

STAR WARS

WE'RE SO SCREWED





STAR WARS

WE'RE SO SCREWED

Förord

Detta arrangemang är tänkt att vara lätt att sätta sig in i, snabbt att starta upp och erbjuda nöje under både kortare och längre stunder. Allt som behövs för att delta i arrangemanget är en vilja att spela rollspel och en arrangör med tillgång till materialet som krävs.

Premiärspelades under GothCon XXX.

Förberedelser

Det som krävs utöver spelare är att ha en uppsättning karaktärer som spelarna kan välja ut just sin karaktär från. Dessa skall vara skapade enligt reglerna i Star Wars Revised Core Rulebook och ha level 1, level 3 eller level 6. Alla yrken och raser är tillåtna. Se till att ha en god spridning på färdigheter samt feats hos karaktärerna, så att det finns många olika sätt att lösa de problem man ställs inför.

När dessa karaktärer är färdiga, bör de helst föras över till de mallar som finns gjorda och därifrån exporterade till PDF. PDF-filen är den fil man sedan använder för att trycka upp kopior av karaktärerna.

När man har de utskrivna karaktärerna framför sig bör man också laminera dem så att de enkelt och snabbt kan användas gång på gång. Ändamålsenligt är då att använda en filtpenna med fin spets som ej är vattenbeständig för att anteckna saker och ting med.

Det sista som behöver göras är att ansvarig arrangör, tillika spelledare, skapar en berättelse vari allting har sin början i. Denna berättelse bör ha ett antal olika strider inplanerade där svårighetsgraden skall anpassas till de karaktärer som aktuell spelgrupp har plockat åt sig. Denna svårighetsgrad och hur man matchar nivån med spelgruppen finns beskriven i regelboken på sidan 256.

Karaktärsbladens symboler

På baksidan av varje karaktärsblad finns det olika symboler beroende på vilken tidsepok i Stjärnornas krig berättelsen utspelar sig i. Det aktuella karaktärsbladet till We're so Screwed har titeln överst på sidan med en ikon för Den Nya Jediorden längre ned på sidan. Längst ned till vänster finns det två rader med fyrkanter. Dessa fyrkanter representerar nivå på karaktären samt vilket yrkesgrupp den tillhör.

Den lodräta raden återspeglar karaktärens yrkesgrupp, enligt följande:

■	□	□	1. Jedi Guardian & Soldat
■	■	□	2. Jedi Consular, Fringer & Scout
■	■	■	3. Noble, Scoundrel & Tech Specialist
1	2	3	

Den vågräta raden återspeglar karaktärens level, enligt följande:

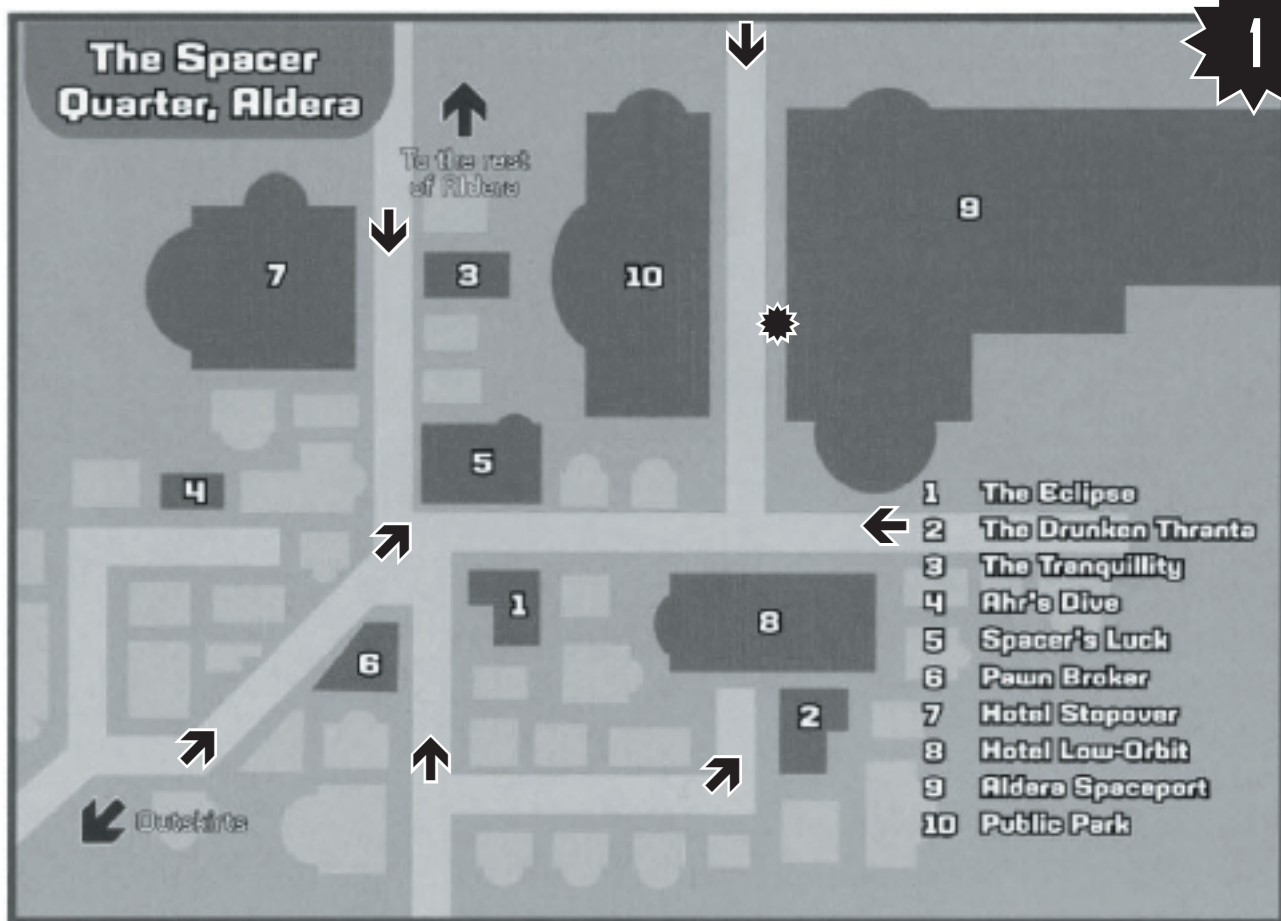
1	■ ■ ■	1. Level 3
2	■ ■ □	2. Level 2
3	■ □ □	3. Level 1

Detta är vad som behövs veta kring karaktärsbladen, i övrigt står all information angiven på dem.

Kartor & handouts

Varje berättelse behöver ett antal kartor som beskriver i detalj de områden som karaktärerna kommer att strida. Det är vitalt att dessa kartor inte visas upp för spelarna, vilket jag skriver även om detta är en självklarhet.

I övrigt önskar jag lycka till och hoppas att det blir ett bra spelpass för dig som arrangör eller spelledare och de spelare som ger sig i kast med arrangemanget!



Stämningstext (Läses upp för spelarna)

För länge sedan, i en galax långt långt bort ... har imperiet fallit och den nya republiken har tagit över makten i de centrala systemen. Ännu finns det ett antal spridda baser kvar där imperiet håller stånd. Det stora hotet utgörs nu istället av de fruktade Yuuzhan Vong, humanoida varelser med stark gudstro och imponerande biovapen. De har på kort tid lagt under sig ett stort antal system och är nu på väg in i hjärtat av galaxen. Det är i princip bara en tidsfråga innan Coruscant och därmed den nya republiken faller.

Ni har nyligen avslutat ett uppdrag från Luke Skywalkers Jediakademi och befinner er för tillfället i utkanten av Aldera, planeten Alderaans huvudstad. Ni sitter på en pub och tar en sista omgång innan ni tänkte bege er till rymdstationen och färjan som skall ta er tillbaka till Coruscant.

Plötsligt hörs det en dov smäll, tätt följd av en andra, tredje och en fjärde. Omedelbart börjar de andra pubgästerna skrika vilt och beger sig i panik mot utgångarna, enbart droiden som betjänar gästerna tar allting med ro. Med ens lägger sig ett dovt muller över det sorl som uppstår i kabaliken och ni känner doften av rök, damm och eld.

Publokalen är nu på väg att tömmas, bord och stolar är omkullvälta och inredning, kärl och mycket annat har trillat ned på golvet av skakningarna. Vad gör ni?

Introduktion

Våra vänner har efter avslutade äventyr, till sist hamnat i utkanten av en stad på planeten Alderaan. En planet som är bebodd av enbart människor och har ett trevligt klimat med atmosfär vars luft man kan andas, stora vida slätter samt djupa mörka skogar. Alderaan ligger i det område av galaxen som kallas kärnan, men dock en bit utanför centrum där Coruscant är den mest kända planeten.

Områdesbeskrivning

De befinner sig för tillfället i det område av huvudstaden Alderas område som är ägnat rymdfarare och äventyrare. Byggnaderna markerade 1 till 4 är barer, 5 är spelhåla, 6 är den lokala handlaren, 7 och 8 är hotel, 9 är rymdstationen samt 10 är ett lummig publikt parkområde. Det är en hel del normalt folk i rörelse i området och alla utmärkta platser har gott om folk inuti sig.

Inkräktarna har sprängt upp ett antal civila hus i området som ligger utmed de vägar som de avancerade på. Det är civila överallt som flyr vilt i panik, många kommer dödas av de hänsynslösa Yuuzhan Vong.

Mål med händelsen

Denna scen skall karaktärerna formera en grupp, en strategi och göra vad de kan för att överleva. Det som torde framgå tämligen omgående är att de skall söka sig mot

rymdstationen som de vet har beväpnade styrkor som försvar. Väl framme vid entrén till Rymdstationen ser de en försvarsstyrka ledd av officer Lerka.

Denne Lerka känner igen en av karaktärerna och ber dem om hjälp omedelbart. Han måste samla ihop alla män han har för att säkerställa försvaret av Rymdstationen och ber karaktärerna om hjälp att lokalisera och föra ned en tjänsteman från Rymdstationen vid namn Liob Erring, eller dennes passerkort.

Lerka ger minimal uppmärksamhet åt karaktärerna och de måste själva ligga på för att få de nedan listade föremålen av honom. Diplomacy eller Gather Information DC 16/19/22 krävs för att få Objekt 2 & 4 samt svag förklaring på varför, DC22/25/28 för att få objekt 2 till 7 samt förklaringen att denne Libo Erring är den enda i närheten som kan aktivera stadens skyddsbarriär.

Fiender

De är utmärkta med pilar i den riktning de rör sig på kartan. Utanför kartan finns det mer trupper på väg in på vägarna, vilket karaktärerna kan se om de kollar efter. Striderna skall se ut såhär:

Karaktärer på level 1: 1 Low-Level Yuuzhan Vong Warrior per två karaktärer. (s.357)
Karaktärer på level 3: 1 Mid-Level Yuuzhan Vong Warrior per två karaktärer plus 1 Low-Level Yuuzhan Vong Warrior om ojämnt antal karaktärer. (s.357)

Karaktärer på level 6: 1 Mid-Level Yuuzhan Vong Warrior per karaktär. (s.357)

Vänner

Positionerade innanför entrén till Rymdstationen finns den lokala säkerhetsstyrkan. De har alla +4 i Defense pga skydd.

Karaktärer på level 1: 2 Low-Level Republic Peace Officer, 1 Mid-Level Republic Peace Officer per karaktär plus 1 High-Level Republic Peace Officer (s.351)

Karaktärer på level 1: 2 Low-Level Republic Peace Officer, 1 Mid-Level Republic Peace Officer per karaktär plus 1 High-Level Republic Peace Officer (s.351)

Karaktärer på level 1: 2 Low-Level Republic Peace Officer, 2 Mid-Level Republic Peace Officer per karaktär plus 1 High-Level Republic Peace Officer (s.351)

Dödade karaktärer

□□□□ □□□□ □□□□ □□□□
□□□□ □□□□ □□□□ □□□□
□□□□ □□□□ □□□□ □□□□
□□□□ □□□□ □□□□ □□□□

Dödade fiender

□□□□ □□□□ □□□□ □□□□
□□□□ □□□□ □□□□ □□□□
□□□□ □□□□ □□□□ □□□□
□□□□ □□□□ □□□□ □□□□

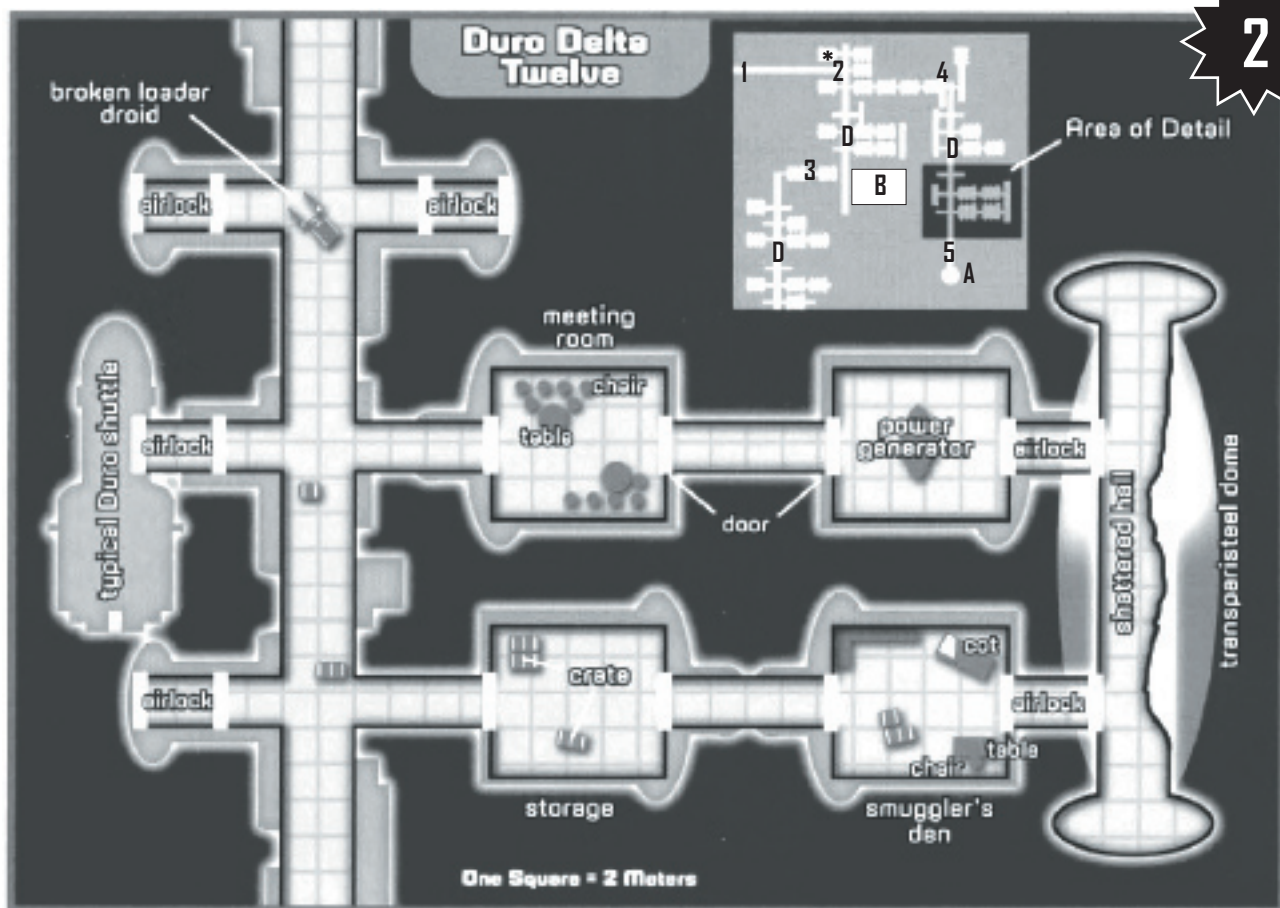
Objektiv för uppdraget

- ☐ 1. Ta med sig The Eclipse' droid (R2, Techie lvl3)
- ☐ 2. Ta sig till Rymdstationen
- ☐ 3. Få information från befälet vid Rymdstationen
- ☐ 4. Döda en grupp med Yuuzhan Vong
- ☐ 5. Tillfångata en Yuuzhan Vong för förhör

Förstörda objekt & Upptagna föremål

- ☐ 1. The Eclipse' droid (R2, Techie lvl3)
- ☐ 2. Passerkort (Nivå 3) till Rymdstationen
- ☐ 3. Passerkort (Nivå 5) till Rymdstationen
- ☐ 4. Blaster Rifle (Från Peace Officers)
- ☐ 5. Blaster Rifle (Från Peace Officers)
- ☐ 6. Vibroblade (Från Peace Officers)
- ☐ 7. Vibroblade (Från Peace Officers)
- ☐ 8. Blast Helmet, Vest (The Eclipse golv)
- ☐ 9. Blast Helmet, Vest (The Eclipse golv)





Stämningstext (Läses upp för spelarna)

För länge sedan, i en galax långt långt bort ... har imperiet fallit och den nya republiken har tagit över makten i de centrala systemen. Ännu finns det ett antal spridda baser kvar där imperiet håller stånd. Det stora hotet utgörs nu istället av de fruktade Yuuzhan Vong, humanoida varelser med stark gudstro och imponerande biovapen. De har på kort tid lagt under sig ett stort antal system och är nu på väg in i hjärtat av galaxen. Det är i princip bara en tidsfråga innan Coruscant och därmed den nya republiken faller.

Ni har nyligen avslutat ett uppdrag från Luke Skywalkers Jediakademi och befinner er för tillfället i utkanten av Aldera, planeten Alderaans huvudstad. Ni har precis tagit er in i Rymdstationen efter att ha flytt från en pub när plötsligt explosioner hördes över området. Utanför på gatorna såg ni ett flertal patruller med Yuuzhan Vong. Ni besegrade en sådan trupp och kom sedan till Rymdstationens entré där ni träffat på de få men tappra republikanska freds-soldaterna som förbereder sig på strid. Deras officer Lerka har gett er i uppdrag att lokalisera en tjänsteman vid namn Libo Erring inuti Rymdstationen och återbörda honom eller hans passerkort till dem. Denne Libo Erring är tydligen en av få i närheten som kan aktivera stadens skyddsbarriär.

Ni beger er in i Rymdstationen och ser panikslagna människor överallt som försöker ta skydd i vad de tror skall

rädda dem från angriparna. Efter ett kort tag kommer ni in i den långa korridoren som förbinder affärsstråket i Rymdstationen med de administrativa och transportkupolerna. När ni nästan är igenom skyddsporten (Skyddsörr 1) hör ni hur larmet går varpå röda blinkande lampor börjar blinka utmed golvhöjd i väggarna. Därefter ser ni hur skyddsporten börjar stängas. Vad gör ni?

Introduktion

Våra vänner har efter avslutade äventyr, till sist hamnat i utkanten av en stad på planeten Alderaan. En planet som är bebodd av enbart människor och har ett trevligt klimat med atmosfär vars luft man kan andas, stora vida slätter samt djupa mörka skogar. Alderaan ligger i det område av galaxen som kallas kärnan, men dock en bit utanför centrum där Coruscant är den mest kända planeten.

De har nyligen hört explosioner, slagits mot en patrull med Yuuzhan Vong-soldater och nu fått i uppdrag att lokalisera en tjänsteman eller dennes passerkort inuti Rymdstationen.

Områdesbeskrivning

Rymdstationens början är ett stort shoppingstråk följt av säkerhetsörrar, där de administrativa delarna samt transportkupolerna ligger. Inuti denna del av rymdstationen börjar folk paniskt röra på sig i försök att komma därifrån via

sina skyttlar och skepp, eller genom att ta sig mot den numer stängda utgången.

Mål med händelsen

Karaktärerna skall ta sig in i hjärtat av Rymdstationen, leta reda på information om var Libo Erring finns, samt ta denne eller dennes passerkort med sig ut. Det finns ett stort antal, om än panikdrabbade, civila kvar inuti Rymdstationen. De anställda tjänstemännen gör sitt bästa för att dirigera och ta hand om de panislagna besökarna och måste övertalas för att hjälpa karaktärerna i sin jakt efter Libo Erring (Diplomacy, DC19/21/23).

Det finns en terminal vid varje skyddsörr, på den inre sidan. Denna terminal kan man hacka sig in i och på så sätt ta kontroll över Rymdstationens skyddsörrar, försvarsdroider och planritning. Med ett passerkort lvl 3 kommer man in igenom de tre första skyddsörrarna, med passerkort lvl 5 kommer man igenom alla. Försöker man hacka sig in i en terminal och misslyckas aktiveras försvarsdroiderna (s.80, DC20, kontorets dörr DC25).

Samtliga skyddsörrar har DR15, WP720, DC45.

Fiender

Det finns stor risk att karaktärerna väcker försvarsdroider till liv som anfaller karaktärerna vid första möjlighet. Striderna skall se ut såhär:

Karaktärer på level 1: 3 Mid-Level Battle Droid per 2 karaktärer. (s.341)

Karaktärer på level 3: 4 Mid-Level Battle Droid och 1 High-Level Battle Droid per 2 karaktär. (s.341)

Karaktärer på level 6: 2 High-Level Battle Droid per karaktär. (s.341)

Dödade karaktärer

□□□□ □□□□ □□□□ □□□□
□□□□ □□□□ □□□□ □□□□
□□□□ □□□□ □□□□ □□□□
□□□□ □□□□ □□□□ □□□□

Dödade fiender

□□□□ □□□□ □□□□ □□□□
□□□□ □□□□ □□□□ □□□□
□□□□ □□□□ □□□□ □□□□
□□□□ □□□□ □□□□ □□□□

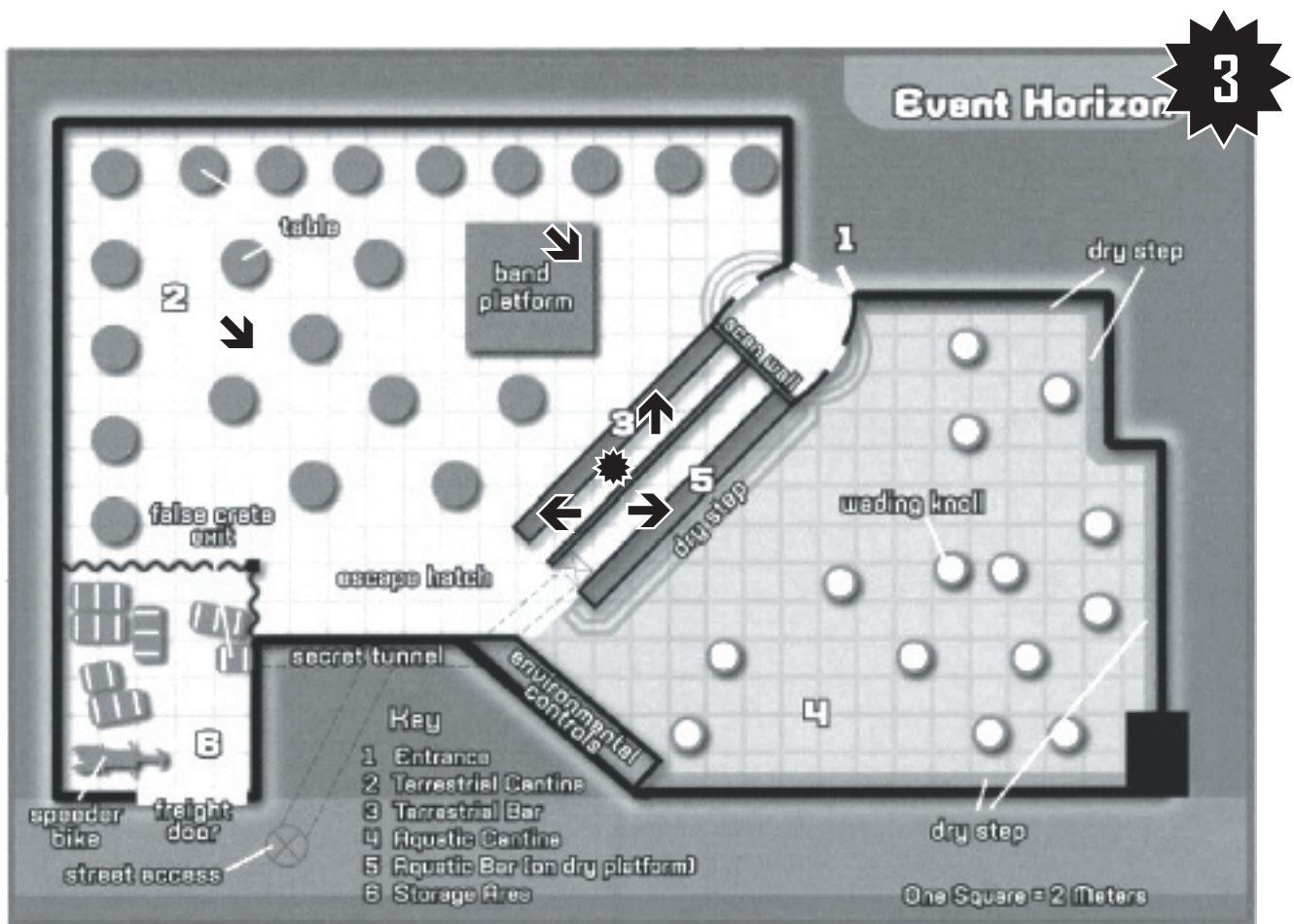
Objektiv för uppdraget

- ☐ 1. Ta sig igenom skyddsörr 1
- ☐ 2. Hacka sig in i säkerhetssystemen
- ☐ 3. Ta sig igenom skyddsörr 2
- ☐ 4. Ta sig igenom skyddsörr 3
- ☐ 5. Ta sig igenom skyddsörr 4
- ☐ 6. Ta sig igenom skyddsörr 5
- ☐ 7. Lokalisera Libo Errings kontor (A)
- ☐ 8. Lokalisera kantin Event Horizon (B)
- ☐ 9. Oskadliggöra försvarsdroider (D) (Skyddsörr 2)
- ☐ 10. Oskadliggöra försvarsdroider (D) (Skyddsörr 3)
- ☐ 11. Oskadliggöra försvarsdroider (D) (Skyddsörr 4)

Förstörda objekt & Upptagna föremål

- ☐ 1. Försvarsdroider (D) (Efter skyddsörr 2)
- ☐ 2. Försvarsdroider (D) (Efter skyddsörr 3)
- ☐ 3. Försvarsdroider (D) (Efter skyddsörr 4)
- ☐ 4. 1d6+3 Medpac (*)
- ☐ 5. Medical Kit (*)
- ☐ 6. Heavy Blaster (A)
- ☐ 7. 1d3+1 Medpac (A)
- ☐ 8. Libo Errings passerkort (A)





Stämningstext (Läses upp för spelarna)

För länge sedan, i en galax långt långt bort ... har imperiet fallit och den nya republiken har tagit över makten i de centrala systemen. Ännu finns det ett antal spridda baser kvar där imperiet håller stånd. Det stora hotet utgörs nu istället av de fruktade Yuuzhan Vong, humanoida varelser med stark gudstro och imponerande biovapen. De har på kort tid lagt under sig ett stort antal system och är nu på väg in i hjärtat av galaxen. Det är i princip bara en tidsfråga innan Coruscant och därmed den nya republiken faller.

Ni har nyligen avslutat ett uppdrag från Luke Skywalkers Jediakademi och befinner er för tillfället i utkanten av Aldera, planeten Alderaans huvudstad. Ni har precis tagit er in i Rymdstationen efter att ha flytt från en pub när plötsligt explosioner hördes över området. Utanför på gatorna såg ni ett flertal patruller med Yuuzhan Vong. Ni besegrade en sådan trupp och kom sedan till Rymdstationens entré där ni träffat på de få men tappra republikanska freds-soldaterna som förbereder sig på strid. Deras officer Lerka gav er i uppdrag att lokalisera en tjänsteman vid namn Libo Erring inuti Rymdstationen och återbörda honom eller hans passerkort till dem. Denne Libo Erring var tydligen en av få i närheten som kan aktivera stadens skyddsbarriär.

Ni begav er in i Rymdstationen och såg panikslagna människor överallt som försöker ta skydd i vad de tror skall

rädda dem från angriparna. Efter ett kort tag kom ni in i den långa korridoren som förbinder affärsstråket i Rymdstationen med de administrativa och transportkupolerna. När ni nästan är igenom skyddsporten (Skyddsörr 1) hör ni hur larmet går varpå röda blinkande lampor börjar blinka utmed golvhöjd i väggarna. Därefter ser ni hur skyddsörren börjar stängas. Ni rusar snabbt förbi skyddsörren och påbörjar jakten efter Libo Erring. Efter att ha tagit hackat er förbi några skyddsörrar har ni kommit fram till en kantina, där det verkar vara en gisslansituation. Fången verkar vara en högt uppsatt tjänsteman och kidnapparna är ett par desperata smugglare. När ni kommer in i lokalen riktas allas blickar mot er. Vad gör ni?

Introduktion

Våra vänner har efter avslutade äventyr, till sist hamnat i utkanten av en stad på planeten Alderaan. En planet som är bebodd av enbart människor och har ett trevligt klimat med atmosfär vars luft man kan andas, stora vida slätter samt djupa mörka skogar. Alderaan ligger i det område av galaxen som kallas kärnan, men dock en bit utanför centrum där Coruscant är den mest kända planeten.

De har nyligen hört explosioner, slagits mot en patrull med Yuuzhan Vong-soldater och nu fått i uppdrag att lokalisera en tjänsteman eller dennes passerkort inuti Rymdstationen.

Områdesbeskrivning

Rymdstationens början är ett stort shoppingstråk följt av säkerhetsdörrar, där de administrativa delarna samt transportkupolerna ligger. Inuti denna del av rymdstationen börjar folk paniskt röra på sig i försök att komma därifrån via sina skyttlar och skepp, eller genom att ta sig mot den numer stängda utgången.

Kantinan ligger i den första delen av transportkupolerna och inuti den finns det nu ett tjugotal rymdresenärer som är tvingade att sitta ned utmed en vägg medan kidnapparna har gisslan i baren, med fri sikt åt alla håll.

De tillfångatagna rymdresenärerna är vanliga civila av olika yrken och de sitter alla utmed den borte väggen med ansiktena mot väggen.

Kidnapparna är alla Quarren och lättirriterade, det verkar som om ägaren till baren har lurat dem i en affär. De pratar högt och irriterat om denna vedervärdiga lurendrejare alltså de cirkulerar kring Libo Erring. De tänker kräva lösesumma för att släppa honom fri.

Mål med händelsen

Karaktärerna skall antingen med diplomati eller vapenkraft befria Libo Erring och föra honom till dennes kontor.

Utöver det är det också hedervärt att befria resten av gisslan. Sedan kan en Speeder Bike alltid vara användbar och lönngången till gatorna utanför är ett bra sätt att undvika Yuuzhan Vong på med all säkerhet.

Fiender

Beroende på hur många karaktärer det är, finns det olika många kidnappare. De är placerade med synfält i den riktning som pilen har.

Striderna skall se ut såhär:

Karaktärer på level 1: 1 Low-Level Outlaw (s.351) per

2 karaktärer plus 1 Low-Level Smuggler (s.353)

Karaktärer på level 3: 1 Low-Level Outlaw (s.351) per

karaktär plus 1 Mid-Level Smuggler (s.353)

Karaktärer på level 6: 1 High-Level Outlaw (s.351) per

2 karaktärer plus 1 High-Level Smuggler (s.353)

Dödade karaktärer

□□□□ □□□□ □□□□ □□□□
□□□□ □□□□ □□□□ □□□□
□□□□ □□□□ □□□□ □□□□
□□□□ □□□□ □□□□ □□□□

Dödade fiender

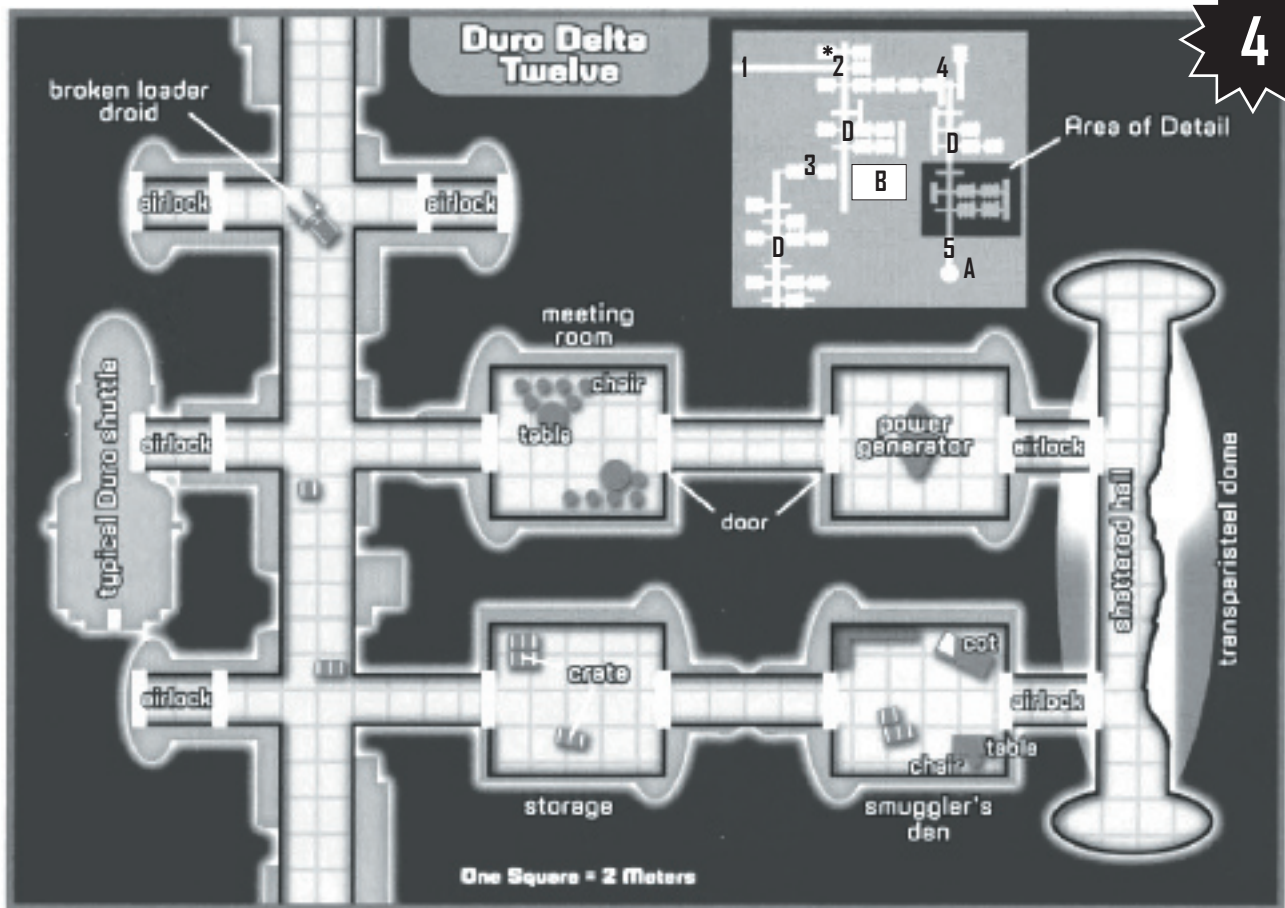
□□□□ □□□□ □□□□ □□□□
□□□□ □□□□ □□□□ □□□□
□□□□ □□□□ □□□□ □□□□
□□□□ □□□□ □□□□ □□□□

Objektiv för uppdraget

- ☐ 1. Frigöra Libo Erring
- ☐ 2. Oskadliggöra kidnapparna
- ☐ 3. Hitta Speeder Biken
- ☐ 4. Hitta lönngången

Förstörda objekt & Upptagna föremål

- ☐ 1. Speeder Bike
- ☐ 2. Klimatkontrollpanel
- ☐ 3. 1d6+1 Energy Cells (I Baren)
- ☐ 4. 1d3 Medpac (Hemliga utrymmet)
- ☐ 5. 1d3+1 Breath Masks (Hemliga utrymmet)
- ☐ 6. 2d6+4 Energy cells (Hemliga utrymmet)
- ☐ 7. 2d6+3 Power Packs (*)
- ☐ 8. Smugglaren



Stämningstext (Läses upp för spelarna)

För länge sedan, i en galax långt långt bort ... har imperiet fallit och den nya republiken har tagit över makten i de centrala systemen. Ännu finns det ett antal spridda baser kvar där imperiet håller stånd. Det stora hotet utgörs nu istället av de fruktade Yuuzhan Vong, humanoida varelser med stark gudstro och imponerande biovapen. De har på kort tid lagt under sig ett stort antal system och är nu på väg in i hjärtat av galaxen. Det är i princip bara en tidsfråga innan Coruscant och därmed den nya republiken faller.

Ni har nyligen avslutat ett uppdrag från Luke Skywalkers Jediakademi och befinner er för tillfället i utkanten av Aldera, planeten Alderaans huvudstad. Ni har precis tagit er in i Rymdstationen efter att ha flytt från en pub när plötsligt explosioner hördes över området. Utanför på gatorna såg ni ett flertal patruller med Yuuzhan Vong. Ni besegrade en sådan trupp och kom sedan till Rymdstationens entré där ni träffat på de få men tappra republikanska freds-soldaterna som förbereder sig på strid. Deras officer Lerka gav er i uppdrag att lokalisera en tjänsteman vid namn Libo Erring inuti Rymdstationen och återbörda honom eller hans passerkort till dem. Denne Libo Erring var tydligen en av få i närheten som kan aktivera stadens skyddsbarriär.

Ni begav er in i Rymdstationen och såg panikslagna människor överallt som försöker ta skydd i vad de tror skall

rädda dem från angriparna. Efter ett kort tag kom ni in i den långa korridoren som förbinder affärsstråket i Rymdstationen med de administrativa och transportkupolerna. När ni nästan var igenom skyddsporten hörde ni hur larmet gick varpå röda blinkande lampor började blinka utmed golvhöjd i väggarna. Därefter såg ni hur skyddsporten började stängas. Ni rusade snabbt förbi skyddsporten och påbörjade jakten efter Libo Erring. Efter att ha hackat er förbi några skyddsörrar kom ni fram till en kantina där Libo Erring var gisslan. Efter att ha tagit hackat er förbi några skyddsörrar kom ni fram till en kantina där Libo Erring var gisslan. Ni fritog honom och de andra tjugotalet i gisslan och är nu på väg mot hans kontor när han helt plötsligt faller livlös ned till marken. Vad gör ni?

Introduktion

Våra vänner har efter avslutade äventyr, till sist hamnat i utkanten av en stad på planeten Alderaan. En planet som är bebodd av enbart människor och har ett trevligt klimat med atmosfär vars luft man kan andas, stora vida slätter samt djupa mörka skogar. Alderaan ligger i det område av galaxen som kallas kärnan, men dock en bit utanför centrum där Coruscant är den mest kända planeten.

De har nyligen hört explosioner, slagits mot en patrull med Yuuzhan Vong-soldater och nu fått i uppdrag att föra Libo Erring, eller dennes passerkort, till Rymdstationens entré.

Områdesbeskrivning

Rymdstationens början är ett stort shoppingstråk följt av säkerhetsdörrar, där de administrativa delarna samt transportkupolerna ligger. Inuti denna del av rymdstationen börjar folk paniskt röra på sig i försök att komma därifrån via sina skyttlar och skepp, eller genom att ta sig mot den numer stängda utgången.

Mål med händelsen

Karaktärerna skall först och främst säkerställa att Libo Erring överlever det gift han fått i sig av kidnapparna. För att göra detta måste de föra honom till läkarmottagningen (*) och där låta honom tas om hand av en medicinskt tränad (Poison DC 17, 24, 27). Giftet bryter ned Libos Dexterity och om han överlever kan han i vilket fall inte röra på sig, dock kan han prata och på så sätt ge karaktärerna access till sitt kontor. (Diplomacy/Gather Information DC 13/15/17)

Utöver det måste de också ta hand om alla försvarsdroider som aktiveras så fort de aktiverar ett försvarssystem.

För över de uppnådda objekten från uppdrag 2 om gruppen spelat det tidigare.

Det finns en terminal vid varje skydds dörr, på den inre sidan. Denna terminal kan man hacka sig in i och på så sätt ta kontroll över Rymdstationens skydds dörrar, försvarsdroider och planritning. Med ett passerkort lvl 3 kommer man in igenom de tre första skydds dörrarna, med passer-

kort lvl 5 kommer man igenom alla. Försöker man hacka sig in i en terminal och misslyckas aktiveras försvarsdroiderna (s.80, DC20, kontorets dörr DC25).

Samtliga skydds dörrar har DR15, WP720, DC45.

Fiender

Det finns stor risk att karaktärerna väcker försvarsdroider till liv som anfaller karaktärerna vid första möjlighet. Striderna skall se ut så här:

Karaktärer på level 1: 3 Mid-Level Battle Droid per 2 karaktärer. (s.341)

Karaktärer på level 3: 4 Mid-Level Battle Droid och 1 High-Level Battle Droid per 2 karaktär. (s.341)

Karaktärer på level 6: 2 High-Level Battle Droid per karaktär. (s.341)

Libo Errings rum har säkerhetssystem installerat vilket manifesterar sig i att r sprutas ut syra i det utrymme som är bakom skydds dörren. Läs mer på sida 291.

Karaktärer på level 1: 1d4/round

Karaktärer på level 3: 2d4/round

Karaktärer på level 6: 3d4/round

Dödade karaktärer

□□□□ □□□□ □□□□ □□□□
□□□□ □□□□ □□□□ □□□□
□□□□ □□□□ □□□□ □□□□
□□□□ □□□□ □□□□ □□□□

Dödade fiender

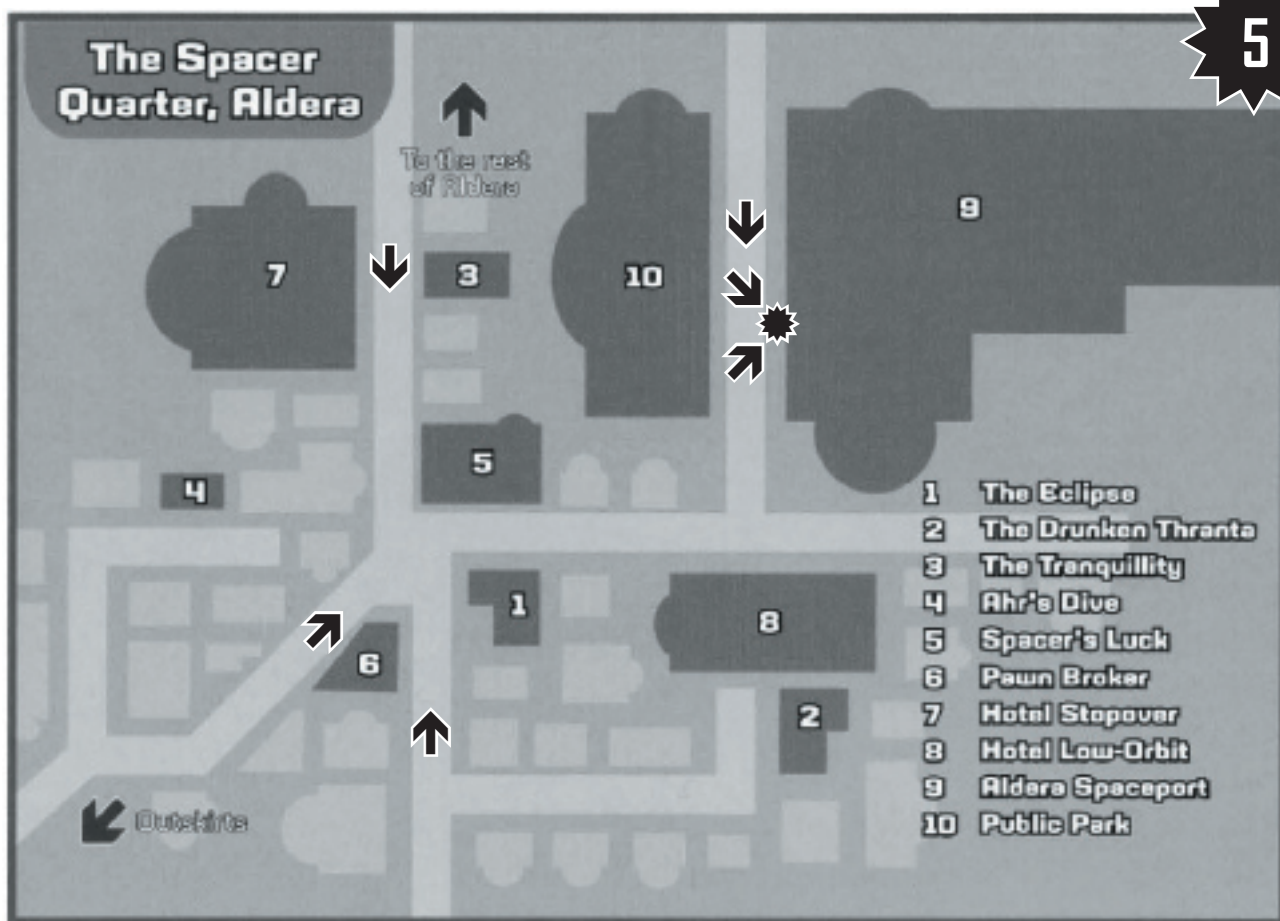
□□□□ □□□□ □□□□ □□□□
□□□□ □□□□ □□□□ □□□□
□□□□ □□□□ □□□□ □□□□
□□□□ □□□□ □□□□ □□□□

Objektiv för uppdraget

- ☐ 1. Föra Libo Erring till läkarmottagningen
- ☐ 2. Ta sig in på Libo Errings kontor (A)
- ☐ 3. Få Libo Errings passerkort (A)
- ☐ 4. Hacka sig in i säkerhetssystemen
- ☐ 5. Oskadliggöra försvarsdroider (D) (Skydds dörr 2)
- ☐ 6. Oskadliggöra försvarsdroider (D) (Skydds dörr 3)
- ☐ 7. Oskadliggöra försvarsdroider (D) (Skydds dörr 4)

Förstörda objekt & Upptagna föremål

- ☐ 1. Försvarsdroider (D) (Efter skydds dörr 2)
- ☐ 2. Försvarsdroider (D) (Efter skydds dörr 3)
- ☐ 3. Försvarsdroider (D) (Efter skydds dörr 4)
- ☐ 4. 1d6+3 Medpac (*)
- ☐ 5. Medical Kit (*)
- ☐ 6. Heavy Blaster (A)
- ☐ 7. 1d3+1 Medpac (A)
- ☐ 8. Libo Errings passerkort (A)
- ☐ 9. Libo Erring



Stämningstext (Läses upp för spelarna)

För länge sedan, i en galax långt långt bort ... har imperiet fallit och den nya republiken har tagit över makten i de centrala systemen. Ännu finns det ett antal spridda baser kvar där imperiet håller stånd. Det stora hotet utgörs nu istället av de fruktade Yuuzhan Vong, humanoida varelser med stark gudstro och imponerande biovapen. De har på kort tid lagt under sig ett stort antal system och är nu på väg in i hjärtat av galaxen. Det är i princip bara en tidsfråga innan Coruscant och därmed den nya republiken faller.

Ni har nyligen avslutat ett uppdrag från Luke Skywalkers Jediakademi och befinner er för tillfället i utkanten av Aldera, planeten Alderaans huvudstad. Ni har precis tagit er in i Rymdstationen efter att ha flytt från en pub när plötsligt explosioner hördes över området. Utanför på gatorna såg ni ett flertal patruller med Yuuzhan Vong. Ni besegrade en sådan trupp och kom sedan till Rymdstationens entré där ni träffat på de få men tappra republikanska freds-soldaterna som förbereder sig på strid. Deras officer Lerka gav er i uppdrag att lokalisera en tjänsteman vid namn Libo Erring inuti Rymdstationen och återbörda honom eller hans passerkort till dem. Denne Libo Erring var tydligen en av få i närheten som kan aktivera stadens skyddsbarriär.

Ni begav er in i Rymdstationen och såg panikslagna människor överallt som försöker ta skydd i vad de tror skall

rädda dem från angriparna. Efter ett kort tag kom ni in i den långa korridoren som förbinder affärsstråket i Rymdstationen med de administrativa och transportkupolerna. När ni nästan var igenom skyddsporten hörde ni hur larmet gick varpå röda blinkande lampor började blinka utmed golvhöjd i väggarna. Därefter såg ni hur skyddsporten började stängas. Ni rusade snabbt förbi skyddsporten och påbörjade jakten efter Libo Erring. Efter att ha hackat er förbi några skyddsörrar kom ni fram till en kantina där Libo Erring var gisslan. Ni fritog honom och de andra tjugotalet i gisslan och har nu återbördat hans passerkort. Libo Erring själv är förgiftad och oförmögen att röra på sig. Ni närmar er nu entrén och möts av stridsljud och märker att Yuuzhan Vong siktar er och en grupp börjar skjuta mot er. Vad gör ni?

Introduktion

Våra vänner har efter avslutade äventyr, till sist hamnat i utkanten av en stad på planeten Alderaan. En planet som är bebodd av enbart människor och har ett trevligt klimat med atmosfär vars luft man kan andas, stora vida slätter samt djupa mörka skogar. Alderaan ligger i det område av galaxen som kallas kärnan, men dock en bit utanför centrum där Coruscant är den mest kända planeten.

De har nyligen hört explosioner, slagits mot en patrull med Yuuzhan Vong-soldater och nu fått i uppdrag att föra Libo Erring, eller dennes passerkort, till Rymdstationens entré.

Områdesbeskrivning

De befinner sig för tillfället i det område av huvudstaden Alderas område som är ägnat rymdfarare och äventyrare. Byggnaderna markerade 1 till 4 är barer, 5 är spelhåla, 6 är den lokala handlaren, 7 och 8 är hotel, 9 är rymdstationen samt 10 är ett lummig publikt parkområde. Det är en hel del normalt folk i rörelse i området och alla utmärkta platser har gott om folk inuti sig.

Inkräktarna har sprängt upp ett antal civila hus i området som ligger utmed de vägar som de avancerade på. Det ligger dödade civila utmed vägarna och halvvägs in i husen. Yuuzhan Vong har varit hänsynslösa och har nu stormat entrén där lokala säkerhetsstyrkorna ledda av Lerka.

Mål med händelsen

De skall tillsammans med Lerka och hans män försvara sig och hitta ett sätt att ta sig ut ur närområdet på. Lerka uppmärksammar karaktärerna så fort de närmar sig entrén och ger de en vägbeskrivning till sköldgeneratoren.

Denna ligger någon kilometer rakt söder om Spacer's Luck och på vägen dit kommer karaktärerna komma i närheten av åtminstone en Yuuzhan Vong-patrull.

Fiender

De är utmärkta med pilar i den riktning de rör sig på kartan. Utanför kartan finns det mer trupper på väg in på vägarna, vilket karaktärerna kan se om de kollar efter. Varje grupp av Yuuzhan Vong ser ut såhär:

Karaktärer på level 1: 1 Low-Level Yuuzhan Vong Warrior per två karaktärer. (s.357)

Karaktärer på level 3: 1 Mid-Level Yuuzhan Vong Warrior per två karaktärer plus 1 Low-Level Yuuzhan Vong Warrior om ojämnt antal karaktärer. (s.357)

Karaktärer på level 6: 1 Mid-Level Yuuzhan Vong Warrior per karaktär. (s.357)

Vänner

Positionerade innanför entrén till Rymdstationen finns den lokala säkerhetsstyrkan. De har alla +4 i Defense pga skydd.

Karaktärer på level 1: 1 Low-Level Republic Peace Officer, 1 Mid-Level Republic Peace Officer per karaktär plus 1 High-Level Republic Peace Officer (s.351)

Karaktärer på level 1: 2 Low-Level Republic Peace Officer, 1 Mid-Level Republic Peace Officer per karaktär plus 1 High-Level Republic Peace Officer (s.351)

Karaktärer på level 1: 2 Low-Level Republic Peace Officer, 2 Mid-Level Republic Peace Officer per karaktär plus 1 High-Level Republic Peace Officer (s.351)

Dödade karaktärer

□□□□ □□□□ □□□□ □□□□
□□□□ □□□□ □□□□ □□□□
□□□□ □□□□ □□□□ □□□□
□□□□ □□□□ □□□□ □□□□

Dödade fiender

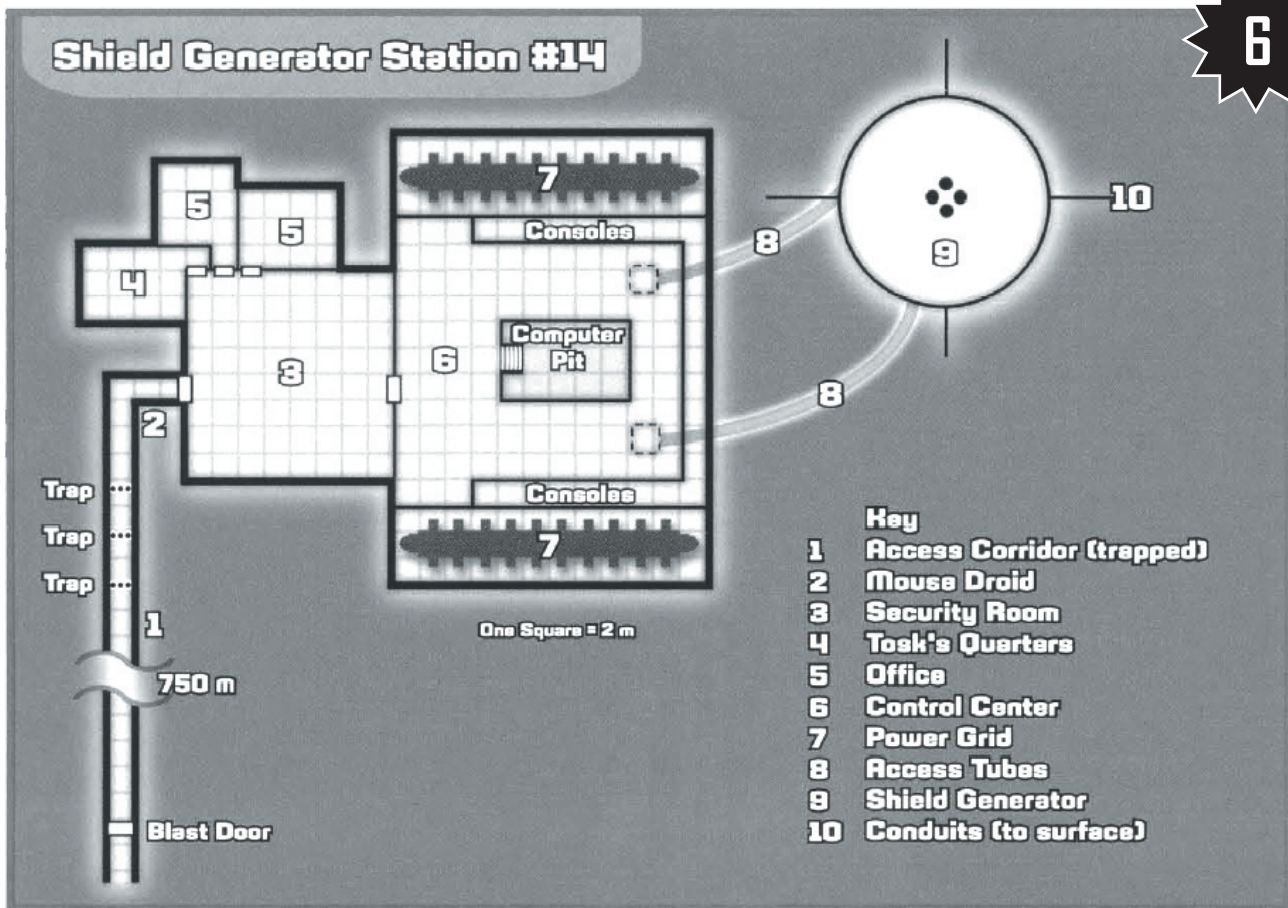
□□□□ □□□□ □□□□ □□□□
□□□□ □□□□ □□□□ □□□□
□□□□ □□□□ □□□□ □□□□
□□□□ □□□□ □□□□ □□□□

Objektiv för uppdraget

- ☐ 1. Slå sig ut från Rymdstationen
- ☐ 2. Få direktiv av Lerka
- ☐ 3. Döda en grupp med Yuuzhan Vong
- ☐ 4. Tillfångata en Yuuzhan Vong för förhör
- ☐ 5. Ta med sig The Eclipse' droid (R2, Techie Ivl3)

Förstörda objekt & Upptagna föremål

- ☐ 1. The Eclipse' droid (R2, Techie Ivl3)
- ☐ 4. Blaster Pistol (Från Peace Officers)
- ☐ 4. Blaster Pistol (Från Peace Officers)
- ☐ 4. Blaster Rifle (Från Peace Officers)
- ☐ 5. Blaster Rifle (Från Peace Officers)
- ☐ 6. Vibroblade (Från Peace Officers)
- ☐ 7. Vibroblade (Från Peace Officers)
- ☐ 8. Blast Helmet, Vest (The Eclipse golv)
- ☐ 9. Blast Helmet, Vest (The Eclipse golv)
- ☐ 10. Officer Lerka



Stämningstext (Läses upp för spelarna)

För länge sedan, i en galax långt långt bort ... har imperiet fallit och den nya republiken har tagit över makten i de centrala systemen. Ännu finns det ett antal spridda baser kvar där imperiet håller stånd. Det stora hotet utgörs nu istället av de fruktade Yuuzhan Vong, humanoida varelser med stark gudstro och imponerande biovapen. De har på kort tid lagt under sig ett stort antal system och är nu på väg in i hjärtat av galaxen. Det är i princip bara en tidsfråga innan Coruscant och därmed den nya republiken faller.

Ni har nyligen avslutat ett uppdrag från Luke Skywalkers Jediakademi och befinner er för tillfället i utkanten av Aldera, planeten Alderaans huvudstad. Ni har precis tagit er in i Rymdstationen efter att ha flytt från en pub när plötsligt explosioner hördes över området. Utanför på gatorna såg ni ett flertal patruller med Yuuzhan Vong. Ni besegrade en sådan trupp och kom sedan till Rymdstationens entré där ni träffat på de få men tappra republikanska freds-soldaterna som förbereder sig på strid. Deras officer Lerka gav er i uppdrag att lokalisera en tjänsteman vid namn Libo Erring inuti Rymdstationen och återbörda honom eller hans passerkort till dem. Denne Libo Erring var tydligen en av få i närheten som kan aktivera stadens skyddsbarriär.

Ni begav er in i Rymdstationen och såg panikslagna människor överallt som försöker ta skydd i vad de tror skall

rädda dem från angriparna. Efter ett kort tag kom ni in i den långa korridoren som förbinder affärsstråket i Rymdstationen med de administrativa och transportkupolerna. När ni nästan var igenom skyddsporten hörde ni hur larmet gick varpå röda blinkande lampor började blinka utmed golvhöjd i väggarna. Därefter såg ni hur skyddsporten börjar stängas. Ni rusade snabbt förbi skyddsporten och påbörjade jakten efter Libo Erring. Efter att ha hackat er förbi några skyddsörrar kom ni fram till en kantina där Libo Erring var gisslan. Ni fritog honom och de andra tjugotalet i gisslan och har nu återbördat hans passerkort. Han var förgiftad och oförmögen att röra på sig så ni har själva slagit er väg ut ur rymdstationen. Ni fick en vägbeskrivning av Officer Lerka och har nu anlänt till den anslutande skyddstunneln till Sköldgeneratoren. Ni står framför en säkerhetsdörr som verkar leda in till kontrollrummet. Vad gör ni?

Introduktion

Våra vänner har efter avslutade äventyr, till sist hamnat i utkanten av en stad på planeten Alderaan. En planet som är bebodd av enbart människor och har ett trevligt klimat med atmosfär vars luft man kan andas, stora vida slätter samt djupa mörka skogar. Alderaan ligger i det område av galaxen som kallas kärnan, men dock en bit utanför centrum där Coruscant är den mest kända planeten.

De har nyligen hört explosioner, slagits mot en patrull med Yuuzhan Vong-soldater, letat reda på passerkort till sköldgeneratorn samt slagit sig igenom en mur av Yuuzhan Vong.

Områdesbeskrivning

De befinner sig i slutet av en kortare, svagt upplyst tunnel. Framför dem är det en säkerhetsdörr.

Stationens väggar, golv och tak är belagt med vitt matt material med lampor sittandes i taket med fem meters mellanrum. För tillfället är stationen helt obemannad och det enda som rör sig därinne är blinkande dioder på konsolpanelen.

Dörren som leder in till Security Room har biometrisk sensor och om karaktärerna inte har med sig ett öga från Libo Erring kommer larmet att gå. Detta yttrar sig genom att ett antal robotar aktiveras i rum 4 som sedan tar sig ut till rum 3, samt att konsolerna låses och måste hackas in i för att bli operativa igen.

Aktivera konsolerna igen kräver svårt slag (Computer Use, DC21/24/27). För att sätta igång Sköldgeneratorn kräver det tre lyckade slag i rad (Computer use, DC 16/19/24).

Mål med händelsen

Karaktärerna skall ta sig in i stationen och starta upp sköldgeneratorn. Problemet är att deras passerkort bara gäller för den första skyddsdörren och inte för de andra. Lyckligtvis finns det terminaler de kan använda sig av för att hacka sig in ändå.

Väl inne i stationen skall de oskadliggöra försvarssystemen, starta sköldgeneratorn samt ta del av ett meddelande från Jedimästare Squedi vid Jediakademien som skickat ut dem på sitt tidigare uppdrag. Han beskriver kort det hemska med attacken men att den kan stoppas om de bara lyckas stoppa det kriminella sällskap som mot betalning gett Yuuzhan Vong nödvändig information. Han för sedan över vägbeskrivning till karaktärerna.

Fiender

Det finns stor risk att karaktärerna väcker försvarsdroider till liv som anfaller karaktärerna vid första möjlighet.

Striderna skall se ut såhär:

Karaktärer på level 1: 3 Mid-Level Battle Droid per 2 karaktärer. (s.341)

Karaktärer på level 3: 4 Mid-Level Battle Droid och 1 High-Level Battle Droid per 2 karaktär. (s.341)

Karaktärer på level 6: 2 High-Level Battle Droid per karaktär. (s.341)

Har karaktärerna aktiverat säkerhetssystemen kommer de tre laserfällorna i skyddskorridoren gå av. Lyckat save innebär halv skada (Reflex Save, DC21/24/27).

De skadar enligt följande.

Karaktärer på level 1: 1d6+2

Karaktärer på level 3: 2d6+3

Karaktärer på level 6: 3d6+4

Dödade karaktärer

□□□□ □□□□ □□□□ □□□□
□□□□ □□□□ □□□□ □□□□
□□□□ □□□□ □□□□ □□□□
□□□□ □□□□ □□□□ □□□□

Dödade fiender

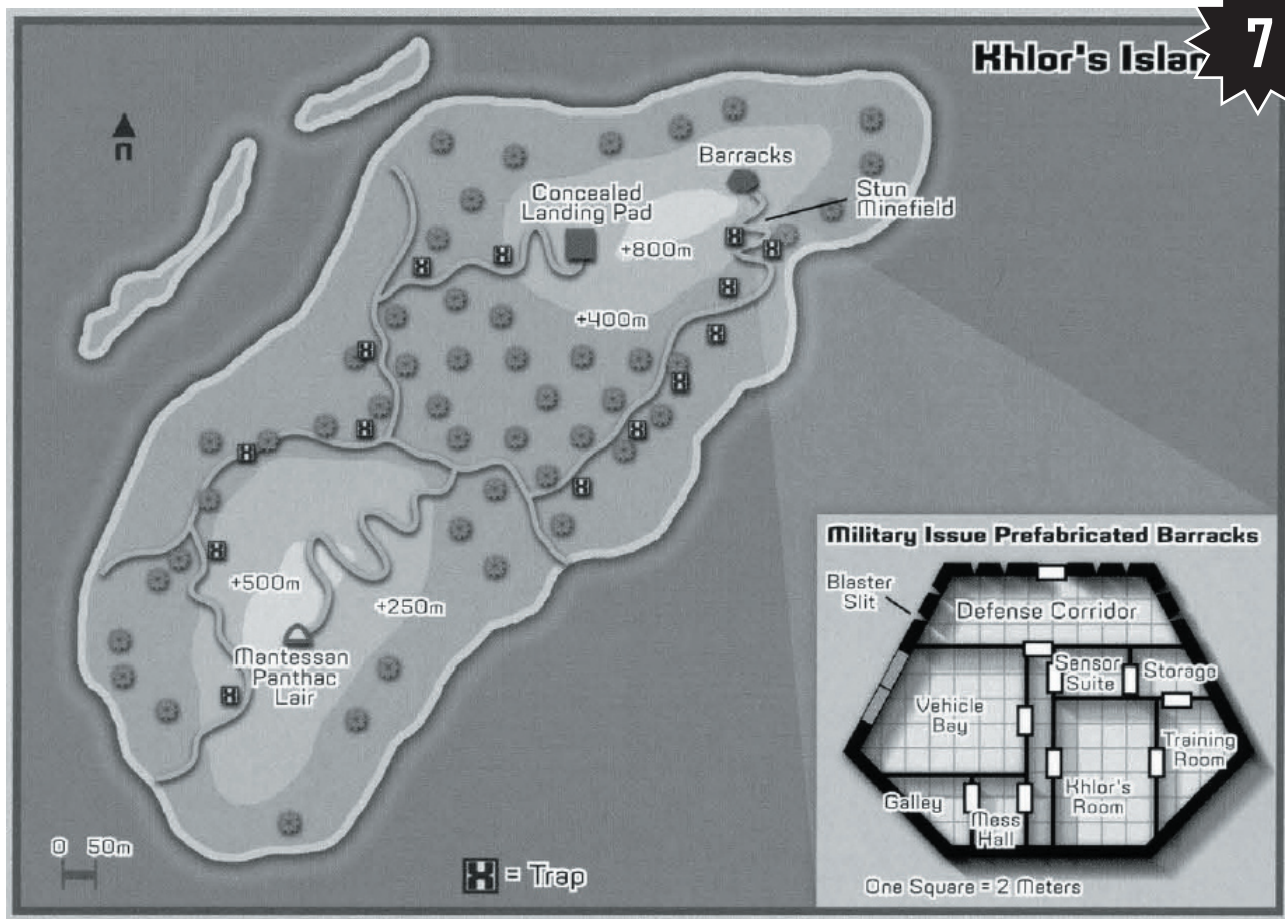
□□□□ □□□□ □□□□ □□□□
□□□□ □□□□ □□□□ □□□□
□□□□ □□□□ □□□□ □□□□
□□□□ □□□□ □□□□ □□□□

Objektiv för uppdraget

- ☐ 1. Ta sig in i stationen
- ☐ 2. Hacka sig in i säkerhetssystemet
- ☐ 3. Starta igång sköldgeneratorn
- ☐ 4. Oskadliggöra laserfällorna
- ☐ 5. Oskadliggöra försvarsdroider

Förstörda objekt & Upptagna föremål

- ☐ 1. Försvarsdroider
- ☐ 2. Meddelande från Jedimästare Squedi



Stämningstext (Läses upp för spelarna)

För länge sedan, i en galax långt långt bort ... har imperiet fallit och den nya republiken har tagit över makten i de centrala systemen. Ännu finns det ett antal spridda baser kvar där imperiet håller stånd. Det stora hotet utgörs nu istället av de fruktade Yuuzhan Vong, humanoida varelser med stark gudstro och imponerande biovapen. De har på kort tid lagt under sig ett stort antal system och är nu på väg in i hjärtat av galaxen. Det är i princip bara en tidsfråga innan Coruscant och därmed den nya republiken faller.

Ni har nyligen avslutat ett uppdrag från Luke Skywalkers Jediakademi och befinner er för tillfället i utkanten av Aldera, planeten Alderaans huvudstad. Ni tog er flykt till rymdstationen där ni stötte på en grupp försvarare anledda av en officer som gav er ett uppdrag. Detta uppdrag slutfördes framgångsrikt och ni lyckades få tag på ett passerkort tillhörande en chefstjänsteman. Med detta passerkort tog ni er in på stadens sköldgeneratorstation och lyckades trots alla fällor och försvarsdroider starta upp stadens sköldbarriär.

När ni hackade er in i stationens kontrollpanel fick ni ett meddelande från Jedimästare Squedi vid Jediakademin. Han var djupt berörd och uppriven kring den plötsliga invasionen av Yuuzhan Vong som tog dem med överraskning. Han gav er i uppdrag att söka upp och oskadliggöra

tre stycken personer som sägs ha sålt vital information till Yuuzhan Vong vilket gjorde deras invasion möjlig i första läget. Lyckligtvis är detta anfall från deras sida av en liten skala och enbart en förtrupp för att se vilket motstånd en invasion skulle möta. De tre personerna heter Mossi Yel, L'aicharn och Deismol.

Ni har nu med hjälp av en svävare gett er ut i en arkipelag nära Aldera och där precis landstigit på en liten ö där Mossi Yel sades befinna sig.

Ur en träddunge lite längre frem ser ni så hur ett dammoln närmar sig er i hiskelig fart. Vad gör ni?

Introduktion

Våra vänner har efter avslutade äventyr, till sist hamnat i utkanten av en stad på planeten Alderaan. En planet som är bebodd av enbart människor och har ett trevligt klimat med atmosfär vars luft man kan andas, stora vida slätter samt djupa mörka skogar. Alderaan ligger i det område av galaxen som kallas kärnan, men dock en bit utanför centrum där Coruscant är den mest kända planeten.

De har nu anlänt på en liten ö mitt i en arkipelag i närheten av Aldera. På denna ö finns det massor med fällor, monster och illasinnade personer.

Områdesbeskrivning

Ön är pittoresk och har lummiga lövträd och snirklande stigar. Utsläppta på ön är ett antal fridfulla djur samt några få Armadider.

Utmed stigarna finns det ett antal olika fällor av olika slag, allt från minor, falluckor till fallande träd och nätfällor. Allting med uppsåt att stanna upp och hålla personen ifråga på plats så Armadiderna kan ge sig på den och få sig ett skrovsmål.

Grottan längst upp på toppen av den södra kullen bebos av de vildsinta Armadiderna, risken är stor att det hittas åtminstone en Armadid inuti grottan om den beträds. Den ser ut ungefär som en lång djup grotta med enbart lite dämpat solljus som bryter in utifrån.

Landningsplattan är för närvarande tom, men det syns dagsfärska spår om man undersöker den av en rymdskytte.

Bunkern är kamouflerad och har enbart en ingång och inga synliga fönster man kan skjuta in utifrån sett. Däremot kan man skjuta ut genom dem.

Mål med händelsen

Karaktärerna skall ta sig fram till bunkern och där oskadliggöra en Mossi Yel(Dark Adept) och dennes hunsade kumpan,

en piratjägare och dennes hantlangare. Dessa är dock inte på ön för tillfället.

Ett delmål är också att hitta information som ger dem insikt om att det är Mörka Jedis med i görelsen.

Fiender

De frisläppta djuren är Armadider och beskrivs nedan.

Totalt finns det fyra möten med Armadider på ön, en i deras nästa och tre spridda över ön.

Karaktärer på level 1: 1 Armadid per 2 karaktärer.

Karaktärer på level 3: 1 Armadid per karaktär.

Karaktärer på level 6: 2 Armadid per karaktär.

Bunkern innehåller följande fiender:

Karaktärer på level 1: 1 Low-Level Bounty Hunter (s.341) och 1 Low-Level Dark Side Adept (s.345).

Karaktärer på level 3: 1 Low-Level Bounty Hunter (s.341) och 1 Mid-Level Dark Side Adept (s.345).

Karaktärer på level 6: 1 Mid-Level Bounty Hunter (s.341) och 1 High-Level Dark Side Adept (s.345).

Det finns olika sorters fällor: minor, falluckor, fallande träd, nätfällor, giftmoln där alla har följande statistik:

Lyckat save innebär halv skada (Reflex Save, DC21/24/27).

Karaktärer på level 1: 2d6+2 eller 1d6+1/round

Karaktärer på level 3: 3d6+3 eller 2d6+2/round

Karaktärer på level 6: 4d6+4 eller 3d6+3/round

Armadid

Armadid är en stor, Force-användande predator. Den är cirka 3 meter lång med sköldplattor i ben över hela kroppen med spetsiga taggar utmed ryggraden. Den går på två korta knubbiga bakben och har en kraftig svans med gripklo. Dess ansikte är trekantigt format med stora käkar utmed sidorna och enormt stor mun med större huggtänder.

Armadid: Mountain predator 3; Init +6(+2 Dex, +4 Improved Initiative); Defense 21 (+2 Dex, -1 Size, +10 Natural); Spd 10m; VP/WP 32/20; Atk +5 Melee (1d6+3, tail) or +5 melee (2d4+3, horns) or +4 Ranged; SQ: Camouflage, Low-Light Vision; SV Fort +8, Ref +5, Will +0; Size: Large; Face/Reach 2m by 4m/2m; Rep +0; Str17, Dex 14, Con 20, Int 4, Wis 9, Cha 9, Challenge Code B.

Skills: Climb +11, Hide +4, Listen +3

Feats: Force-Sensitive, Improved Initiative, Burst of Speed

Dödade karaktärer

□□□□ □□□□ □□□□ □□□□
□□□□ □□□□ □□□□ □□□□
□□□□ □□□□ □□□□ □□□□
□□□□ □□□□ □□□□ □□□□

Dödade fiender

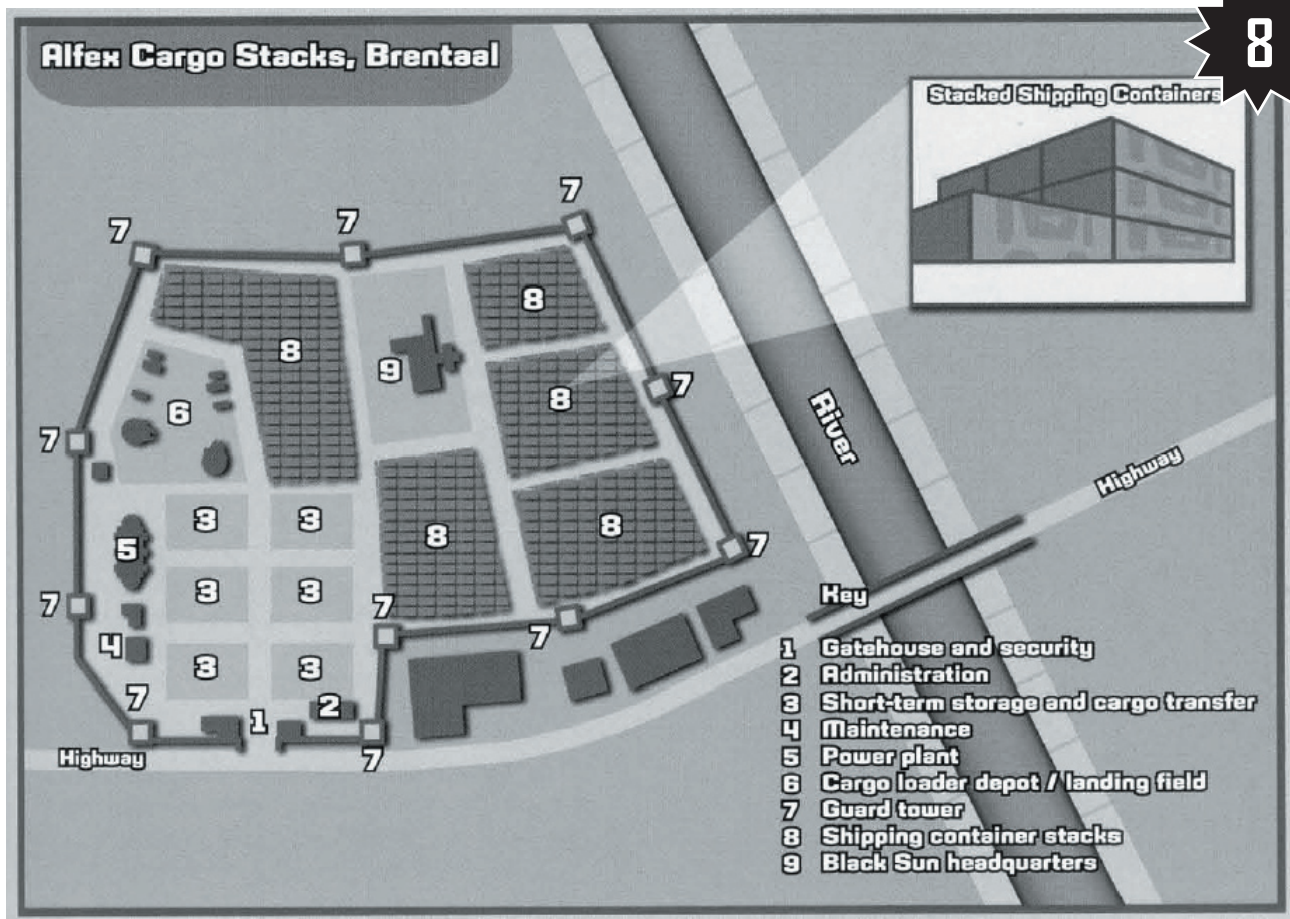
□□□□ □□□□ □□□□ □□□□
□□□□ □□□□ □□□□ □□□□
□□□□ □□□□ □□□□ □□□□
□□□□ □□□□ □□□□ □□□□

Objektiv för uppdraget

- ☐ 1. Ta sig in i bunkern.
- ☐ 2. Oskadliggöra Mossi Yel
- ☐ 3. Oskadliggöra Piratjägaren

Förstörda objekt & Upptagna föremål

- ☐ 1. Bunkern
- ☐ 2. Landningsplattan
- ☐ 3. 1d3+2 Thermal Detonators (Bunkern)



Stämningstext (Läses upp för spelarna)

För länge sedan, i en galax långt långt bort ... har imperiet fallit och den nya republiken har tagit över makten i de centrala systemen. Ännu finns det ett antal spridda baser kvar där imperiet håller stånd. Det stora hotet utgörs nu istället av de fruktade Yuuzhan Vong, humanoida varelser med stark gudstro och imponerande biovapen. De har på kort tid lagt under sig ett stort antal system och är nu på väg in i hjärtat av galaxen. Det är i princip bara en tidsfråga innan Coruscant och därmed den nya republiken faller.

Ni har nyligen avslutat ett uppdrag från Luke Skywalkers Jediakademi och befinner er för tillfället i utkanten av Aldera, planeten Alderaans huvudstad. Ni tog er flykt till rymdstationen där ni stötte på en grupp försvarare anledda av en officer som gav er ett uppdrag. Detta uppdrag slutfördes framgångsrikt och ni lyckades få tag på ett passerkort tillhörande en chefstjänsteman. Med detta passerkort tog ni er in på stadens sköldgeneratorstation och lyckades trots alla fällor och försvarsdroider starta upp stadens sköldbarriär.

När ni hackade er in i stationens kontrollpanel fick ni ett meddelande från Jedimästare Squedi vid Jediakademin. Han var djupt berörd och uppriven kring den plötsliga invasionen av Yuuzhan Vong som tog dem med överraskning. Han gav er i uppdrag att söka upp och oskadliggöra

tre stycken personer som sägs ha sålt vital information till Yuuzhan Vong vilket gjorde deras invasion möjlig i första läget. Lyckligtvis är detta anfall från deras sida av en liten skala och enbart en förtrupp för att se vilket motstånd en invasion skulle möta. De tre personerna heter Mossi Yel, L'aicharn och Deismol.

Ni har precis anlänt strax intill en inhägnad lastterminal där L'aicharn sades befinna sig. Ni står vid ett brofäste, efter bron ser ni lastterminalens mur och dess vaktorn resa sig.

Ni smyger er över bron och en av er råkar stöta till en gren som ljudligt trillar ned i floden. En vaktlampa börjar synas i närmaste hörnet och den verkar söka sig mot er. Vad gör ni?

Introduktion

Våra vänner har efter avslutade äventyr, till sist hamnat i utkanten av en stad på planeten Alderaan. En planet som är bebodd av enbart människor och har ett trevligt klimat med atmosfär vars luft man kan andas, stora vida slätter samt djupa mörka skogar. Alderaan ligger i det område av galaxen som kallas kärnan, men dock en bit utanför centrum där Coruscant är den mest kända planeten.

De har nu anlänt vid det industriområde som sades här-
bärgera en av de tre personerna som måste oskadliggöras
för att avlägsna hotet från Yuuzhan Vong.

Områdesbeskrivning

Området är inhägnat av en fyra meter hög betongmur med
vaktorn med jämna mellanrum. Dessa vaktorn har var
och ett två vakter i sig med strålkastare, högtalare samt
vapen. Utöver dessa vakter finns det dessutom en patrul-
lerande vaktstyrka på området samt en i både Underhålls-
boden samt en i Kraftstationen.

Vid entrén finns det säkerhetsgrindar och en vaktpatrull
som kontrollerar alla som går in och ut på området. Alla
som inte har passersedlar avvisas.

Högkvarteret är skyddat genom att det inte har några
fönster, enbart ventiler som man kan använda för skjuta
på objekt utanför huset ifrån. Dörren in till högkvarteret
är av metall (DR10, WP120, DC35) och låst från insidan.
För att öppna den krävs att man tar sig förbi säkerhets-
systemet (Disable Device, DC21/24/27).

Mål med händelsen

Karaktärerna skall bege sig in i högkvarteret och där upp-
täckta nedgången till underjorden. Utöver detta skall de också
ta reda på vart L'aicharn befinner sig

Fiender

Vaktornens bemanning är som följer:

Karaktärer på level 1: 2 Low-Level Stormtrooper (s.354)

Karaktärer på level 3: 2 Mid-Level Stormtrooper (s.354)

Karaktärer på level 6: 2 High-Level Stormtrooper (s.355)

Vaktpatrullerna innehåller en Stormtrooper per karaktär:

Karaktärer på level 1: Low-Level Stormtrooper (s.354)

Karaktärer på level 3: Mid-Level Stormtrooper (s.354)

Karaktärer på level 6: High-Level Stormtrooper (s.355)

Högkvarterets försvar består av fällor i form av Knockout
Gas (s.289) vid icke auktoriserat inträde samt soldater inuti
byggnaden. Roken är begränsad till den kala entrén och
sprider sig inte inåt högkvarteret.

Karaktärer på level 1: DC 16, 1d6 Dex/Unconscious

Karaktärer på level 3: DC 19, 1d6 Dex/Unconscious

Karaktärer på level 6: DC 24, 1d6 Dex/Unconscious

Inuti högkvarteret finns följande fiender:

Karaktärer på level 1: 1 Low-Level Stormtrooper (s.354)

per 2 karaktärer plus 1 Low-Level Military Officer(s.349)

Karaktärer på level 3: 1 Mid-Level Stormtrooper (s.354)

per 2 karaktärer plus 1 Mid-Level Military Officer(s.350)

Karaktärer på level 6: 1 High-Level Stormtrooper (s.354)

per 2 karaktärer plus 1 High-Level Military Officer(s.350)

Dödade karaktärer

□□□□ □□□□ □□□□ □□□□
□□□□ □□□□ □□□□ □□□□
□□□□ □□□□ □□□□ □□□□
□□□□ □□□□ □□□□ □□□□

Dödade fiender

□□□□ □□□□ □□□□ □□□□
□□□□ □□□□ □□□□ □□□□
□□□□ □□□□ □□□□ □□□□
□□□□ □□□□ □□□□ □□□□

Objektiv för uppdraget

- ☐ 1. Ta sig in på området
- ☐ 2. Ta sig in på området oupptäckta
- ☐ 3. Komma in i högkvarteret
- ☐ 4. Hitta nedgången till underjorden

Förstörda objekt & Upptagna föremål

- ☐ 1. Kraftstation
- ☐ 2. Landningsplatta
- ☐ 3. Vakthuset
- ☐ 4. Brev i Administrationshuset om L'aicharn
- ☐ 5. Vapenskåp i Vakthuset
- ☐ 6. Military Officer

Below the Black Sun Fortress

9



Stämningstext (Läses upp för spelarna)

För länge sedan, i en galax långt långt bort ... har imperiet fallit och den nya republiken har tagit över makten i de centrala systemen. Ännu finns det ett antal spridda baser kvar där imperiet håller stånd. Det stora hotet utgörs nu istället av de fruktade Yuuzhan Vong, humanoida varelser med stark gudstro och imponerande biovapen. De har på kort tid lagt under sig ett stort antal system och är nu på väg in i hjärtat av galaxen. Det är i princip bara en tidsfråga innan Coruscant och därmed den nya republiken faller.

Ni har nyligen avslutat ett uppdrag från Luke Skywalkers Jediakademi och befinner er för tillfället i utkanten av Aldera, planeten Alderaans huvudstad. Ni tog er flykt till rymdstationen där ni stötte på en grupp försvarare anledda av en officer som gav er ett uppdrag. Detta uppdrag slutfördes framgångsrikt och ni lyckades få tag på ett passerkort tillhörande en chefstjänsteman. Med detta passerkort tog ni er in på stadens sköldgeneratorstation och lyckades trots alla fällor och försvarsdroider starta upp stadens sköldbarriär.

När ni hackade er in i stationens kontrollpanel fick ni ett meddelande från Jedimästare Squedi vid Jediakademin. Han var djupt berörd och uppriven kring den plötsliga invasionen av Yuuzhan Vong som tog dem med överraskning. Han gav er i uppdrag att söka upp och oskadliggöra

tre stycken personer som sägs ha sålt vital information till Yuuzhan Vong vilket gjorde deras invasion möjlig i första läget. Lyckligtvis är detta anfall från deras sida av en liten skala och enbart en förtrupp för att se vilket motstånd en invasion skulle möta. De tre personerna heter Mossi Yel, L'aicharn och Deismol.

Ni har gått ned igenom en byggnad som fanns på ett välbevakat industriområde kontrollerat av Imperiet. I detta grottsystem sägs L'aicharn befinna sig.

Ni tar några steg in i gången ni kom ned i och plötsligt hör ni ett hasande ljud precis runt hörnet, ni ser knappt någonting i den oupplysta grottan. Vad gör ni?

Introduktion

Våra vänner har efter avslutade äventyr, till sist hamnat i utkanten av en stad på planeten Alderaan. En planet som är bebodd av enbart människor och har ett trevligt klimat med atmosfär vars luft man kan andas, stora vida slätter samt djupa mörka skogar. Alderaan ligger i det område av galaxen som kallas kärnan, men dock en bit utanför centrum där Coruscant är den mest kända planeten.

De har nu anlänt i det grottsystem som de gick ned till via industriområdet som Imperiet kontrollerade. Här nere skall L'aicharn befinna sig enligt Jedimästare Squedi.

Områdesbeskrivning

Grottsystemet avger en sötaktig floddoft och luftfuktigheten här är väldigt hög. Väggarna är ojämna och kantiga med en del hål i sig, som om det vore plats för facklor eller liknande. Golvet i sig är det enda härinne som verkar vara plant. Det är dämpad belysning, det som lyser upp är olika sorters svampar som växer överallt utom på golvet. De ger ifrån sig ett blåaktigt dovt sken.

Det pågår en del aktivitet i alla områden av grottan, utfört av mörklädda humanoider i svarta kläder samt arbetarrobotar. Robotarna (Mid-Level Independent Droid, s.347) håller sig till att frakta material mellan Avlastningsplatsen (3), Maskin & Underhållsutrymmena (5) samt Förvaringsutrymmesgrottorna (7). Robotarna agerar som normalt tills dess att någon anfaller dem, varpå de intar stridsläge och försöker kalla på hjälp.

Humanoiderna håller mest till vid Dockningsutrymmena och utrymmet norr om dom.

Det är förstärkta metalldörrar in till det låsta förvaringsutrymmet (DC21/24/27) och det lilla låsta utrymmet innehåller det allra mest värdefulla som detta smugglargång har samlat på sig, inklusive information om att de haft kontakt med Yuuzhan Vong. I det större förvaringsutrymmet finns det material nog att förse en hel armé med.

L'aicharn är i sitt högkvarter, längst till vänster i grottsystemet. Han har en hemlig lönn dörr i sin kammare som leder upp till ytan.

Mål med händelsen

Karaktärerna skall oskadliggöra L'aicharn samt ta reda på så mycket information som de bara kan kring detta smugglargängs umgänge med Yuuzhan Vong.

Fiender

Humanoiderna går aldrig ensamma i grottsystemet och om det blir strid sker det enligt följande. Tänk på att det endast finns två grupper av dem här just nu:

Karaktärer på level 1: 1 Low-Level Smuggler (s.352) per 2 karaktärer

Karaktärer på level 3: 1 Mid-Level Smuggler (s.352) per 2 karaktärer

Karaktärer på level 6: 1 Mid-Level Smuggler (s.352) per karaktär

L'aicharn befinner sig i sitt spartanskt dekorerade hem och är beredd på inkräktarna. Han får en gratis handling innan striden kommer igång. Med sig vid sin sida har han en av sina två lärljungar, Deismol, som är en Dark Side Adept.

Karaktärer på level 1: 1 Low-Level Dark Jedi Guardian (s.343) och 1 Low-Level Dark Side Adept (s.345)

Karaktärer på level 1: 1 Mid-Level Dark Jedi Guardian (s.343) och 1 Mid-Level Dark Side Adept (s.345)

Karaktärer på level 1: 1 High-Level Dark Jedi Guardian (s.343) och 1 High-Level Dark Side Adept (s.345)

Dödade karaktärer

□□□□ □□□□ □□□□ □□□□
□□□□ □□□□ □□□□ □□□□
□□□□ □□□□ □□□□ □□□□
□□□□ □□□□ □□□□ □□□□

Dödade fiender

□□□□ □□□□ □□□□ □□□□
□□□□ □□□□ □□□□ □□□□
□□□□ □□□□ □□□□ □□□□
□□□□ □□□□ □□□□ □□□□

Objektiv för uppdraget

- ☐ 1. Oskadliggöra L'aicharn
- ☐ 2. Oskadliggöra Deismol
- ☐ 3. Oskadliggöra arbetsdroiderna
- ☐ 4. Accessa det lilla förvaringsutrymmet
- ☐ 5. Förstöra de svävarer som ligger i dockan

Förstörda objekt & Upptagna föremål

- ☐ 1. Dokumenten kring Yuuzhan Vong
- ☐ 2. Metalldörrarna till förvaringsutrymmet
- ☐ 3. Valfri utrustning från förvaringsutrymmet