij uitgeeft, cancelled 1 punt van jou uit.

Er zijn geruchten van een speciaal ritueel waarbij andere Force gebruikers hun punten kunnen doneren aan de gebruiker van de kracht.

### **Valor** (Light)

Je vervult 1 persoon met rechtschapen moed en standvastigheid. Gedurende een ritueel van 5 minuten word door beide partijen de Jedi Code als een mantra gezegd, steeds opnieuw. De Jedi zegt 1 zin en het doel herhaald dit. Aan het einde hiervan is die persoon immuun voor angst, mindtricks, heeft hij het effect van Remain Concious en heeft hij 2 extra LP. Dit werkt voor 1 gevecht of tot de persoon bewusteloos raakt.

Jedi 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.*

### **Sense Force III**

Met deze power kun je aanvoelen of een bepaalde plaats sterk is in de Force en of die plek light of dark side is. Je kunt nu ook van een persoon aanvoelen of hij een Force gebruiker is en of hij light of darkside is. Ook heb je een ruwe inschatting van zijn krachten (niveau I, II of III) Tegen je doel zeg je "Sense Force III" en hij moet dan

eerlijk antwoorden of hij light of dark is en wat zijn niveau is. Hierdoor weet hij natuurlijk wel dat je dit gecheckt hebt (IC voelde hij de Force toen je deze kracht gebruikte)

Als je Sense Force hebt, mag je ook een ander met Sense Force blokkeren. Het kost je wel het aantal Force punten dat er als niveau tegen je gebruikt wordt. Bijv. Sense Force III blokkeren kost je 3 punten. Iemand met Sense Force I kan dus een ander met Sense Force III blokkeren.

## Lure of the Dark Side

Als je gevallen bent naar de Dark Side, kun je geen Light Side powers meer aanleren of gebruiken, enkel Dark Side en neutrale powers. Ook voor deze Powers heb je een leermeester nodig om je te leren.

De Dark Side van de Force corrumpeert je, lichaam en geest. Elke keer als je alle LP kwijt bent en verwond raakt, hou je daar wat aan over. We laten aan jou verbeelding over WAT je er aan overhoud, maar voor inspiratie, denk maar aan oa Darth Vader, Darth Malak en Darth Sidious.

## Force I Powers

### Force Choke

Je gebruikt de Force om iemands luchtpijp dicht te knijpen. Je wijst een slachtoffer aan, maakt een knijpende beweging met je hand en zegt "Force choke". Je slachtoffer kan niet weglopen en iedere volle 30 seconden dat je je ongehinderd op hem kunt concentreren verliest hij 1 LP. Als zijn LP op zijn, krijgt hij na nog eens 30 seconden een normale wond op zijn torso, en na nog eens een volle 30 seconden een ernstige verwonding. Let op: je slachtoffer kan dan misschien niet weglopen, er niets dat hem verhindert een blaster op je af te vuren of zich te bevrijden met een Force Push.

## Force II Powers

### Force Shock

Je misbruikt de Force om op 1/2 meter afstand een slachtoffer 1 LP schade doen, door naar hem te wijzen en te zeggen "Force Shock 1 LP!"

### Drain Life

Je pakt je slachtoffer vast bij zijn schouders en zegt "drain life 1 LP!", je steelt nu 1 LP van je slachtoffer per Force punt die je uitgeeft. Je kan alleen LP stelen, je kunt geen verwondingen veroorzaken. Voor je slachtoffer is dit zeer pijnlijk. Je kunt de gestolen LP gebruiken om jezelf te genezen of je kunt het "opslaan" om jezelf later te genezen. Als je LP opslaat en later gebruikt, zal je je 1 minuut moeten concentreren per LP die je jezelf geneest. Je kunt maximaal 3 LP opslaan, als je Force III hebt, kan je 5 LP opslaan.

## Force III Powers

### Force Lightning

Je misbruikt de Force om bliksemschichten uit je vingertoppen te laten schieten. Je maakt met één of twee handen een beweging alsof je bliksems afschiet en zegt "Force lightning". Force Lightning doet 2 punt schade en je slachtoffer is door de pijn 30 seconden volledig uitgeschakeld. Pantser werkt niet tegen Force Lightning.

### Breed Hatred

Je vervult 1 persoon met haat en woede. Gedurende een ritueel van 5 minuten herhaald de Sith de Sith Code, steeds opnieuw. Tussen elke herhaling van de Sith Code, herhaal je ook wie de vijand is. Tijdens deze 5 minuten pijnig en martel je het slachtoffer. Alleen als het slachtoffer Iron Will III heeft kan hij ertegen weerstaan. Aan het einde hiervan is die persoon vervult van woede en haat richting de vijand die je steeds herhaalde tijdens het ritueel (zelfs als dit vrienden van het slachtoffer zijn!). Tevens is hij immuun voor angst, mindtricks, heeft hij het effect van Remain Concious en heeft hij 2 extra LP. Je slachtoffer is buiten zinnen en zal niet logisch nadenken over tactiek, maar blindelings aanvallen. Dit werkt voor 1 gevecht of tot de persoon bewusteloos raakt.

Sith Code:

*Peace is a lie, there is only passion.*

*Through passion, I gain strength.*

*Through strength, I gain power.*

*Through power, I gain victory.*

*Through victory, my chains are broken.*

*The Force shall free me.*

## Hoofdstuk 6: Space Combat

Als je tijdens een evenement met een schip gaat vliegen, kan het zijn dat je in een ruimtegevecht terecht komt. Dit spelen we dan uit als een bordspel met eenvoudige regels, op een spelbord met vierkante vakjes, en met zeszijdige dobbelstenen.

Ieder schip heeft een aantal eigenschappen

**Snelheid** Dit geeft aan hoeveel acties je per beurt mag uitvoeren met je schip.

**Schilden** Hoe sterk de beschermende energieschilden van het schip zijn. Deze worden zwakker als je geraakt wordt door andere schepen.

**Beplating** Hoeveel schade het schip kan weerstaan voordat het uitgeschakeld is.

**Schoten** Hoe vaak het schip per beurt kan schieten.

**Bereik** Hoe ver je kunt schieten, in vakjes op het spelbord

**Schade** Hoeveel punten schilden en/of beplating er van een ander schip afgaan als je raak schiet.

De spelleiding bepaalt waar de verschillende schepen op het spelbord beginnen. Vervolgens wordt er gespeeld op volgorde van pilot skill; degene met het hoogste niveau pilot begint. Bij gelijke pilot skill wordt er met een dobbelsteen gegooid; wie het hoogste gooit, is het eerst aan de beurt.

Als je aan de beurt bent, kun je een aantal acties uitvoeren, gelijk aan je snelheid. Er zijn simpele en moeilijke acties. Simpele acties kun je gewoon uitvoeren, maar als je een moeilijke actie wilt doen, moet je eerst met een dobbelsteen gooien. Hoe hoog je moet gooien hangt af van je niveau in de pilot skill; gooi je hier gelijk aan of hoger, dan lukt je moeilijke actie, gooi er onder, dan mislukt het en ben je je actie kwijt. Er zijn bepaalde systemen die je in je schip kunt bouwen, waarmee je een bonus op deze worp kunt krijgen, maar die zul je tijdens het spel moeten vinden.

| Pilot Skill | Worp moeilijke actie |
|-------------|----------------------|
| I           | 6                    |
| II          | 5+                   |
| III         | 4+                   |

| Actie              | Moeilijkheid | Beschrijving  |
|--------------------|--------------|---|
| Vooruit            | Simpel       | Je schip gaat één vakje vooruit.                              |
| Schuin vooruit     | Simpel       | Je schip gaat één vakje vooruit en één vakje links of rechts. |
| Draaien            | Simpel       | Je schip maakt een bocht van 90 graden naar links of rechts.  |
| Heftig draaien     | Moeilijk     | Je schip draait 180 graden.                                   |
| Schieten           | Simpel       | Je schiet. Zie onder. Niet meer dan hoeveelheid Schoten.      |
| Schilden repareren | Moeilijk     | Als je schilden beschadigd zijn, gaan ze weer met 1 omhoog.   |
| Astrogatie         | Moeilijk     | Zie onder.  |

Je kunt acties gebruiken om op andere schepen te schieten. Dit kan per beurt zo vaak als je schip Schoten heeft. Hoeveel vakjes je ver kunt schieten, hangt af van je Bereik. Tenzij anders vermeldt zijn je wapens altijd naar voren gericht en kun je alleen op andere schepen schieten als ze zich in je schootsveld bevinden, zoals hieronder aangegeven:

> is je schip, - is je schootsveld

|   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|
|   |   |   |   | - |
|   |   |   | - | - |
|   |   | - | - | - |
| > | - | - | - | - |
|   |   | - | - | - |
|   |   |   | - | - |
|   |   |   |   | - |

Of je raakt, hangt af van jouw pilot skill, die van je doelwit, en een dobbelsteenworp. In onderstaande tabel kun je zien hoeveel je minimaal moet gooien om raak te schieten.

|           | Verdediger | I  | II | III |
|-----------|------------|----|----|-----|
| Aanvaller |            |    |    |     |
| I         |            | 4+ | 5+ | 6+  |
| II        |            | 3+ | 4+ | 5+  |
| III       |            | 2+ | 3+ | 4+  |

Als je raakt, wordt je Schade afgetrokken van de Schilden van je doelwit. Als de Schilden op 0 komen, gaat het restant van de Schade van de Beplating van het doelwit af.

Als de Beplating van een schip op 0 komt, dan is het schip beschadigd. Een beschadigd schip kan per beurt nog maar 1 actie uitvoeren.

Als de Beplating van een schip op -5 komt, dan ontploft het schip. Tenzij er een ontsnappingscapsule ingebouwd is, zijn de inzittenden van het schip in zo'n geval dood!

De Astrogatie actie gebruik je om aan een gevecht te ontsnappen. Je stelt dan je hyperdrive in voor een sprong door de hyperruimte. Je moet dan wel de skill Astrogate hebben! Het duurt echter even voordat de juiste coördinaten in de navicomputer zitten. Als je de Astrogatie actie uitvoert, gooi je een dobbelsteen en deelt het resultaat door 2 (naar boven afronden). Zoveel beurten duurt het voor de hyperdrive er klaar voor is. Aan het begin van je eerstvolgende beurt spring je de hyperruimte in en mag je je schip van het spelbord verwijderen.

Als je passagiers aan boord hebt, kunnen die je helpen door acties voor je uit te voeren. Een passagier mag maar één actie per beurt uitvoeren, en de hieronder beschreven acties mogen ieder per beurt ook maar één keer worden gedaan.

Één passagier met de *astrogate* skill mag de astrogatie actie uitvoeren.

Één passagier met de skill *pilot* mag per beurt 1 punt van je Schilden repareren.

Één passagier met de skill *repair* mag per beurt in ruil voor 1 eenheid grondstoffen 1 punt Beplating repareren.

Één passagier met de skill *blaster* of *pilot* kan per weapon turret plaatsnemen, die mag dan 1 keer schieten per beurt/turret

## Hoofdstuk 7: Ruimteschepen

Helaas kunnen we op een Star Wars LARP geen echte sterrenschepen gebruiken. Reizen door de ruimte zijn echter zo'n belangrijk onderdeel van het Star Wars universum dat we een aantal manieren hebben bedacht om ruimteschepen toch in het spel te verwerken.

## **Tussen verschillende evenementen**

Het is heel waarschijnlijk dat het ene weekend zich afspeelt op een andere planeet als een ander weekend. Om met hetzelfde karakter op beide evenementen te kunnen spelen, zul je dus op de een of andere manier tussen die planeten moeten kunnen reizen.

Als je zelf een schip bezit (en je hebt de skills Pilot I en Astrogate, of een passagier met die skills) is er natuurlijk geen enkel probleem. Er wordt dan vanuit gegaan dat je tussen beide evenementen met je eigen schip naar de plaats van bestemming bent gevlogen.

Als je een schip bezit waar meerdere personen op passen, kun je andere spelers een lift aanbieden. Als je bijvoorbeeld wel een schip bezit, maar je hebt zelf de skills niet om er mee te vliegen, is dit de manier om aan een piloot of navigator te komen. Voor spelers die geen schip bezitten, is dit een goede manier om toch een ruimtereis te kunnen maken.

Als je geen schip bezit, en je kunt geen lift krijgen van een andere speler, dan zul je voor de overtocht moeten betalen. Je hebt dan een reis geboekt op een commercieel passagiersschip. Dit kost gemiddeld zo'n 500 credits, tenzij je tijdens het spel een NPC vindt die je voor minder wil meenemen.

Houd hier rekening mee. Als je geen schip hebt, geen lift kunt krijgen en je wilt of kunt niet betalen voor je reis, dan kan je karakter dus helaas niet van de planeet af!

## **Tijdens het evenement**

Het kan zijn dat je tijdens een evenement met een ruimteschip naar een andere locatie wilt gaan, zoals een ruimtestation of een maan. Je moet dan natuurlijk toegang hebben tot een schip, zoals hierboven staat beschreven.

Een ruimtereis tijdens een evenement werkt als volgt. Ergens op het spelterrein is er een plaats die duidelijk staat aangegeven als "de Hangar". Hier staan IC alle schepen. Als je je schip wilt gebruiken ga je de Hangar binnen. Als je de Hangar bent binnengegaan, geldt er een tijdelijke time-stop voor jouw karakter, en ga je je melden bij de spelleiding. Die bepaalt vervolgens in samenspraak met jou wat er gebeurt.

## **Schepen**

Enkele extra regels met betrekking tot ruimteschepen.

### **Escape Pods**

Tenzij anders aangegeven, heeft een schip escape pods voor precies het aantal mensen waarvoor het schip ontworpen is (crew/passagiers). Er kunnen in principe dus wel meer mensen mee dan staat bij crew/passagiers, maar alles boven dat aantal heeft een serieus probleem als het schip vernietigd dreigt te worden. Escape pods zijn erg krap en klein, waardoor het fysiek onmogelijk is er meer mensen in te proppen. Fighters hebben geen escape pod tenzij anders aangegeven.

### **Tweede hands schepen**

Een tweedehands schip heeft gebreken die niet op te lossen zijn. Maar is wel goedkoper in aanschaf. Haalt bij Indebted de "size" class die je kan krijgen omlaag. Size 2 wordt size 1, size 3 wordt size 2 en size 4 wordt size 3. Hoger dan dit is niet mogelijk. Je mag zelf aangeven wat voor problemen er zijn met je schip omdat hij 2de hands is.

### **Fuel consumption**

Grotere schepen verbruiken meer fuel, size is tevens hoeveel fuel je verbruikt voor 1 hyperspace jump.

Verder verbruik:

1 gevecht is 1 fuel

1 dag vliegen (zonder hyperspace) is 1 fuel

## Ship size classes

Zie Appendix "The Shipyards" voor voorbeeld schepen

| Type             | Size |
|------------------|------|
| Small Shuttle    | 1    |
| Medium shuttle   | 2    |
| Large shuttle    | 3+   |
| Cargo            |      |
| Light freighter  | 4    |
| Medium freighter | 5    |
| Heavy freighter  | 6+   |
| Military         |      |
| Fighter          | 1    |
| Heavy Fighter    | 2    |
| Corvette         | 6    |
| Frigate          | 8    |
| Cruiser          | 10   |
| Carrier          | 12+  |

## Spaceship weapons

| Weapon                                | Shots                            | Range (in vakjes) | Damage   |
|---------------------------------------|----------------------------------|-------------------|--|
| Blaster cannon                        | 1                                | 2                 | 1  |
| Heavy blaster cannon                  | 1                                | 2                 | 2  |
| Dual blaster cannon                   | 2                                | 2                 | 1 (per schot)  |
| Laser cannon                          | 1                                | 4                 | 2  |
| Heavy laser cannon                    | 1                                | 4                 | 3  |
| Dual laser cannon                     | 2                                | 4                 | 2 (per schot)  |
| Quad laser cannon                     | 4                                | 4                 | 2 (per schot)  |
| Turbolaser cannon                     | 1                                | 6                 | 3  |
| Heavy turbo laser cannon              | 1                                | 6                 | 4  |
| Dual turbo laser cannon               | 2                                | 6                 | 3 (per schot)  |
| Quad turbo laser cannon               | 4                                | 6                 | 3 (per schot)  |
| Light ion cannon                      | 1                                | 2                 | Special, zie onder   |
| Medium ion cannon                     | 1                                | 3                 | Special, zie onder   |
| Heavy ion cannon                      | 1                                | 4                 | Special, zie onder   |
| Small missile launcher, 4 missiles    | Varieert, zie schip beschrijving | 2                 | Als missile, zie onder   |
| Medium missile launcher, 8 missiles   | Varieert, zie schip beschrijving | 2                 | Als missile, zie onder   |
| Large missile launcher, 16 missiles   | Varieert, zie schip beschrijving | 2                 | Als missile, zie onder   |
| Massive missile launcher, 32 missiles | Varieert, zie schip beschrijving | 2                 | Als missile, zie onder   |
| Tractor Beam                          | 1                                | 6                 | Geen, immobiliseert schepen en kan deze dichterbij halen. Maximaal 2 size classes kleiner dan het schip dat de Tractor Beam gebruikt |

| Missile    | Damage |
|------------|--------|
| Concussion | 2      |
| Energy     | 3      |
| Proton     | 4      |

### Missiles

Alhoewel een missile een onbeperkt bereik heeft, het blijft doorvliegen tot het wat raakt of vernietigd wordt, heeft het tijdens een gevecht een zeer kort bereik. Buiten dit bereik is een missile makkelijk te ontwijken of te vernietigen door erop te schieten. Missiles kunnen ook gebruikt worden voor een bombardement. Voor een planetary bombardment moet het schip in een baan om de planeet vliegen.

### Ion Cannons

Deze zijn gemaakt om een schip uit te schakelen zonder deze compleet te vernietigen.

Een Ion Cannon doet alleen schade aan Shields (2 per schot) maar beschadigt geen beplating.

In plaats daarvan schakelt het per hit een systeem uit

## Hoofdstuk 8: Craft en Repair

### Craft

Als je met één van de Craft-skills een nieuw voorwerp wilt maken, heb je drie dingen nodig: gereedschap (in de vorm van de gereedschapsset die je of bij aankoop van de Craft skill hebt gekregen of hebt gekocht tijdens het spel), tijd, en grondstoffen (die je kunt kopen of vinden tijdens het spel).

#### Gereedschap

Als je een Craft skill hebt gekocht, krijg je automatisch een gereedschapsset. Ben je die tijdens het spel kwijtgeraakt, dan kun je een nieuwe proberen te kopen of te vinden. Een set gereedschap kost meestal zo'n 250 credits. De inhoud van de set hangt af van de fysrep die je gebruikt, maar houd er rekening mee dat je niet wegkomt met een roestige hamer en een kapotte schroevendraaier; het moet wel een mooi setje zijn, dat goed kan doorgaan voor een collectie hydrospanners, fusie-snijders en wat je nog meer aan exotisch SF-gereedschap kunt verzinnen.

#### Tijd

Om te bepalen hoeveel tijd het kost om iets in elkaar te zetten, zoek je de prijs van wat je wilt maken op in Appendix IV (of je vraagt het aan een spelleider). De kosten in credits gedeeld door 20 is het aantal minuten dat je bezig bent. Om bijvoorbeeld 1 combat stim te maken ben je dus ruim een minuut bezig, een blaster kost 25 minuten werk, enzovoort. Let op: je moet wel de volle tijd ongestoord kunnen werken en het werk moet ook goed worden uitgespeeld! Als je je werkplaats veilig kunt achterlaten, kun je de benodigde tijd wel opsplitsen in verschillende periodes (zo zou je 10 minuten aan een blaster kunnen werken, even iets gaan eten en vervolgens, als niemand je werkplaats overhoop gehaald heeft, nog een kwartier kunnen besteden om je werk af te maken).

#### Grondstoffen

Om iets te bouwen, heb je natuurlijk materialen nodig. Om het spel niet nodeloos te verwarren met 20 soorten exotische metalen en 50 verschillende kunststofverbindingen, worden die materialen samengevat onder de algemene noemer 'grondstoffen'. Voor Craft Medical Supplies (waarmee je combat stimms en medpacks maakt) heb je een apart soort grondstof nodig, die we 'bacta' noemen. Deze grondstoffen kun je kopen of vinden in eenheden ter waarde van 10 credits. Het aantal eenheden dat je nodig hebt is hetzelfde als het aantal minuten dat het je kost om een voorwerp te maken. Voor 1 combat stim heb je bijvoorbeeld 1 eenheid bacta nodig (ter waarde van 10 credits), voor een blaster moet je 25 eenheden grondstof (ter waarde van 250 credits) hebben.

Op grondstoffen is wel een WYSIWYG (What You See Is What You Get) regel van toepassing. Als jij je grondstof kaartje(s) bijvoorbeeld aan een printplaat hangt, kan je hier alleen electronica dingen mee doen en als je ze aan een plaat(je) metaal hangt kan je er geen kunststof voorwerpen van maken.

### **Craft lightsaber**

Een lightsaber heeft geen vaste monetaire waarde, en vormt dan ook een uitzondering op de Craft-regels hierboven. Om een lightsaber te bouwen heb je 25 eenheden grondstof en 2 uur tijd nodig. Bovendien heb je een speciaal soort kristal nodig, die je binnen het spel moet zien te vinden. Dit kristal moet zo precies geplaatst worden, dat je dat alleen met behulp van de Force kunt doen; tijdens de 2 uur die je bezig bent, moet je 3 keer de Force power Meditate gebruiken. De 2 uur bouwtijd is inclusief tijd die je eventueel aan het mediteren bent.

### **Craft droid**

Een nieuwe droid in elkaar zetten werkt hetzelfde als voor ieder ander voorwerp, met dien verstande dat je, omdat je zelf voor een fysrep moet zorgen, je dus iemand nodig hebt om de droid te spelen! Craft Droid kun je ook gebruiken om nieuwe skills aan droids te leren (zie appendix II) door middel van programma's. Het op de juiste manier installeren van een droidprogramma kost 20 minuten. Een programma is slechts één keer te gebruiken; als je 2 droids wilt bijprogrammeren, heb je 2 programma's nodig. Het maken van programma is zo'n ingewikkeld proces, dat je dat als speler in principe niet kunt doen; je kunt tijdens het spel alleen droidprogramma's kopen of vinden.

## **Repair**

Reparaties uitvoeren kost tijd en eventueel grondstoffen. Hoeveel van elk zal in principe van geval tot geval door de spelleiding bepaald worden. In twee gevallen ligt het vast:

### **Repair en armour**

Met Repair kun je verloren gegane beschermingspunten van armour repareren. Dit kost altijd 5 minuten en 1 eenheid grondstoffen per punt.

### **Repair en droids**

Net als levende wezens heeft een droid 3 LP. Is hij die kwijt en wordt hij geraakt, dan heeft hij een beschadiging. Wordt hij daarna nog eens geraakt, dan veroorzaakt dat een ernstige beschadiging, die na 5 minuten permanent wordt, als hij niet voor die tijd door iemand met Repair is behandeld. Bovendien heeft een droid standaard een beschermingspunt alsof hij armour aan zou hebben. Alle verloren punten en alle beschadigingen zijn met Repair, tijd en grondstoffen te verhelpen.

Het repareren van het beschermingspunt gaat net als andere soorten armour: het duurt 5 minuten en kost 1 eenheid grondstoffen. Het repareren van LP bij een droid komt in feite neer op kleine dingen als het stof uit z'n gewrichten vegen of een beetje bij-olieën. Dit kost slechts 30 seconden en 1 eenheid grondstof per punt. Let op: een droid krijgt nooit LP terug door rust, er moet altijd een reparatie aan te pas komen!

Een normale beschadiging kost een minuut om te repareren en kost 10 eenheden grondstof. Een ernstige beschadiging kost 10 minuten en 25 eenheden grondstof om te repareren.

Voor een permanente beschadiging aan een ledemaat gelden dezelfde regels als bij levende wezens; het ledemaat moet vervangen worden door een nieuw cybernetisch component. Omdat het vervangen van een ledemaat bij een droid makkelijker is dan bij een levend wezen, kost dit echter maar 10 minuten tijd, in plaats van 20 minuten.

## **Hoofdstuk 9: The Droid Factory**

Je kunt, mits je daar een goed kostuum voor hebt, een droid spelen. Voor droids geldt een aantal speciale regels. Houd er ook rekening mee dat je als droid door het grote merendeel van de melkweg als bezit zult worden gezien en niet als persoon.

Een droid heeft geen verwondingen, maar beschadigingen. Een droid kan 6 beschadigingen hebben en kan alleen door een ander gerepareerd worden. In tegenstelling to organische wezens regenereren ze dus NIET per avond dat er gerust is. Na 3 beschadigingen begint een droid te haperen, hij wordt langzamer en reageerd trager. Na 5 beschadigingen moet een droid moeite doen om nog rond te kunnen lopen en kan geen skills meer

gebruiken, behalve praten en langzaam en haperend rondlopen. 3 beschadigingen op een ledemaat sloopt deze compleet. Deze dient dan vervangen te worden, reparatie is niet mogelijk

Alle droids beginnen met een Basic Program. Dit houdt in rondlopen en kunnen spreken. Alle andere skill dienen bijgekocht te worden. Letterlijk, want een droid leert geen skills, maar krijgt deze geïnstalleerd. Nieuwe skills kunnen worden bijgeleerd door middel van nieuwe programma's. Zo'n programma moet bij de droid geïnstalleerd worden door iemand met de skill craft droid. Een droid kan dit NIET bij zichzelf doen, omdat de droid uitgeschakeld moet worden voor upgrade/installatie. Een droid kan maar een maximum aantal programma's (skills) in zijn geheugen hebben, maar er kunnen programma's verwijderd worden om ruimte te maken voor een nieuw programma. Het Basic Program is niet verwijderbaar. Verwijderen van een programma (skill) verniet het programma

Droids krijgen geen XP, maar moeten alles kopen met credits. Na elk evenement krijgt een droidspelers XP maal 100 aan credits. Maar natuurlijk zullen ze ook eerst een kopie van de door hun gewenste skill moeten zien te vinden en in de Outer Rim zijn geen "Droids-R-us" winkels.

Hebben ze het programma gevonden, dan nog een person met "Craft Droid" die te vertrouwen is en je niet doorverkoopt aan een mijnbouw project terwijl je uitgeschakeld bent. Een programma is maar 1 keer te gebruiken voor installatie, hierna is de chip onbruikbaar.

### Memory slots

Elke skill/programma kost een X aantal slots om te installeren. Een droid begint standaard met 10 slots

| Program(skill)             | Cost                       | Memory Slot(s)        | Extra Regel  |
|----------------------------|----------------------------|-----------------------|--|
| Ambidexterity              | 500                        | 3                     |  |
| Appraising                 | 300                        | 1                     |  |
| Astrogate                  | 250                        | 2                     |  |
| Blaster                    | 300                        | 1                     |  |
| Blaster Rifle              | 600                        | 3                     |  |
| Chemistry I, II & III      | 300 per level, 900 totaal  | 2 per level, 6 totaal |  |
| Computer Use               | 200                        | 1                     |  |
| Craft, armoury             | 300                        | 3                     |  |
| Craft, cybernetics         | 300                        | 3                     |  |
| Craft, droids              | 300                        | 3                     |  |
| Craft, electronics         | 300                        | 3                     |  |
| Craft, medical supplies    | 300                        | 3                     |  |
| Disable device I, II & III | 400 per level, 1200 totaal | 2 per level, 6 totaal |  |
| Dodge I,II, & III          | 300 per level, 900 totaal  | 2 per level, 6 totaal |  |
| Explosives                 | 400                        | 3                     |  |
| First aid                  | 400                        | 2                     |  |
| Forgery                    | 400                        | 3                     |  |
| Hide                       | 400                        | 2                     |  |
| History                    | 300                        | 2                     |  |
| Interrogate I, II & III    | 300 per level, 900 totaal  | 2 per level, 6 totaal |  |
| Language                   | 200                        | 1                     | Per aankoop krijg je 2 talen.Ook kan je kiezen uit ongewone talen zoals bijvoorbeeld Droid, Wookiee of Twi'lek Lekku |
| Medical care               | 400                        | 3                     | First Aid vereist  |

|                         |                           |                       |   |
|-------------------------|---------------------------|-----------------------|---|
| Melee weapons, short    | 200                       | 2                     |   |
| Melee weapons, medium   | 300                       | 2                     | Melee weapons, short vereist  |
| Melee weapons, long     | 400                       | 2                     | Melee weapons, medium vereist   |
| Pick pocket I, II & III | 300 per level, 900 totaal | 2 per level, 6 totaal |   |
| Pilot I, II & III       | 200 per level, 600 totaal | 2 per level, 6 totaal |   |
| Repair                  | 300                       | 2                     |   |
| Slicing I, II & III     | 300 per level, 900 totaal | 2 per level, 6 totaal | Compute Use vereist   |
| Sneak                   | 200                       | 2                     | Hide vereist  |
| Strength I, II & III    | 200 per level, 600 totaal | 2 per level, 6 totaal |   |
| Subdue                  | 400                       | 3                     | Melee weapon vereist  |
| Surgery                 | 400                       | 3                     | Medical Care vereist. Blaster Rifle, Melee weapons, long&medium, Vibroweapons, medium&long niet toegestaan. |
| Throwing weapons        | 250                       | 2                     |   |
| Treat disease           | 300                       | 2                     | First Aid vereist   |
| Vibroweapons, short     | 300                       | 2                     |   |
| Vibroweapons, medium    | 500                       | 2                     | Vibroweapons, short vereist   |
| Vibroweapons, long      | 700                       | 3                     | Vibroweapons, medium vereist  |

### Upgrades

Dit is iets unieks van de droid klasse. Enkele voorbeelden zijn gegeven, maar spelers mogen zelf andere bedenken. De spelleiding zal er dan kosten aan verbinden.

| Naam           | Uitleg  | Kosten          |
|----------------|---|-----------------|
| Armor plating  | Elke upgrade geeft de droid 1 extra LP per lokatie, het limiet is 10 maar let wel:<br>-Vanaf 3 Armor Plating moet dit te zien zijn zoals Heavy Armour bij andere klasse<br>-Vanaf 5 Armor Plating moet dit ZEER duidelijk te zien zijn en het moet ook echt "bulky" zijn<br>- Vanaf 7 Armor Plating ben je een wandelende tank, je kan dan ook niet meer rennen en hooguit snel lopen. Ook kan je de volgende skills niet meer uitvoeren:<br>Chemistry, Computer Use, alle Craft, Disable device, Dodge, First aid, Forgery, Hide, Medical care, Pick pocket, Pilot, Slicing, Sneak, Surgery, Treat disease | 500 per level   |
| Memory Upgrade | Per keer mag je 1 extra programma/skill installeren   | 200 per upgrade |

## Hoofdstuk 10: Uitrusting

Een beginnend karakter heeft, naast eventuele uitrusting die hij door skills krijgt, 500 credits op zak. Deze lijst is niet bedoeld als een complete lijst, maar als een lijst van meest voorkomende dingen. Indien je andere dingen wil, kan je dit aangeven bij de spelleiding. Voor het gemak kan je ervan uit gaan dat 1 credit gelijk staat aan 1 euro, maar de spelleiding kan besluiten dat iets duurder of juist goedkoper is.

| <b>Grondstoffen</b>         |                                    |
|-----------------------------|------------------------------------|
| Grondstoffen                | 10/eenheid                         |
| Bacta                       | 10/eenheid                         |
| <b>Armoury</b>              |                                    |
| Blaster                     | 500                                |
| Blaster Rifle               | 750                                |
| Heavy Blaster Rifle         | 1000                               |
| Bowcaster                   | 1000                               |
| Vibroweapon, short          | 200                                |
| Vibroweapon, long           | 350                                |
| Vibroweapon, 2-handed       | 500                                |
| Meleeweapon, short          | 100                                |
| Meleeweapon, long           | 175                                |
| Meleeweapon, 2-handed       | 250                                |
| Throwing weapon             | 75                                 |
| Explosive charge            | 150                                |
| Light armour                | 500                                |
| Heavy armour                | 1000                               |
| <b>Medical Supplies</b>     |                                    |
| Combat stimm                | 25                                 |
| Medpack                     | 1000                               |
| <b>Electronics</b>          |                                    |
| Toolkit                     | 250                                |
| Breathmask                  | 200                                |
| Comlink                     | 200                                |
| Glow rod                    | 20                                 |
| Electronic lockpicks        | 300                                |
| <b>Cybernetics</b>          |                                    |
| Cybernetic limb             | 15000                              |
| <b>Travel</b>               |                                    |
| Space travel, 1-way journey | 300 (2nd class)<br>500 (1st class) |

## Hoofdstuk 11: Aliens

Wij zien graag dat spelers niet-menselijke rassen spelen. We vinden echter wel dat dat er dan goed moet uitzien. Je oma's oude bontjas aantrekken en zeggen dat je een Wookiee bent is niet genoeg. Om spelers van aliens te stimuleren om er echt wat van te maken, gelden voor het spelen van niet-mensen de volgende regels.

### Soorten

Als je een alien wilt spelen, kies je liefst een bestaande soort uit Star Wars (en als je even zoekt zijn er honderden te vinden, dus keuze zat), maar als je zelf een goed idee hebt kan dat ook. Wat in ieder geval niet is toegestaan zijn aliens uit andere bekende SF-universa. Het maakt niet uit hoe fantastisch mooi je Klingon make-up of je Vulcan oren zijn, andere mensen zullen je herkennen als iets wat niet bij Star Wars hoort, waardoor je afdoet aan de sfeer.

### Voor- en nadelen

Het uiterlijk van de meeste aliens in Star Wars wijkt meer af van dat van een mens dan bijvoorbeeld de plak-een-richteltje-op-je-voorhoofd-en-klaar rassen van dat andere populaire science fiction universum. Om op een Star Wars Larp overtuigend een alien neer te zetten, zul je dus moeten zorgen voor een flink uitgebreid en waarschijnlijk minder comfortabel kostuum. Om spelers die zoveel moeite in hun karakter steken daarvoor te belonen, krijgt een goed uitzienend alien karakter bepaalde speltechnische voordelen. We zullen verderop in deze

appendix enkele voorbeelden geven. Neem altijd contact op met de spelleiding als je een alien wilt spelen die we nog niet hebben uitgewerkt. De spelleiding kan dan bepalen wat de kostuumvoorwaarden zijn en wat voor voordelen je krijgt.

### **Near-humans**

Het kan natuurlijk altijd dat je plannen voor een geweldig Wookieekostuum niet helemaal gelukt zijn, of dat je het wel leuk vindt om een buitenaardse te spelen maar niet moeilijk wilt doen. In dat geval kun je een zogenaamde Near-Human spelen. Near-Humans zijn rassen die genetisch gezien erg dicht bij de mens zitten (of er zelfs vanaf stammen), maar er net even anders uitzien. Je karakter ziet er dan niet volledig menselijk uit, maar gebruikt wel de regels voor menselijke karakters.

### **Voorbeelden van aliens**

Hieronder staan enkele voorbeelden van aliens. Dit zijn slechts voorbeelden; de lijst zal regelmatig worden uitgebreid met nieuwe mogelijkheden, waarschijnlijk ook na suggesties van spelers. Bij Voorwaarde staan de uiterlijke kenmerken waar je minstens voor moet zorgen om zo'n soort alien te spelen.

### **Aqualish**



De Aqualish zijn amphibische humanoiden van de planeet Ando, een waterige wereld met drassige eilanden. Het gezicht van een Aqualish doet enigszins aan een walrus denken en hun huid is een zeer donkere tint van groen, blauw of paars. De Aqualish verachten alles wat ze als zwak zien. Iemand die ze niet meteen het hoofd bied zullen ze vaak zonder pardon lastig vallen.

Aqualish kunnen onder water ademen en zullen dus nooit verdrinken.  
Voorwaarde: Een masker. Zichtbare huid moet de kleur van het masker hebben.

## Bith



Deze pacifistische en intellectuele soort komt van de kleine planeet Clak'Dor VII, in het Colu systeem. Hun grote, sterk geëvolueerde hersenen zijn uitermate geschikt voor het verwerken van abstracte logica, en Bith zijn dan ook vaak zeer getalenteerde ingenieurs, programmeurs en muzikanten.

Bith hebben maar weinig moeite met ingewikkelde berekeningen en krijgen daarom gratis de skill *astrogate*. Voorwaarde: Een masker.

## Rodian



Rodians komen van de dichtbeboste planeet Rodia in het Tyrius systeem. Hun cultuur is geheel gebaseerd op de Jacht en geweld. Veel Rodians werken als premiejagers or huurlingen.

Alle Rodians hebben gratis de skill *Blaster Rifle OF Hide*. Voorwaarde: Een goed masker. Zichtbare huid moet groen zijn.

## istavanen



Shistavanens zijn wolfachtige humanoiden uit het Uvena systeem in de Outer Rim. De meeste Shistavanens zijn nogal wantrouwig tegenover vreemdelingen. Hun scherpe zintuigen maken hen echter ook sterk in trek als premiejagers.

Shistavanens zijn geboren roofdieren en beginnen gratis met *Hide* en *Sneak*  
Voorwaarde: Een wolvenmasker en klauwen of handschoenen.

## Sullustan



Sullustans zijn wezens van de vulkanische planeet Sullust, en zijn te herkennen aan hun grote, ronde ogen, hun opvallende oren en hun hangwangen. Het door Sullustans opgerichte bedrijf SoroSuub is zo groot en invloedrijk, dat het de officiële regering van Sullust is geworden.

Sullustans hebben een bijzonder goed oriëntatievermogen en richtingsgevoel, wat hen vaak tot talentvolle piloten maakt. Ze krijgen gratis de skill *astrogate*.  
Voorwaarde: Een masker.

## Twii'lek



Deze exotische wezens van de verre, droge planeet Ryloth hebben een plaats voor zichzelf veroverd aan de randen van de galactische sameleving. Twii'leks zijn te herkennen aan hun heldere huidskleur en de twee opvallende *lekku* aan hun hoofd.

Ze lijken niet altijd al te stevig gebouwd, maar Twii'leks hebben een uitstekende gezondheid en zijn uiterst resistent tegen vergif. Van giften en drugs is een dubbele dosis nodig voordat het effect heeft op een Twii'lek. Behalve Basic en hun eigen taal Ryl, hebben Twii'leks ook de beschikking over een geheime gebarentaal, *Lekku*, gebaseerd op hun hoofdstaarten. *Lekku* kan alleen begrepen worden door andere Twii'lek en protocol droids. Anderen kunnen *Lekku* niet leren.

Voorwaarde: Twee hoofdstaarten en een helder gekleurde huid (wit, groen, blauw, geel of rood).

## Wookiee



Deze harige reuzen van de planeet Kashyyyk zien er misschien uit als primitieve woestelingen, maar ze worden alom gerespecteerd om hun eergevoel en aanleg voor techniek.

Een wookiee mag altijd, ongeacht zijn klasse, de skill *Bowcaster* kopen voor 4 punten. Ook is zijn skill *Strength* altijd één hoger dan hij gekocht heeft. Een wookiee die geen punten uitgeeft aan *Strength* heeft dus automatisch *Strength I* en hij kan theoretisch *Strength IV* hebben. De stembanden van een wookiee zijn echter alleen geschikt om hun eigen taal *Shyriiwook* mee te spreken. Hij kan andere talen leren te verstaan, maar kan ze niet zelf spreken.

Voorwaarde: een volledig, harig Wookieekostuum. De speler is time-out minstens 1.80 meter.