

STAR WARS

WE'RE SO SCREWED





STAR WARS

WE'RE SO SCREWED

Förord



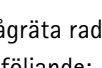
Detta arrangemang är tänkt att vara lätt att sätta sig in i, snabbt att starta upp och erbjuda nöje under både kortare och längre stunder. Allt som behövs för att delta i arrangemanget är en vilja att spela rollspel och en arrangör med tillgång till materialet som krävs.

Premiärspelades under GothCon XXIX




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 |

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.

Förberedelser

Berätta kort om konceptet och hur det är tänkt att spelas för spelarna. Därefter kan du ge dem karaktärerna för den level som är aktuell, beroende på vilken dag på konventet det är. Därefter är det bara att dela ut pennor, tärningar samt att börja läsa introduktionstexten för spelarna!

Uppdragsupplägg

Varje delserie med uppdrag börjar med bakgrundsinformation om den värld som är värd för delserien. Där återges den nödvändiga informationen som behövs för att kunna spelledda varje uppdrag på ett bra sätt. Jag har inte brytt mig om att delge avvikelser vad gäller rotation på planeter, antal månar och hur lång tid ett dygn är eller liknande triviala detaljer.

Återfinns det en karta är det tänkt att den skall ligga till grund för uppdraget varje gång det spelas. Saknas det en karta är det upp till spelledaren att beskriva miljön på ett spännande sätt, med stor hänsyn till spelupplevelse, spänning och speltid.

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.

På varje uppdrag skall man anteckna när de nedskrivna villkoren är uppfyllda. Då nästa spelgrupp tar vid, skall aktuella handouts delas ut innan uppdraget börjar spelas.

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!

Bakgrundsinformation

Kessel är en karg och öde planet i utkanten av galaxen. Dess yta är täckt av kala berg utan växtlighet och långa vida slätter utan vare sig växtlighet eller djurliv. Det som Kessel är känt för är dess gruvdrift, då det är det enda systemet som erhåller Glitterstim, vilket är en potent drog. Dess effekt är en temporär telepatisk förmåga och förhöjd sinnesstämning samt ett positivt rus. Glitterstim är väldigt eftertraktat runtom i galaxen och dess utvinning kontrolleras väldigt hårt av Imperiet. De som arbetar i de kolmörka tunnarna under mark är politiska fångar, uppemot 10 000 stycken, som sitter där på livstid eller tills dess att Imperiet fått ur den information ur dem som de vill ha. Det svåra med att bryta Glitterstim är att det måste ske under totalt mörker, då drogen är fotoaktiv och förstörs om den kommer i kontakt med ljus.

Det djur som producerar Glitterstim är stora spindlar. Det är deras nät som innehåller Glitterstim och även är som vanliga spindelnät, det vill säga klibbiga, stickiga och svåra att få bort om man väl trasslat in sig i det. Utöver det är dessa spindlar väldigt aggressiva, vilket leder till många dödsfall i de långa och många gruvgångarna under Kessels yta. Alla fångar i fängelset bor och arbetar i gruvorna, vilket ställer till lite problem då luften på Kessel produceras av fabrikerna ovanför marken och Imperiet har inte byggt in ett adekvat system som producerar och transporterar luft till alla bebodda delar av Kessel. Detta leder således till att luften är väldigt dålig och att de som är i området blir utmattade mycket snabbare än normalt. Utöver det finns det dessutom inga fläktar eller luftkonditioneringssystem installerade vilket innebär att temperaturen är väldigt hög, framförallt ju längre ned under mark man kommer. I de gångar man rensat bort all Glitterstim har man satt upp dämpade lyktor som ger ifrån sig ett svagt orange sken i en radie om cirka fem meter, dock sitter dessa lyktor med cirka femtio meters avstånd så man måste förlita sig på andra ljuskällor för att få ett fullgott ljus i gruvgångarna.

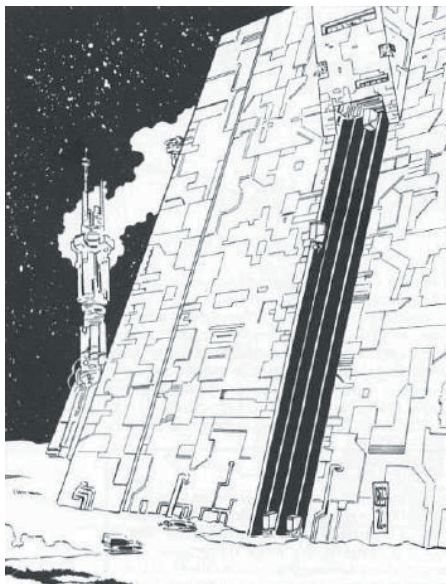
Gruvgångarna utgår från ett djupt schakt som leder nedåt i underjorden, längre än vad man kan ana. Själva schaktet är kanske tio meter i diameter och rymmer två stycken hissar, som drivs av två motorer som får hissarna att sväva. Det finns inget staket eller skyddstängsel på dessa hissar, så det gäller att ha god balans för att inte av misstag trilla över kanten och falla ned i schaktet. De gruvgångar som sedan grävts ut från dessa schakt går i princip i de fyra

väderstrecken i kors med jämna mellanrum. Dessa gruvgångar innehåller också de levnadsutrymmen som erbjuds fångarna i Gruvan och ju närmare schaktet man är, desto bättre är luften att andas. Varje gruvgång har en metallgrind med en liten vaktpatrull som bevakar den.

När man brutit såpass mycket Glitterstim att man kan fylla en behållare om cirka femtio liter, bärs den ut till vakterna som ser till att den fraktas längst upp i schaktet. Schaktet leder inte bara nedåt i underjorden utan också uppåt i fabriken, där man på entréplanet tar hand om Glitterstimmet innan det processas, bearbetas, förfinas och paketeras till kund. Denna process är avancerad och kräver väldigt många led och mycket plats, därav de höga fabrikerna som annars kan tas som fängelsebyggnader för utomstående.

Den andra halvan av Kessel som inte utgörs av gruvor och fängelse är istället täckt av en prunk djungel och har ett stort djurliv i sig. Där ligger också den enda staden på planeten, vilket heter Kessendra. Staden styrs med en järnhand av Grand Moff Bertroff Hissa, som också har i uppdrag att bekämpa rebellrörelsen i denna del av galaxen. En rebell med sinne för livet och rädd om livhanken gör allt vad som står i dess makt för att inte ta sig till Kessendra.

Det finns en måne i omloppsbanan runt Kessel, som är utbyggd till att vara en Imperiebas. På denna bas finns det över tiotusen soldater stationerade, vilkas uppgift är att säkerställa säkerheten på Kessel samt omkringliggande planeter och stjärnsystem. De åker i skyttlar mellan Imperiebasen och fabrikerna på Kessels karga sida.



För att kunna landa och fara iväg ifrån Kessel måste man navigera igenom ett kluster av nio svarta hål som omgärdar planeten. Dessa är svåra att upptäcka men det framgår tydligt när man kommer för nära ett av dem. Det börjar trilla av bitar från ens skepp och en väldig turbulens uppstår, parat med konstiga ljussken och att elektronik och sensorer blir helt tokiga. Det sista då dessa svarta hål är skapade av vetenskapsmän och fullmatade med radioaktiv- och plasmastrålning samt starka gravitatoriska krafter. Den enda säkra vägen runt detta kluster av svarta hål är att åka förbi månbasen. I hjärtat av detta kluster finns

det dessutom en gömd forskningsbas för Imperiet. Säkerheten vid denna bas är förvånansvärt dålig, men med tanken att man måste kryssa igenom två stycken väldigt närliggande svarta hål är det kanske förståeligt. Det är inte ofta ett skepp navigerar in sig till basen och om det ändå skulle göras, finns det adekvata resurser att ta hand om skeppet och dess besättning.

Uppdragsbeskrivning

På order av en politisk rådgivare till Alliansen för Återupprättandet av Republiken President Mon Mothma, har ni fått i uppdrag att hitta och befria en tillfångatagen rebelledare, Kai Justiss. Ert sökande efter honom har lett er genom många stjärnsystem, och nu har ni slutligen hamnat på den ökända fängelseplaneten Kessel. Fångarna på Kessel arbetar som slavar i det stora system av gruvor som finns på planeten, och någonstans i detta hemska fängelse skall rebelledaren Kai Justiss finnas. Han skall närmare bestämt finnas i gruva C-3 och just det gruvschaktet har lyckligtvis en landningsplattform på taket av byggnaden ovanför gruvan. Ni har lyckats komma över en Imperisk Lambdaklass-skyttel samt koder för landningen, så med vapnen redo och alla sinnen på helspänn gör ni er redo för landning...

Områdesbeskrivning

Gruvan är organiserad i stereotypisk steril vit miljö de första två planen, tills man kommer till det primära schaktet där en stor hiss utan säkerhetsstängsel leder ned. Varje nivå av gruvan hädanefter börjas med tre stora gånger, som har varsin stor metalledörr som förseglar dem och hindrar icke auktoriserade att ta sig in eller ut ur gångarna. Dessa gånger är cirka fem meter i bredd och höjd, medan de mindre sidogångarna är lite mindre än två meter i bredd och höjd samt cirkelformade. Det finns ingen direkt karta över dessa gånger som virvlar fram i planetens steniga yttre, där det finns gott om sidogångar, återvändsgångar samt nedfallet ruckel som omöjliggör vidare passage i dem.

Det är olidligt varmt i gruvgångarna och ändamålsenliga stora fläktar är uppsatta i gångarna, dock blåser de mycket mer än vad som skulle behövas vilket innebär att saker och ting blåser omkull och balans är svårt att hålla. Utöver det är det också mörkt och fuktigt, där enda ljuskällorna är

gula lampor som lyser upp en radie om fem meter kring sig och sitter med femtio meters mellanrum.

Mål med händelsen

Ta sig från landningsplattformen till lägre gruvområdet.

Scen

De har precis landat på taket på fabriksbyggnaden till gruva C-3. På översta våningsplan finns ett försvarsrum där ett antal stormtroopers är stationerade. Nedanför dem finns ett kontrollrum med översikt över gruvgångarna. Slå av säkerhetssystemet kräver Computer Use (DC18). Under resan ned kommer de att stöta på några små patrullerande grupper av stormtroopers samt någon eller några spindlar.

Det är fyra våningar ned från kontrollrummet till entréplan där hissen ned i det schaktet återfinns. Det går patrullerande stormtroopers överallt, som de måste smyga sig förbi (DC 15) eller slå ned.

Vaktpatrullerna i schaktet rör sig enbart inom det avspärrade området och ej i gruvgångarna.

Fiender

Kontrollrummet 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)

Vaktpatrullerna innehåller en Stormtrooper per två karaktärer:

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)

Antal spindlar per två karaktärer:

Karaktärer på level 1: 1 spindel (appendix)

Karaktärer på level 3: 2 spindlar (appendix)

Karaktärer på level 6: 4 spindlar (appendix)

Dödade karaktärer

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

Dödade fiender

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

Objektiv för uppdraget

- ☐ 1. Slå ut vakterna i kontrollrummet
- ☐ 2. Slå av säkerhetssystemet
- ☐ 3. Ta sig till lägre gruvområdet

Förstörda objekt & Upptagna föremål

- ☐ 1. Slå ut säkerhetssystemet i kontrollrummet
- ☐ 2. Ta med sig en Stormtrooper Armor per karaktär
- ☐ 3. Ta med sig Blaster Rifles från Stormtroopers
- ☐ 4. Ta med sig Frag Grenades
- ☐ 5. Ta med sig Stun Grenades från Stormtroopers

Uppdragsbeskrivning

På order av en politisk rådgivare till Alliansen för Återupprättandet av Republiken President Mon Mothma, har ni fått i uppdrag att hitta och befria en tillfångatagen rebellledare, Kai Justiss. Ert sökande efter honom har lett er genom många stjärnsystem, och nu har ni slutligen hamnat på den ökända fängelseplaneten Kessel. Här, någonstans i planetens stora gruvsystem ska Kai Justiss finnas. Ni har landat och tagit er ned i det stora schaktet som leder ned till underjorden i gruvan. Här nere är det fruktansvärt varmt, fuktigt och den svaga dämpade belysningen lyser precis upp så att ni ser någon meter framför er...

Områdesbeskrivning

Gruvan är organiserad i stereotypisk steril vit miljö de första två planen, tills man kommer till det primära schaktet där en stor hiss utan säkerhetsstängsel leder ned. Varje nivå av gruvan hädanefter börjas med tre stora gånger, som har varsin stor metall dörr som förseglar dem och hindrar icke auktoriserade att ta sig in eller ut ur gångarna. Dessa gånger är cirka fem meter i bredd och höjd, medan de mindre sidogångarna är lite mindre än två meter i bredd och höjd samt cirkelformade. Det finns ingen direkt karta över dessa gånger som virvlar fram i planetens steniga yttre, där det finns gott om sidogångar, återvändsgångar samt nedfallet ruckel som omöjliggör vidare passage i dem.

Det är olidligt varmt i gruvgångarna och ändamålsenliga stora fläktar är uppsatta i gångarna, dock blåser de mycket mer än vad som skulle behövas vilket innebär att saker och ting blåser omkull och balans är svårt att hålla. Utöver det är det också mörkt och fuktigt, där enda ljuskällorna är gula lampor som lyser upp en radie om fem meter kring sig och sitter med femtio meters mellanrum.

Mål med händelsen

Lokalisera, befria samt föra upp tillfångatagna Jedin till skeppet.

Scen

De har slagit sig ned till den lägsta nivån av gruvorna i detta schakt och måste nu bege sig in i smala gångar för att lokalisera den sökta Jedin. I dessa gångar kommer de behöva slåss mot några grupper av spindlar, innan de hittar Jedin. Väl uppe vid kontrollrummet kommer de att stöta in i en större grupp stormtroopers som har barrikaderat sig där i väntan på förstärkning. Drar striden ut på tiden kommer denna förstärkning dyka upp. Om inte kommer de att finna sitt skepp saboterat, samt ett välfungerande imperieskepp på samma plattform.

Utöver det finns det även en del vaktpatruller som går omkring i byggnaden de kan tänkas stöta på. Dessa kan dock smygas förbi (DC15) tämligen enkelt om man så önskar.

Förstärkningen består av en vaktpatrull som kommer in i kontrollrummet var 10:e stridsrunda.

Fiender

Antal spindlar per två karaktärer:

Karaktärer på level 1: 1 spindel (appendix)

Karaktärer på level 3: 2 spindlar (appendix)

Karaktärer på level 6: 4 spindlar (appendix)

Kontrollrummet 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)

Vaktpatrullerna innehåller en Stormtrooper per två karaktärer:

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)

Dödade karaktärer

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

Dödade fiender

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

Objektiv för uppdraget

- ☐ 1. Lokalisera Kai Justiss
- ☐ 2. Slå ut vakterna i kontrollrummet
- ☐ 3. Slå av säkerhetssystemet
- ☐ 4. Föra med sig Kai Justiss till skeppet

Förstörda objekt & Upptagna föremål

- ☐ 1. Slå ut säkerhetssystemet i kontrollrummet
- ☐ 2. Ta med sig en Stormtrooper Armor per karaktär
- ☐ 3. Ta med sig Blaster Rifles från Stormtroopers
- ☐ 4. Ta med sig Frag Grenades
- ☐ 5. Ta med sig Stun Grenades från Stormtroopers
- ☐ 6. Lokalisera och ta med sig Kai Justiss

Uppdragsbeskrivning

På order av en politisk rådgivare till Alliansen för Återupprättandet av Republiken President Mon Mothma, har ni fått i uppdrag att hitta och befria en tillfångatagen rebellledare, Kai Justiss. Ert sökande efter honom har lett er genom många stjärnsystem, och nu har ni slutligen hamnat på den ökända fängelseplaneten Kessel. Ni har hunnit landa på toppen av fabriksbyggnad C-3, slagit ut en del stormtroopers, tagit er ned i det myllrande grottsystemet och fört Kai Justiss upp till taket, bara för att upptäcka att en imperisk Thetaklass-skyttel precis landat bredvid ert skepp. Ni gör er snabbt redo för strid när den första stormtrooperen stiger ut ur skytteln bara några meter bort från er...

Områdesbeskrivning

Gruvan är organiserad i stereotypisk steril vit miljö de första två planen, tills man kommer till det primära schaktet där en stor hiss utan säkerhetsstängsel leder ned. Varje nivå av gruvan hädanefter börjas med tre stora gånger, som har varsin stor metalldörr som förseglar dem och hindrar icke auktoriserade att ta sig in eller ut ur gångarna. Dessa gånger är cirka fem meter i bredd och höjd, medan de mindre sidogångarna är lite mindre än två meter i bredd och höjd samt cirkelformade. Det finns ingen direkt karta över dessa gånger som virvlar fram i planetens steniga yttre, där det finns gott om sidogångar, återvändsgångar samt nedfallet ruckel som omöjliggör vidare passage i dem.

Det är olidligt varmt i gruvgångarna och ändamålsenliga stora fläktar är uppsatta i gångarna, dock blåser de mycket mer än vad som skulle behövas vilket innebär att saker och ting blåser omkull och balans är svårt att hålla. Utöver det är det också mörkt och fuktigt, där enda ljuskällorna är gula lampor som lyser upp en radie om fem meter kring sig och sitter med femtio meters mellanrum.

Mål med händelsen

Ta sig från landningsplattformen ut mot Maw Klustret.

Scen

Precis när de gjort sig redo för att starta upp sitt nya skepp kommer ett imperieskepp att anlägga i jämte dem samt slå ut deras motorer. En strid utbryter och i denna strid kommer även det nya skeppet oskadliggöras. Efter undersökning inser de att de kan laga skeppens motorer med hjälp av delar från den droid som används för att lyfta kärl med bruten mineral nere i gruvan.

De behöver således finna en säker väg ned till droiden och sedan skruva isär den (Repair DC18) för att kunna reparera motorerna (Repair DC18). När detta är gjort kan de äntligen ta avfärd igen. Nere i gruvorna kommer de naturligtvis stöta på en eller flera grupper av spindlar de måste nedkämpa.

Fiender

Striden utkämpas med 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)

Antal spindlar per två karaktärer:

Karaktärer på level 1: 1 spindel (appendix)

Karaktärer på level 3: 2 spindlar (appendix)

Karaktärer på level 6: 4 spindlar (appendix)

Dödade karaktärer

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

Dödade fiender

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

Objektiv för uppdraget

- ☐ 1. Slå ut stormtroopers på landningsplattan
- ☐ 2. Lokalisera arbetsdroiden
- ☐ 3. Reparera skeppet

Förstörda objekt & Upptagna föremål

- ☐ 1. Ta med sig en Stormtrooper Armor per karaktär
- ☐ 2. Ta med sig Blaster Rifles från Stormtroopers
- ☐ 3. Ta med sig Frag Grenades
- ☐ 4. Ta med sig Stun Grenades från Stormtroopers

Uppdragsbeskrivning

På order av en politisk rådgivare till Alliansen för Återupprättandet av Republiken President Mon Mothma, har ni fått i uppdrag att hitta och befria en tillfångatagen rebelledare, Kai Justiss. Ert sökande efter honom har lett er genom många stjärnsystem, och slutligen till den ökända fängelseplaneten Kessel. Ni har räddat rebelledaren och fört med honom till er skyttel, efter en hel del besvär med stormtroopers och jättespindlar. Nu har ni precis bekämpat en imperisk Lambdaklass-skyttel och flyger mot er slutgiltiga destination som är Brentaal, medan Kai Justiss berättar om varför han var fängslad. Han har fått i uppdrag av Rebellernas president att hitta gömda ritningar över ett nytt vapen som Imperiet arbetar på. Ritningarna skall finnas på en gömd bas inuti Maw-klustret och han ber er om hjälp att ta sig dit.

Områdesbeskrivning

Klustret med svarta hål är riktigt tätt och djupt, vilket gör att man verkligen måste ha en skicklig pilot för att inte sugas in i ett av dessa svarta hål och tillintetgöras. Att manövrera genom detta klustret kräver ett mycket svårt slag mot styra rymdskepp och en resa kommer ta minst 15 minuter av ångestframkallande navigering mellan täta svarta hål. Detta samtidigt som en av karaktärerna då är besatt av en Space Wraith och således försöker ta kål på alla andra ombord på skeppet. Låt piloten slå kontinuerliga slag och varje gång det misslyckas, kommer skeppet att få kraftig turbulens vilket orsakar smärre svårigheter att genomföra stridigheter.

Väljer de att ta sig via imperiebasen kommer de att tvingas strida utan yttre skydd mot en mycket stor styrka av stormtroopers. Kort sagt, de åker mot sin egen avrättning.

Mål med händelsen

Navigera igenom Maw Klustret (Svarta hål) alternativt via imperiebasen vid enda månen till Kessel.

Scen

I sitt skadade skepp måste de navigera igenom det kluster av svarta hål som omgärdar Kessel. Det enda stället som inte har svarta hål precis i jämte sig är den enda månen kring Kessel, dock är denna måne imperiets bas av operationer i detta system och huserar över 10 000 stormtroopers. Väljer de att försöka åka igenom Maw Klustret kommer en Space Wraith att manifestera sig samt ta kontroll över en av karaktärerna. Väljer de att åka förbi månen kommer de att skjutas ned snabbt och obarmhärtigt.

För att lyckas navigera säkert genom Maw Klustret krävs det fem lyckade slag mot Piloting (DC15) i följd, där två misslyckade slag i följd innebär att skytteln sugas in i ett av de svarta hålen. Ett slag slås var 10:e minut.

Fiender

En Space Wraith, se Appendix: Kessel.

Dödade karaktärer

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

Dödade fiender

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

Objektiv för uppdraget

- ☐ 1. Navigera genom Maw Klustret
- ☐ 2. Oskadliggöra Space Wraith
- ☐ 3. Läka Kai Justiss

Förstörda objekt & Upptagna föremål

Uppdragsbeskrivning

På order av en politisk rådgivare till Alliansen för Återupprättandet av Republiken President Mon Mothma, har ni fått i uppdrag att hitta och befria en tillfångatagen rebelledare, Kai Justiss. Ert sökande efter honom har lett er genom många stjärnsystem, och slutligen till den ökända fängelseplaneten Kessel. Ni har räddat rebelledaren och fört med honom till er skyttel, efter en hel del besvär med stormtroopers och jättespindlar. Ni har framgångsrikt manövrerat er in i hjärtat av Maw-klustret för att där finna en imperiebas, allt enligt de instruktioner Kai Justiss har givit er pilot. Tydligt har Kai Justiss fått i uppdrag att hämta några hemliga ritningar från basen och ber er om skydd då han tänker smyga in i basen på jakt efter dessa dokument. Då ni närmar er basen blir ni anropade och får order om att landa, samtidigt som några TIE Fighters börjar flyga runt er. Det verkar inte som om de har fredliga intentioner – de har gjort sig redo för strid och börjar skjuta mot ert skepp just när ni landar.

Områdesbeskrivning

Basen utgörs av små runda komponenter som huserar forskning, logement, bostäder, livsuppehållande system och annat. Dessa förbinds med varandra genom raka rörkonstruktioner som bildar en slags molekylär byggnation där varje rund komponent är en atom och rören är förbindelselänkarna. I övrigt cirkulerar det nu några få TIE Fighters runt basen i preventivt syfte.

Mål med händelsen

Utforska och ta med sig en specifik schematisk beskrivning över ett rymdskepp.

Scen

Då de anländer till denna gömda imperiebas hälsas de välkomna av patrullerande TIE Fighters, varpå de beordras att landa vid landningsplattformen. Efter striden behöver de ta sig i skydd, då deras skepp är sönderskjutet och de är helt oskyddade på landningsplattformen. Kai Justiss har

på egen hand gett sig av i början av striden och har inte gett vidare instruktioner till karaktärerna. Basen i sig är starkt bevakad av stormtroopers och mycket list och taktik måste till för att den skall infiltreras. Den schematiska beskrivningen finns i ett laboratorium i borte delen av basen och för att kunna ta den med sig krävs en dator-kunnig karaktär. Kai Justiss återkommer efter cirka femton minuter om inte karaktärerna gör ett försök att lokalisera dokumenten. Det blir ungefär tre strider för karaktärerna.

Under tiden får karaktärerna undvika fiender så gott de kan och alla strider de engageras i ser ut som nedan. Varje rund komponent innehåller en gruppering Stormtroopers.

Fiender

Striderna utkämpas med 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)



Dödade karaktärer

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

Dödade fiender

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

Objektiv för uppdraget

- ☐ 1. Slå ut stormtroopers på landningsplattan
- ☐ 2. Lokalisera schematiska beskrivningen

Förstörda objekt & Upptagna föremål

- ☐ 1. Ta med sig en Stormtrooper Armor per karaktär
- ☐ 2. Ta med sig Blaster Rifles från Stormtroopers
- ☐ 3. Ta med sig Frag Grenades
- ☐ 4. Ta med sig Stun Grenades från Stormtroopers
- ☐ 5. Ta med sig dokumenten kring nya rymdskepp

5

Uppdragsbeskrivning

På order av en politisk rådgivare till Alliansen för Återupprättandet av Republiken President Mon Mothma, har ni fått i uppdrag att hitta och befria en tillfångatagen rebelledare, Kai Justiss. Ert sökande efter honom har lett er genom många stjärnsystem, och slutligen till den ökända fängelseplaneten Kessel. Där har ni räddat rebelledaren och fört med honom till er skyttel. Han har fått i uppdrag att hämta några hemliga ritningar från en gömd imperiebas utanför planeten Kessel. Ni har lyckats manövrera ett skepp till imperiebasen genom en livsfarlig samling svarta hål, Maw-klustret. Ni har tagit er igenom basen och hittat de dokument som Kai Justiss hade i uppdrag att föra med sig till Rebellerna. Nu står ni framför dörren till anländningsrummet intill landningsplattformen. Ni är alltså snart framme vid ert skepp...

Områdesbeskrivning

Klustret med svarta hål är riktigt tätt och djupt, vilket gör att man verkligen måste ha en skicklig pilot för att inte sugas in i ett av dessa svarta hål och tillintetgöras. Att manövrera genom detta klustret kräver ett mycket svårt slag mot styra rymdskepp och en resa kommer ta minst 15 minuter av ångestframkallande navigering mellan täta svarta hål. Detta samtidigt som en av karaktärerna då är besatt av en Space Wraith och således försöker ta kål på alla andra ombord på skeppet. Låt piloten slå kontinuerliga slag och varje gång det misslyckas, kommer skeppet att få kraftig turbulens vilket orsakar smärre svårigheter att genomföra stridigheter.

Väljer de att ta sig via imperiebasen kommer de att tvingas strida utan yttre skydd mot en mycket stor styrka av stormtroopers. Kort sagt, de åker mot sin egen avrättning.

Mål med händelsen

Överleva och övertyga smugglare att ta med dem till Brentaal.

Scen

När de anländer till rummet närmast landningsplattformen kommer de under tung eld från stormtroopers. Mitt i denna strid dyker det upp ett antal smugglare som skapar förvirring bland stormtroopers som börjar skjuta mot både smugglare samt karaktärer. Använder de denna förvirring kommer de att bekämpa stormtroopers, annars inte. Efter striden kommer de att behöva förhandla med smugglarna om priset för deras räddning. Blir inte smugglarna nöjda lämnar de basen efter att de har förstört karaktärernas skepp. Blir de nöjda kommer de att föras till Brentaal trygga och i sunt förvar.

Om karaktärerna inte anfaller någon smugglare är deras inställning Indifferent. Anfaller de någon smugglare är deras grundinställning Unfriendly, även om det var ett misslag. Deras slutgiltiga beslut beror på hur väl karaktärerna lyckas med Diplomacy. Ett lyckat Sense Motive (DC20) ger att smugglarna mycket väl kan tänka sig ta med karaktärerna till Brentaal.

Fiender

Striderna utkämpas med två 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)

Vänner

En smugglare per karaktär:

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

Karaktärer på level 3: Mid-Level Smuggler (s.352)

Karaktärer på level 6: High-Level Smuggler (s.353)

Dödade karaktärer

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

Dödade fiender

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

Objektiv för uppdraget

- ☐ 1. Slå ut vakterna i kontrollrummet.
- ☐ 2. Få smugglarna som vänligt inställda

Förstörda objekt & Upptagna föremål

- ☐ 1. Slå ut säkerhetssystemet i kontrollrummet
- ☐ 2. Ta med sig en Stormtrooper Armor per karaktär
- ☐ 3. Ta med sig Blaster Rifles från Stormtroopers
- ☐ 4. Ta med sig Frag Grenades från Stormtroopers
- ☐ 5. Ta med sig Stun Grenades från Stormtroopers

Uppdragsbeskrivning

På order av en politisk rådgivare till Alliansen för Återupprättandet av Republiken President Mon Mothma, har ni fått i uppdrag att hitta och befria en tillfångatagen rebelledare, Kai Justiss. Ert sökande efter honom har lett er genom många stjärnsystem, och slutligen till den ökända fängelseplaneten Kessel. Där har ni räddat rebelledaren och fört med honom till er skyttel. Ni har lyckats manövrera skytteln genom det fruktansvärda Maw-klustret, för att äntligen lämna stjärnsystemet bakom er. När ni skall slå på er hyperdrive för att ta er till Brentaal, blir ni anropade av en Assault Shuttle som dyker upp precis bakom er utan förvarning. Den har aktiverat sin indragningsstråle på er skyttel.

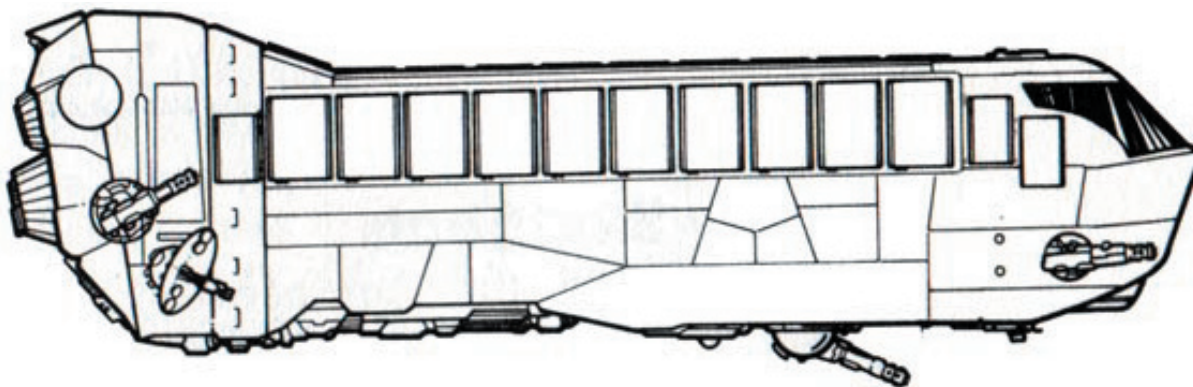
Områdesbeskrivning

Karaktärerna befinner sig i en Thetaklass skyttel och har tagit sig ut ur Maw Klustret. Attackskytteln som Imperiet anropar de med kan sammanfattas som en container med vapen överallt. Luckorna som syns på sidorna används för att lämna eller äntra skytteln för nollgravitationstrupperna de har ombord.

Mål med händelsen

Överleva en inspektion av en Assault Shuttle samt anfall av en Starweird.

Scen



Dödade karaktärer

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

Dödade fiender

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

Objektiv för uppdraget

- ☐ 1. Ta över kontrollen av Attackskytteln

Förstörda objekt & Upptagna föremål

- ☐ 1. Ta med sig en Stormtrooper Armor per karaktär
- ☐ 2. Ta med sig Blaster Rifles från Stormtroopers
- ☐ 3. Ta med sig Frag Grenades från Stormtroopers
- ☐ 4. Ta med sig Stun Grenades från Stormtroopers

Bakgrundsinformation

Brentaal är ett handelsnav i utkanten av de centrala stjärnsystemen i galaxen. Två av de största handelslederna börjar på Brentaal och denna planet domineras fullständigt av hundratals - kanske även tusentals - med handelshus och deras handelsgillen. Planeten i sig är ung och domineras av ett fåtal salta hav som separerar stora kontinenter från varandra, där alla har flera stora bergskedjor med insprängda avsovnade vulkaner. De flesta bebyggelser och städer återfinns i dalgångar och utmed floder. Rymdhamnarna återfinns på avkapade bergstoppar och utmed bergskedjorna i jämförelse med dessa hittas mycket bebyggelse och mindre städer, då denna mark är den billigaste på Brentaal. Vädret är tempererat, dock en aning varmare än väntat. Djurlivet och växtligheten på planeten är inget att skryta med då det primärt är lövträd och stora flygande insekter som bebor planeten förutom alla människor.

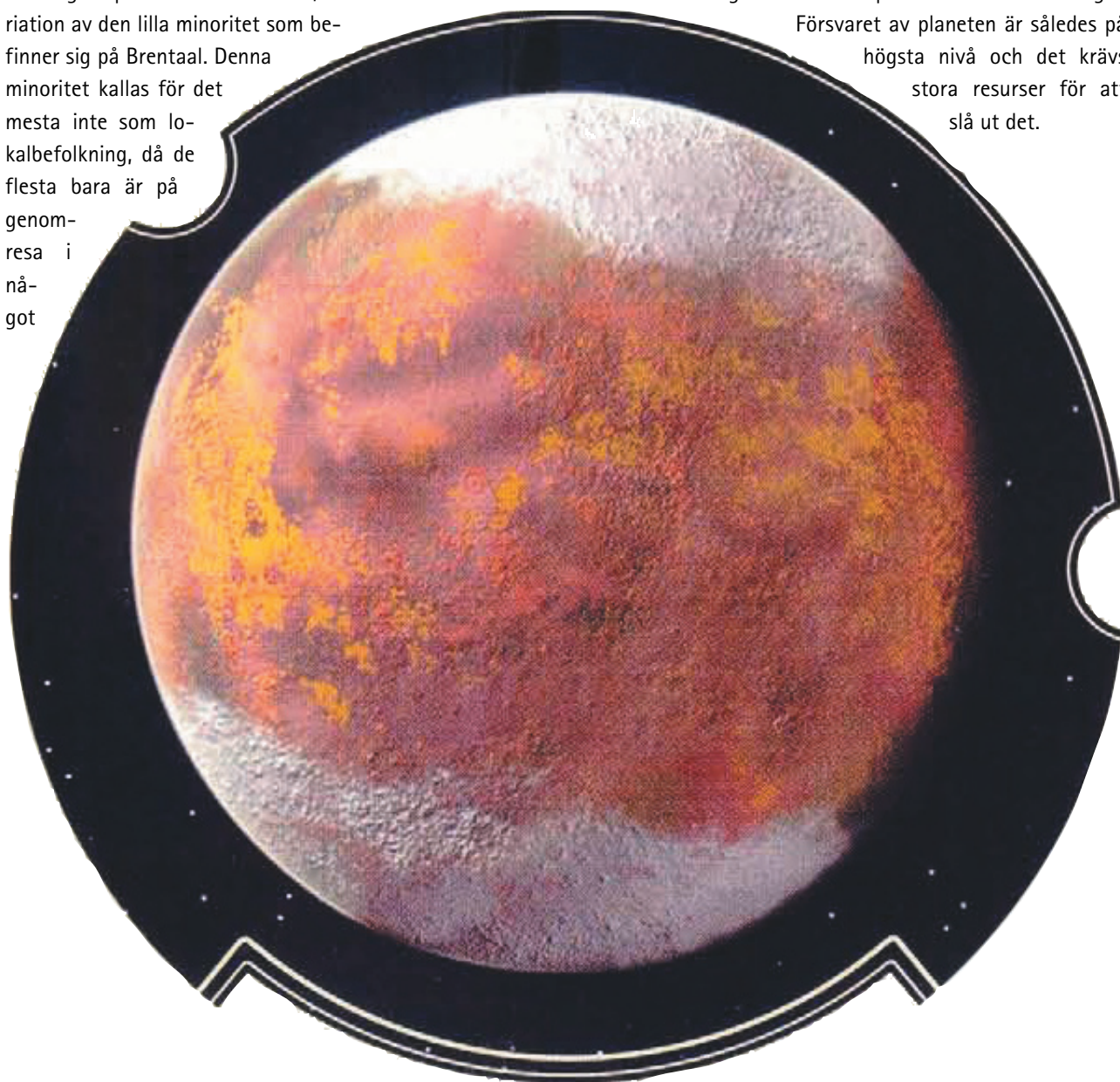
Invånarna i stjärnsystemet uppgår till cirka 65 miljarder och utgörs primärt av människor, med stor variation av den lilla minoritet som befinner sig på Brentaal. Denna minoritet kallas för det mesta inte som lokalbefolkning, då de flesta bara är på genomresa i något

handelsärende. Det är enbart människor som kan få medborgarskap på Brentaal och de allra flesta av dem har ljus hudfärg och ackompanjerande gult eller vitt hår. De allra flesta livnär sig på handel och de som inte gör det arbetar eller driver företag inom tjänstesektorn såsom passar en kosmopolitisk smältdegel.

Brentaal har också ett av de största koncentraterna av medlemmar från Den Svarta Solens syndikat, ett okänt brottsyndikat som sträcker sig över hela galaxen. Just Brentaal är ett av deras primära tillhåll, då de flesta varor som skall ut till de yttre stjärnsystemen i galaxen passerar här. Vad är då bättre än att bedriva olaglig verksamhet såsom smuggling, utpressning, beskyddarverksamhet och banala stölder än här.

I en omlopps bana runt Brentaal ligger det en kommunikationssatellit som står i direkt kommunikation med ledningen för Brentaal och Coruscant, som plockar upp alla holografiska budskap och militära sändningar.

Försvaret av planeten är således på högsta nivå och det krävs stora resurser för att slå ut det.



Uppdragsbeskrivning

På order av en politisk rådgivare till Alliansen för Återupprättandet av Republiken President Mon Mothma, har ni fått i uppdrag att hitta och befria en tillfångatagen rebelledare, Kai Justiss. Ni har framgångsrikt manövrerat er igenom det fruktansvärda Maw-klustret två gånger, bekämpat ett stort antal stormtroopers och till slut fått med er rebelledaren till Brentaal. Väl här skall han möta upp sina uppdragsgivare och har bett er att hålla er i området för vidare order. Ni har nu landat vid rymdhamn uppe i en bergskedja och har precis lämnat landningsplattan. Kai Justiss har lämnat er för stunden och förväntade sig att vara tillbaka vid skymningen. Ni har precis kommit ut från rymdhamnen och svänger in på en liten gata...

Områdesbeskrivning

De har hamnat i Metillen, en medelstor handelsstad med myllrande folkhav och stor variation på gator och byggnader. Det är nu förmiddag och solen gassar på himlen, samtidigt som en svag bris blåser upp sand och damm. Teknologinivån är låg och kommersen pågår överallt runt omkring karaktärerna. De flesta gator är fyra till fem meter breda, medan det finns en hel del smalare gator som är mindre befolkade. Dessa har också en del skugga och bra tillfällen för tjuvar och annat att gömma sig i för att smyga sig fram osett.

Mål med händelsen

Ta sig ut ur situationen.

Scen

Rollpersonerna har precis lämnat landningsplattan och rymdhamnen, när de svänger in på en smal gata. Väl där hamnar de i mitten av ett beväpnat rån där ett antal maskerade män rånar en svävare. Rånarna upptäcker rollpersonerna som är de enda på denna gata förutom rånoffren och börjar tilltala en av rollpersonerna med förnamn och ber denne hjälpa till och lasta över lådorna från svävaren till rånarnas bärselar de har på ryggarna.

Beroende på om de väljer att hjälpa till eller försöka stoppa rånet kommer deras val spegla framtida uppdrag. Hjälper de rånarna, kommer de bli jagade och infångade av säkerhetsstyrkor och sätts i fängelse i en stor cell. De inser att de inte har en chans att komma vinnande ur en strid mot säkerhetsstyrkorna, så visa upp styrka i nummer när dessa anländer.

Försöker de övermanna rånarna och lyckas med det, förs de till adelshuset Ghemmelin som erbjuder de jobb samt belöning för deras insats. Det är männen som kontrollerar svävaren som för karaktärerna dit.

Fiender

Ledare för rånarna

Karaktärer på level 1: 1 Low-Level Outlaw (s.350)

Karaktärer på level 3: 1 Mid-Level Outlaw (s.350)

Karaktärer på level 6: 1 High-Level Outlaw (s.350)

Rånarna utgörs av två stycken per karaktär:

Karaktärer på level 1: Low-Level Thug (s.350)

Karaktärer på level 3: Mid-Level Thug (s.350)

Karaktärer på level 6: High-Level Thug (s.350)

Dödade karaktärer

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

Dödade fiender

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

Objektiv för uppdraget

- ☐ 1. Hjälpa rånoffren
- ☐ 2. Hjälpa rånarna

Förstörda objekt & Upptagna föremål

- ☐ 1. Varsin Blaster Pistol från fienderna
- ☐ 2. Vibroblade från ledaren

Uppdragsbeskrivning

På order av en politisk rådgivare till Alliansen för Återupprättandet av Republiken President Mon Mothma har ni letat upp och befriat en tillfångatagen rebelledare, Kai Justiss. Ni har nu fört honom tillbaka till planeten Brentaal. Han har lämnat er och sa att han skulle återkomma vid skymning och bitt er att hålla er i närområdet tills vidare. Strax efteråt blev ni vittnen till ett rånförsök och valde att hjälpa rånoffren. Ni bekämpade rånarna och inväntade säkerhetsstyrkorna som förde med sig förövarna. Ni blev ombedda att följa med rånoffren till deras högkvarter. Väl framme visade de sig tillhöra ett av de mer prominenta handelshusen på Brentaal och tackade er med pengar och ett jobberbjudande som ni tog. Uppdraget är att ta er in på nattklubben Ljusets Lykta och kidnappa dess chef Oferlii Akuma. Ni har precis avnjutit en middag hos Ghemmelins och gör er redo för att ge er av när deras chef kommer in till er.

Områdesbeskrivning

Ljusets Lykta är en ordinär nattklubb med två muskulösa obeväpnade vakter vid entrén, ett stort dansgolv samt en tvådelad yta för gästerna. Längst bak finns ett dolt rum där Oferlii Akuma sitter och arbetar samt några vakter som beskyddar honom. Vid behov kan de inom några minuter få understöd av en handfull extra vakter. Utöver det kommer även stadens säkerhetsstyrkor att komma in i lokalen efter några minuter av stridande och gör processen kort med alla som inte nedlägger vapen.

Mål med händelsen

Infiltrera Ljusets Lykta och kidnappa Oferlii Akuma

Scen

De ansvariga för Ghemmelins handel i denna stad är djupt tacksamma över att rollpersonerna räddade deras månatliga leverans av Glitterstim och erbjuder dem anställning. Det rör sig om ett litet uppdrag som kan erbjuda rollpersonerna viss revansch för skråmor och skador de erhöill under rånförsöket. Rollpersonerna erbjuds en dos Glitterstim var och får en karta med vägbeskrivning samt bilder på den eftersökta kriminella ledaren Oferlii Akuma. Allt de önskar är att denna person förs levande tillbaka till Ghemmelins högkvarter.

Fiender

Oferlii Akuma är följande beroende på nivå:

Karaktärer på level 1: 1 Low-Level Outlaw (s.350)

Karaktärer på level 3: 1 Mid-Level Outlaw (s.350)

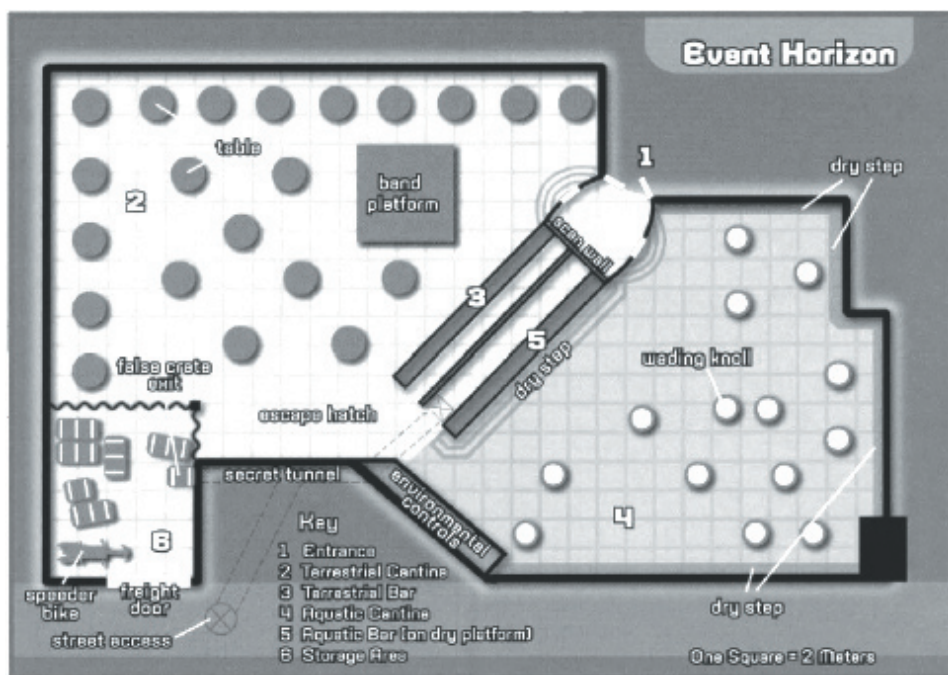
Karaktärer på level 6: 1 High-Level Outlaw (s.350)

Vakterna består av två stycken per karaktär:

Karaktärer på level 1: Low-Level Thug (s.350)

Karaktärer på level 3: Mid-Level Thug (s.350)

Karaktärer på level 6: High-Level Thug (s.350)



Dödade karaktärer

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

Dödade fiender

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

Objektiv för uppdraget

- ☐ 1. Kidnappa Oferlii Akuma

Förstörda objekt & Upptagna föremål

- ☐ 1. Glitterstim från Oferlii Akumas kontor
☐ 2. Holodisk från Oferlii Akumas skrivbord
☐ 3. Varsin Blaster Pistol från fienderna
☐ 4. Varsitt Vibroblade från fienderna

Uppdragsbeskrivning

På order av en politisk rådgivare till Alliansen för Återupprättandet av Republiken President Mon Mothma har ni letat upp och befriat en tillfångatagen rebelledare, Kai Justiss. Ni har nu fört honom tillbaka till planeten Brentaal. Han lämnade er och sa att han skulle återkomma vid skymning och bad er att hålla er i närområdet tills vidare. Strax efteråt blev ni vittnen till ett rånförsök och valde att hjälpa rånoffren. Ni bekämpade rånarna och inväntade säkerhetsstyrkorna som förde med sig förövarna. Ni blev ombedda att följa med rånoffren till deras högkvarter. Väl framme visade de sig tillhöra ett av de mer prominenta handelshusen på Brentaal och tackade er med pengar och ett jobberbjudande som ni tog. Uppdraget var att ta er in på nattklubben Ljusets Lykta och kidnappa dess chef Oferlii Akuma. Efter en strid på nattklubben har ni fört honom till er uppdragsgivare och fått er betalning. Nu står ni ute på ett torg där kommersen är i full gång. En av er undersöker en holodisk ni råkade få med er under striden på nattklubben...

Områdesbeskrivning

De befinner sig i hjärtat av Metillen och rör sig på gator och torg som är omväxlande, små täta och slingrande alternativt breda och fulla med liv och rörelse. En handelsstad under dagstid där full kommers pågår.

Mål med händelsen

Dekoda meddelande och överlev bakhåll

Scen

Under striden på Ljusets Lykta hittas några holodiskar som visar sig innehålla kodade meddelanden. Dessa meddelanden måste dekodas och det krävs en droid till detta, samt en kunnig programmerare. När meddelandet är dekodat visar det sig innehålla information om ett förestående besök av mörka Jedis vid en lastterminal här i Metillen. Under tiden som rollpersonerna försöker dekodera holodiskarna

kommer de utsättas för ett antal attacker av ficktjuvar som tar deras vapen och ytligt burna ägodelar. Detta då nattklubsägarens vänner planerar en hämnd för det då de utsattes för under tumultet på Ljusets Lykta.

Är de uppmärksamma kan det bli en eller flera skärmytslingar med dessa ficktjuvar, innan den slutgiltiga striden går av stapeln.

När de har lyckats dekodera meddelandet kan de så läsa det. Det lyder "Kai Justiss är i säkert förvar som utlovat, ge denna tygbit till Överinkvisor Tremayne så kan han lokalisera Kai Justiss med sina krafter.", blir de så anfallna av en grupp maskerade män som slåss till döden. Det är fotsoldater från Den Svarta Solens syndikat som anfaller rollpersonerna.

Fiender

Ficktjuvarna arbetar alltid i par:

Karaktärer på level 1: 2 Low-Level Con Artist (s.342)

Karaktärer på level 3: 2 Mid-Level Con Artist (s.343)

Karaktärer på level 6: 2 High-Level Con Artist (s.343)

Ledare från Svarta Solens Syndikat:

Karaktärer på level 1: 1 Low-Level Outlaw (s.350)

Karaktärer på level 3: 1 Mid-Level Outlaw (s.350)

Karaktärer på level 6: 1 High-Level Outlaw (s.350)

Fotsoldater från Svarta Solens Syndikat består av två stycken per karaktär:

Karaktärer på level 1: Low-Level Thug (s.350)

Karaktärer på level 3: Mid-Level Thug (s.350)

Karaktärer på level 6: High-Level Thug (s.350)

Dödade karaktärer

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

Dödade fiender

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

Objektiv för uppdraget

- ☐ 1. Dekoda meddelandet
- ☐ 2. Hejda ficktjuvarna

Förstörda objekt & Upptagna föremål

- ☐ 1. Holodisk med meddelande till Tremayne
- ☐ 2. Symbolen för Svarta Solens Syndikat
- ☐ 3. Varsin Blaster Pistol från fienderna
- ☐ 4. Ledarens Vibroblade

Uppdragsbeskrivning

På order av en politisk rådgivare till Alliansen för Återupprättandet av Republiken President Mon Mothma har ni letat upp och befriat en tillfångatagen rebelledare, Kai Justiss. Ni har nu fört honom tillbaka till planeten Brentaal. Han lämnade er och sa att han skulle återkomma vid skymning och bad er att hålla er i närområdet tills vidare. Strax efteråt blev ni vittnen till ett rånförsök och valde att hjälpa rånarna. När säkerhetsstyrkorna dök upp valde ni att inte göra motstånd. Nu har ni förts till en närliggande station och låsts in i en stor cell tillsammans med rånarna.

Områdesbeskrivning

Fängelset ligger i utkanten av bergsstad Metillen i en liten sänka i berget. Det är lite på utsidan som skvallrar att det är ett fängelse, medan det framgår tämligen klart då man kommit innanför murarna. Den administrativa delen är klart avskild från blocket med celler och umgäengesrum där fångarna lever. Karaktärerna har placerats i en stor cell och de förövare de valde att hjälpa är placerade annorstädes. Det finns inga patrullerande vakter utan karaktärerna kan prata och diskutera över situationen i lugn och ro. Efter lämplig tid öppnas så deras celldörr av en vakt som tyst berättar om att han ämnar hjälpa dem ut ur fängelset. Han ber dem att vara oerhört tysta, för att mötas upp utanför entrén. Mellan deras cell och entrén finns det ett stort avspärrat rum, två korridorer med säkerhetsdörrar och en liten bevakad innergård man kan smyga runt utmed väggarna. Därefter en grind som leder in till ett atrium med en säkerhetsdörr som leder ut från fängelset.

Mål med händelsen

Rymma från fängelset

Scen

Låt rollpersonerna bekanta sig med cellen ett tag. Efter ett tag låses så celldörren upp och en vakt smyger in i cellen. Han ber alla hålla sig tysta och försiktigt smyga sig ut ur fängelset.

De behöver lyckas med ett slag i Sense Motive (DC15) och ett slag Diplomacy (DC15) för att få vaktens passerkort.

Om alla lyckas med att smyga (DC 18) kommer de ut ur fängelset utan att bli upptäckta.

Misslyckas någon av karaktärerna eller rånarna, går larmet och alla dörrar låses. Därefter intar vakterna sina försvarspositioner och försöker medla fram en lösning. Går inte rymmarna med på detta kommer en strid utbryta. (Så länge de har försvarsposition får de +2 i Defense.)

Lyckas rollpersonerna samt rånare smyga sig ut ur fängelset väntar vakten på dem utanför entrén och för dem till den närlägnade nattklubben Ljusets Lykta för att introducera dem till en person som önskar träffa dem.

För att hacka säkerhetssystemet vid dörrarna krävs ett passerkort samt slag mot Computer Use (DC15) alternativt Computer Use (DC21) om säkerhetskort saknas.

Fiender

Vaktchef:

Karaktärer på level 1: 1 Low-Level Military Officer (s.349)

Karaktärer på level 3: 1 Mid-Level Military Officer (s.350)

Karaktärer på level 6: 1 High-Level Military Officer (s.350)

Vakterna består av två stycken per karaktär:

Karaktärer på level 1: Low-Level Republic Peace Officer (s.351)

Karaktärer på level 3: Mid-Level Republic Peace Officer (s.351)

Karaktärer på level 6: High-Level Republic Peace Officer (s.351)

Dödade karaktärer

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

Dödade fiender

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

Objektiv för uppdraget

- ☐ 1. Undkomma upptäckt vid flykt
- ☐ 2. Erhålla passerkort

Förstörda objekt & Upptagna föremål

- ☐ 1. Passerkort
- ☐ 2. Varsin Blaster Pistol från vakterna

Uppdragsbeskrivning

På order av en politisk rådgivare till Alliansen för Återupprättandet av Republiken President Mon Mothma har ni letat upp och befriat en tillfångatagen rebelledare, Kai Justiss. Ni har nu fört honom tillbaka till planeten Brentaal. Han lämnade er och sa att han skulle återkomma vid skymning och bad er att hålla er i närområdet tills vidare. Strax efteråt blev ni vittnen till ett rånförsök och valde att hjälpa rånarna. När säkerhetsstyrkorna dök upp valde ni att inte göra motstånd. En vakt hjälpte er rymma från fängelset och har nu fört er till en nattklubb där ni skall träffa en person som vill tacka er för er insats i rånet.

Områdesbeskrivning

Ljusets Lykta är en ordinär nattklubb med två muskulösa obeväpnade vakter vid entrén, ett stort dansgolv samt en tvådelad yta för gästerna. Längst bak finns ett dolt rum där Oferlii Akuma sitter och arbetar samt några vakter som beskyddar honom. Karaktärerna får själva välja vart de skall positionera sig under tiden det är lugnt på klubben. Det är kanske halvfullt på klubben nu med musik och halvnakna dansöser på det lilla dansgolvet som uppträder inför handelsresande sällskap.

Mål med händelsen

Agera livvakt åt Oferlii Akuma

Scen

Rollpersonerna leds in på Ljusets Lykta och förs snabbt till kontoret i bakre delen av lokalen där herr Akuma befinner sig. Han tackar de ödmjukast och ber dem att mot bra arvode beskydda honom under resten av veckan, då hans källor har berättat att han snart kommer utslättas för mordförsök av illasinnade personer i staden. Sagt och gjort, efter en stund kommer så en grupp instormandes mot kontoret redo och

Oferlii Akuma skriker orders till sina vakter samt rollpersonerna då vild strid utbryter.

Om striden drar ut på striden väldigt mycket kommer säkerhetsstyrkor komma instormandes i lokalen. Dessa är i stort numerärt överläge och gör processen kort med alla som inte omedelbart lägger ned sina vapen.

Fiender

Bråkmakarna, antal per karaktär:

Karaktärer på level 1: 1 2 Low-Level Pirate (s.351)

Karaktärer på level 3: 1 2 Mid-Level Pirate (s.351)

Karaktärer på level 6: 1 2 High-Level Pirate (s.351)

Vänner

Oferlii Akuma:

Karaktärer på level 1: 1 Low-Level Outlaw (s.350)

Karaktärer på level 3: 1 Mid-Level Outlaw (s.350)

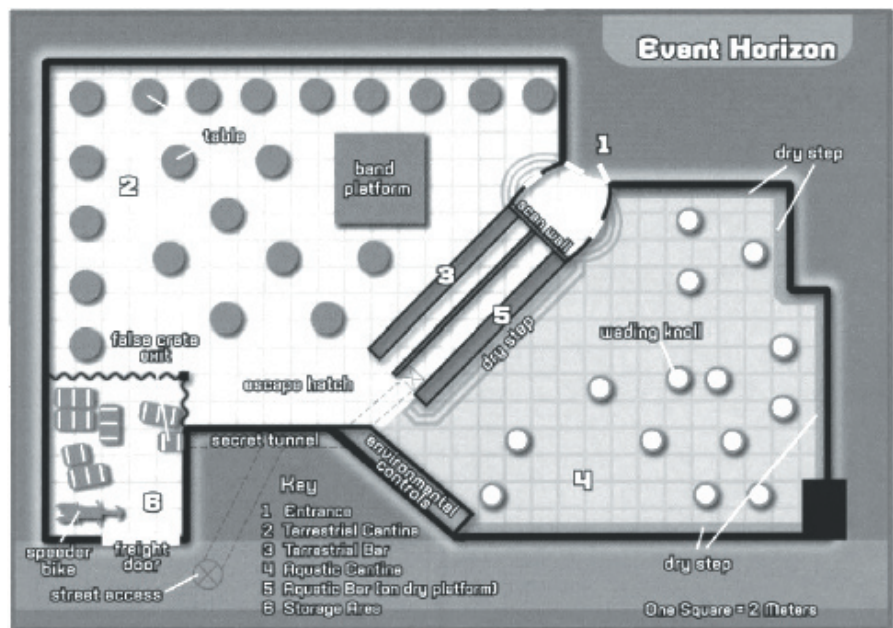
Karaktärer på level 6: 1 High-Level Outlaw (s.350)

Livvakter:

Karaktärer på level 1: 2 Low-Level Thug (s.350)

Karaktärer på level 3: 2 Mid-Level Thug (s.350)

Karaktärer på level 6: 2 High-Level Thug (s.350)



Dödade karaktärer

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

Dödade fiender

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

Objektiv för uppdraget

- ☐ 1. Försvara Oferlii Akuma framgångsrikt

Förstörda objekt & Upptagna föremål

- ☐ 1. Glitterstim från Oferlii Akumas kontor
☐ 2. Holodisk från Oferlii Akumas skrivbord
☐ 3. Ledarens Vibroblade

Uppdragsbeskrivning

På order av en politisk rådgivare till Alliansen för Återupprättandet av Republiken President Mon Mothma har ni letat upp och befriat en tillfångatagen rebelledare, Kai Justiss. Ni har nu fört honom tillbaka till planeten Brentaal. Han lämnade er och sa att han skulle återkomma vid skymning och bad er att hålla er i närområdet tills vidare. Strax efteråt blev ni vittnen till ett rånförsök och valde att hjälpa rånarna. När säkerhetsstyrkorna dök upp valde ni att inte göra motstånd, och ni fördes till en fängelsecell. Väl där fick ni hjälp av en vakt ut ur fängelset som förde er till en nattklubb. Där blev ni inhyrda som livvakter åt nattklubbens chef Oferlii Akuma. Ni försvarade honom i en vild strid och har nu städat upp i lokalerna efter tumultet. Nu kallar han er till sig...

Områdesbeskrivning

Ljusets Lykta är en ordinär nattklubb med två muskulösa obeväpnade vakter vid entrén, ett stort dansgolv samt en tvådelad yta för gästerna. Längst bak finns ett dolt rum där Oferlii Akuma sitter och arbetar samt några vakter som beskyddar honom. Det är kanske halvfyllt på klubben nu med musik och halvnakna dansöser på det lilla dansgolvet som uppträder inför handelsresande sällskap. Tumultet har lagt sig på klubben och skymningen har börjat anlända när de går ut på gatorna igen.

Mål med händelsen

Leverera meddelande till Den Svarta Solens Syndikat.

Scen

Oferlii Akuma tackar ödmjukast för den hjälp som karaktärerna stod för och plockar fram den överrenskomna betalningen. Därefter ber han dem om en tjänst till, han behöver nämligen leverera ett paket till en lastterminal här i Ghemmelin. Som tack för hjälpen lovar han att det väntar dem en överraskning när de levererat paketen. Karaktärerna får

så ett paket samt en vägbeskrivning till en lastterminal i utkanten av Ghemmelin

Under vägen utsätts de för ett antal ficktjuvar som försöker ta deras kreditkort, vapen och annat. De blir också utsatta för ett strikt rånförsök, då en större grupp ungdomar omringar dem och börjar slåss mitt ibland dem. Under detta tumult försöker flertalet ungdomar att sno paketet karaktärerna bär på, vilket de också lyckas med. En vild jakt bör startas och efter en språngmarsch och detektivsökning på smala gator, mörka gränder och trånga marknadsplatser kan ungdomarna omringas då de befinner sig i sitt gömställe.

När de väl övertygat ungdomarna att ge ifrån sig paketet, alternativt bekämpat de med våld, upptäcker de att paketet är skadat. När de undersöker det trillar en tygbit ut ur paketet med en fastbunden lapp. På lappen står det "Kai Justiss är i säkert förvar som utlovat, ge denna tygbit till Överinkvisitor Tremayne så kan han lokalisera Kai Justiss med sina krafter."

Fiender

Ficktjuvarna arbetar alltid i par:

Karaktärer på level 1: 2 Low-Level Con Artist (s.342)

Karaktärer på level 3: 2 Mid-Level Con Artist (s.343)

Karaktärer på level 6: 2 High-Level Con Artist (s.343)

Ungdomsgänget som hittas i sitt gömställe, per karaktär:

Karaktärer på level 1: 2 Low-Level Thug (s.350)

Karaktärer på level 3: 2 Mid-Level Thug (s.350)

Karaktärer på level 6: 2 High-Level Thug (s.350)

Dödade karaktärer

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

Dödade fiender

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

Objektiv för uppdraget

- ☐ 1. Erhålla meddelande till Överinkvisitor Tremayne
- ☐ 2. Leverera paketet samtidigt som Objekt 1 är uppfyllt

Förstörda objekt & Upptagna föremål

- ☐ 1. Meddelande till Överinkvisitor Tremayne
- ☐ 2. Glitterstim från Oferlii Akuma
- ☐ 3. Fraktskepp vid överlämnande av paket
- ☐ 4. Varsin Blaster Pistol från Ungdomsgänget

Uppdragsbeskrivning

På order av en politisk rådgivare till Alliansen för Återupp- rättandet av Republiken President Mon Mothma har ni letat upp och befriat en tillfångatagen rebelledare, Kai Justiss. Ni har nu fört honom tillbaka till planeten Brentaal. Han lämnade er och sa att han skulle återkomma vid skymning och bad er att hålla er i närområdet tills vidare. Efter en hel del oväntade händelser har ni nu fått reda på att Kai Justiss är tillfångatagen igen och att ni är en mörk jedi på spåren. Ni har fått reda på att denne jedi befinner sig någonstans inuti en lastterminal och har nu tagit er dit, redo att nästla er in och konfrontera denna mörka jedi för att få reda på var Kai Justiss befinner sig.

Områdesbeskrivning

De befinner sig i utkanten av Metillen, nära rymdhamnen. Skymningen har fallit och kommersen har flyttat inomhus, till nöjesområdet i staden där krediter flödar i utbyte mot tjänster.

Mål med händelsen

Konfrontera mörk Jedi

Scen

Karaktärerna befinner sig utanför en lastterminal strax efter skymningstid. Utmed murarna kan de se ett antal vakttorn samt svepande lyktor som söker av efter förbipasserande. Portarna in till lastgården är stängda och de kan ana vakter i vakttornen. Undgå upptäckt kräver slag mot Hide (DC15) samt Move Silently (DC15) vid behov.

På lastgården pågår arbetet med att flytta con-

tainers med hjälp av stora lyfttruckar och ingenting avslöjar att denna lastterminal är högkvarter för Den Svarta Solens Syndikat samt att två Sith Abominations befinner sig där. I kontorsutrymmet härbärgerar nämligen Gorc och Pic och de är väl förberedda på karaktärerna när de gör entré i huset. De använder utrymmet väl och arbetar föredömligt tillsammans för att bekämpa karaktärerna.

Bekämpas Gorc och Pic kommer karaktärerna att hitta flera anteckningar och dokument som visar att de var på väg till Mount Hollow på Velusia för att leverera ett paket.

Fiender

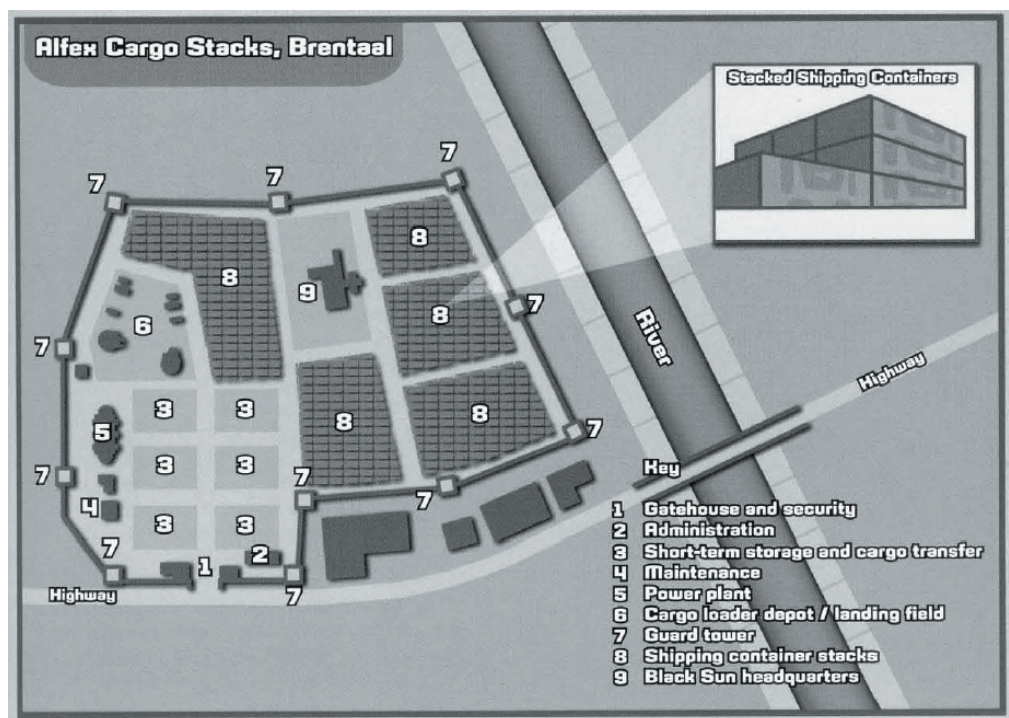
Vakttornen samt vaktpatrull innehåller 2 vakter styck:

Karaktärer på level 1: 1 2 Low-Level Mercenary (s.349)

Karaktärer på level 3: 1 2 Mid-Level Mercenary (s.349)

Karaktärer på level 6: 1 2 High-Level Mercenary (s.349)

Gorc & Pic, se Appendix: Brentaal



Dödade karaktärer

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

Dödade fiender

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

Objektiv för uppdraget

- ☐ 1. Bekämpa Gorc & Pic

Förstörda objekt & Upptagna föremål

- ☐ 1. Ljusvapen från Gorc & Pic
☐ 2. Varsin Light Repeating Blaster från vakter

14

Uppdrag avklarad på följande nivåer: ☐ Level 1 ☐ Level 3 ☐ Level 6

Bakgrundsinformation

Velusia är en liten planet nästan helt täckt av oceaner, där de enda landmassorna som finns är kedjor av vulkaniska öar längs ekvatorn. Haven har ett väldigt rikt djurliv i sig till skillnad från de få buskar som täcker vulkaniska bergsmassan som sticker upp ur haven. Velusia ligger i stjärnsystemet Velus vars närmaste granne är Coruscant. Trots detta är det knappt 3 miljoner invånare i stjärnsystemet som försörjer sig på fiskerinäring och Nexcore Gruvdrift som äger alla rättigheter till mineralbrytning på planeten. Det finns inga mineraler värda att bryta i den vulkaniska massan, däremot finns enorma mängder mineraler i havsvattnet om man bara filtrerade bort vattnet. Landområdena är ej fertila vilket innebär att alla livsmedel måste importeras.

Nexcore har upptäckt havens rikedomar och gör vad som står i deras makt för att hålla detta hemligt, då de har ett fördelaktigt avtal med urbefolkningen – Aquarerna – om att all förtjänst från mineralbrytning skall gå till dem om de inte hittar något under de närmaste 10 åren. Det innebär att de avskedar alla som får information om havets skatter, en del tystas genom hot och andra avrättas kallblodigt. Allt för att skapa intäkter till Nexcore på lång sikt. Tills vidare har de satsat en del resurser på att utforska haven, dock är detta en skenmanöver som de inte vill spendera för mycket pengar på då det är ett projekt skapat för att vara en skenmanöver.

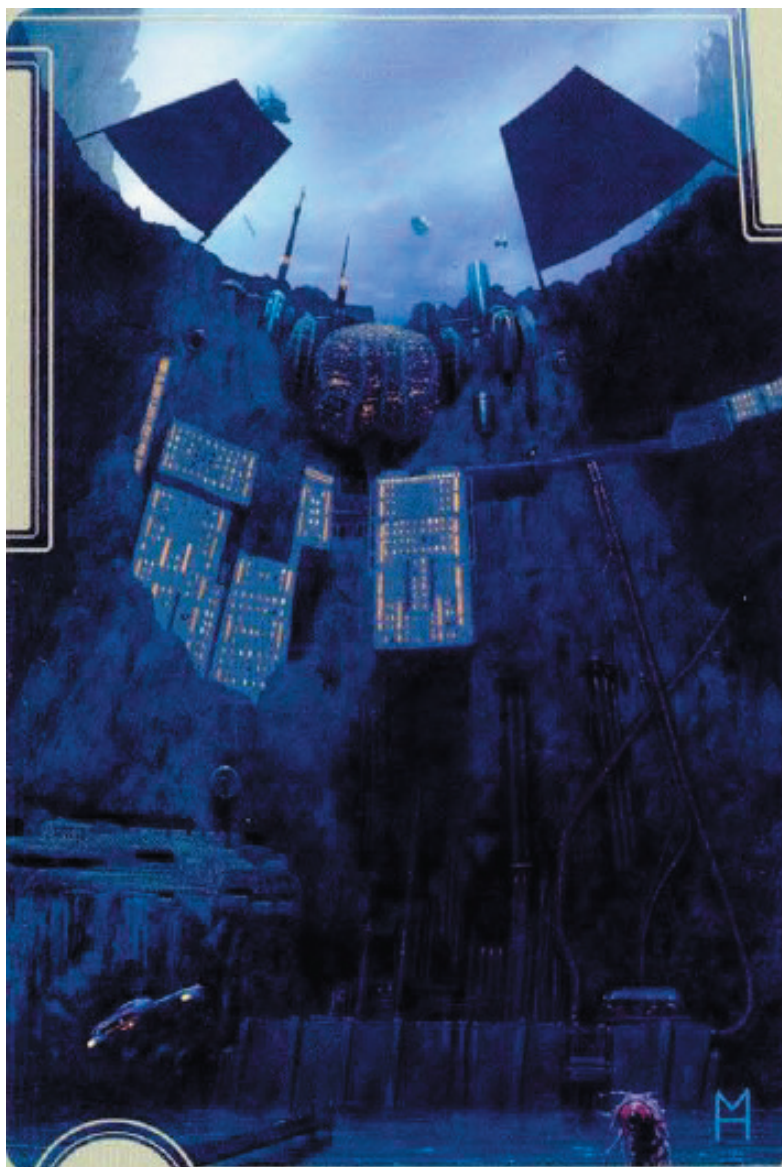
Imperiet har också närvaro på Velusia då de sveper fram över haven med stora plattformar som med specialdesignade nät och apparater fiskar upp stora mängder vattenlevande varelser. Dessa används dock inte för att föda den lokala befolkningen utan säljs för profit till andra folk och stjärnsystem.

Mount Hollow slutligen är den enda rymdstationen på Velusia och också den enda bebyggda ort som är värd att kallas för stad. Nexcore har låtit staden förfalla och idag är den fylld med före detta anställda från Nexcore, småkriminella och tjuvar. Staden ligger placerad inuti och utanpå en släckt vulkan, där botten är vattenfylld och lagrat avfall. Den kan sägas bestå av fyra delar, där den översta består av fyra landningsplattformar för rymdskepp och allt som hör därtill. Precis under rymdstationen hittas det hotel, vandrarhem, restauranger, spelhålor, holovideosa-

longer samt ett litet köphall med allehanda butiker. Under detta kommer så det tredje segmentet som även sträcker sig utanför schaktet i vulkanen och utgör bostäder och kontor för Nexcore. De flesta av dessa bostäder är utkarvade i vulkanytan och deras lampor lyser vackert upp schaktet under nattetid. Det understa lagret med byggnationer är hem för majoriteten av lokalbefolkningen och är numer helt nedgånget, förfallet och fullt med kriminella gäng som drar fram som de själva vill.

Aquarerna ser ut som människor med den skillnad att de har blå-grön nyans på huden samt grönt hår. Undersöker man de närmare ser man att de har fina skal utmed hela huden samt har simhud mellan fingrar och tår, samt flata näsor med tre horisontella öppningar likt gälar.

I omloppsbana runt Velusia färdas Interrogator, som är Överinkvisitor Tremaynes privata Stjärnkryssare.



Uppdragsbeskrivning

På order av en politisk rådgivare till Alliansen för Återupprättandet av Republiken President Mon Mothma, har ni fått i uppdrag att lokalisera och befria en tillfångata- gen rebelledare, Kai Justiss. Ni har lyckats befria honom en gång, bara för att förlora honom igen under ert besök på planeten Brentaal. Ni fick ni reda på att han tillfångata- tagits av en mörk Jedi och letade upp dennes gömställe. Det visade sig vara ett högkvarter för den organiserade brottsligheten och ni fick kämpa er in i dess innersta, där ni besegrade i två mörka styggelser som svingade ljus- vapen mot er. Ni hittade dokument som visade på att de planerat att återvända till Mount Hollow för att möta upp med sin mästare. Ni är nu på väg att landa på Mount Hol- low och vet inte vad som väntar er. Ni vet bara att ni är där för att återigen rädda Kai Justiss. Den ledtråd ni har är ett namn, "Destri Lerno". Destri Lerno antas vara kon- taktperson för den organisation vars högkvarter ni tog er in på på Brentaal.

Områdesbeskrivning

Vid landning står solen väldigt lågt vid horisonten och bara ett fåtal solstrålar finner sin väg fram till den landnings- plattform de landat på. Nedanför sig ser de hur Mount Hollow breder ut sig och hur de olika byggnaderna snarast är utgröpta ur dess innanmäte än påbyggda. Det är en hel del folk i rörelse och kratern som är fundamentet i Mount Hollow är oerhört stort.

Mål med händelsen

Lokalisera Destri Lerno

Scen

När de landat med sitt skepp, upptäcker de en Imperisk Theta-klassens skyttel på en av de fyra landningsplat- torna. Efter detta får de helt enkelt söka information som till slut leder dem till denne Destri Lerno. Han har sin bo- stad och sitt tillhåll längst ned i schaktet och det kräver lite skicklighet för att dels få reda på någon som vet nå- got överhuvudtaget och sedan dessutom beskriva vägen till honom. Lämpligtvis bör slag mot Gather Information

(DC25), Diplomacy (DC25), Sense Motive (DC25) och Inti- midate (DC25) slås framgångsrikt för att de skall få infor- mation och vägledning. Minst två av dessa skall avklaras innan de hittar rätt.

Destri Lerno är förvarnad om att han skall få besök av Gorc & Pic, när han ser karaktärerna samlar han snabbt sina närmaste underhuggare och gör dem redo för strid. Detta döljer han först, då han vill ta reda på varför karaktärerna söker upp honom och varifrån de kommer. När han vet om att de kommer från Brentaal och inte säger den på förväg uppgjorda koden, ger han order om anfall. Hans män gör då sitt bästa för att tillfångata karaktärerna för att sedan föra dem till Tremayne för vidare förhör.

Klarar de av bakhållet kan de med enkelhet följa efter en av skurkarna, alternativt låta en Jedi känna en stark stör- ning i kraften för att på så sätt få reda på vart den mörka Jedin befinner sig.

Fiender

Destri Lerno, ledaren för gänget:

Karaktärer på level 1: 1 Low-Level Outlaw (s.350)

Karaktärer på level 3: 1 Mid-Level Outlaw (s.350)

Karaktärer på level 6: 1 High-Level Outlaw (s.350)

Lernos gäng innehåller följande per karaktär:

Karaktärer på level 1: 2 Low-Level Thug (s.350)

Karaktärer på level 3: 2 Mid-Level Thug (s.350)

Karaktärer på level 6: 2 High-Level Thug (s.350)

Dödade karaktärer

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

Dödade fiender

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

Objektiv för uppdraget

- ☐ 1. Lyckas hitta Destri Lerno
- ☐ 2. Lyckas få guide visa vägen till Destri Lerno

Förstörda objekt & Upptagna föremål

- ☐ 1. Varsin Blaster Pistol från fienderna
- ☐ 2. Varsitt Vibroblade från fienderna

15

Uppdragsbeskrivning

På order av en politisk rådgivare till Alliansen för Återupprättandet av Republiken President Mon Mothma, har ni fått i uppdrag att lokalisera och befria en tillfångagata-gen rebelledare, Kai Justiss. Ni har lyckats befria honom en gång, bara för att förlora honom igen under ert besök på planeten Brentaal. Ni fick ni reda på att han tillfångatagits av en mörk Jedi och letade upp dennes gömställe. Det visade sig vara ett högkvarter för den organiserade brottsligheten och ni fick kämpa er in i dess innersta, där ni besegrade i två mörka styggelser som svingade ljusvapen mot er. Ni hittade dokument som visade på att de planerat att återvända till Mount Hollow för att möta upp med sin mästare. Ni for till Mount Hollow och har nu tagit reda på var den mörka jedin finns...

Områdesbeskrivning

Vid landning står solen väldigt lågt vid horisonten och bara ett fåtal solstrålar finner sin väg fram till den landningsplattform de landat på. Nedanför sig ser de hur Mount Hollow breder ut sig och hur de olika byggnaderna snarast är utgröpta ur dess innanmäte än påbyggda. Det är en hel del folk i rörelse och kratern som är fundamentet i Mount Hollow är oerhört stort. Den del av rymdhamnen som Tremayne och hans anhang rör sig i är av det finare slaget. Dock finns det en hel del bråte, mekaniska delar och annat lite överallt i deras annekterade lokalteter.

Mål med händelsen

Förbereda attack mot Tremayne

Scen

Karaktärerna har precis klarat av ett överfall från Destri Lerno och hans män. De kan med lätthet följa efter en av de männen som överföll dem, eller lita till sin instinkt vad det gäller vart någonstans den mörka Jedin befinner sig. Följer de efter den flyende mannen leder han dem direkt

till Tremaynes tillhåll, där mannen börjar prata högljutt med första vakt han stöter på.

Tremayne håller till på en avskärmad del i rymdhamnen där han har vakter utposterade vid dörrar och hissar. Deras uppmärksamhet är inte den bästa då de tror att det inte existerar någon hotbild mot Tremayne, såtillvida inte den flyende mannen hunnit varna vakterna ännu. Är de inte varnade har alla vakter -5 på alla färdigheter vad gäller uppmärksamhet.

Tremayne håller till i ett stort rum längst ut mot schaktet och har bra utsikt över allt som händer i rummets närhet. Kai Justiss finns även här, sittandes på en stol mitt emot Tremayne då de för en konversation. Utöver dessa två finns det också två stycken vakter som håller uppsikt över Kai Justiss ifall han skulle få för sig någonting.

Totalt rör det sig om cirka ett tjugotal vakter som beskyddar Tremayne och hans medhjälpare. Blir karaktärerna upptäckta rapporteras detta och en strid utbryter.

Fiender

Alla vakter står posterade i par:

Karaktärer på level 1: 2 Low-Level Mercenary (s.349)

Karaktärer på level 3: 2 Mid-Level Mercenary (s.349)

Karaktärer på level 6: 2 High-Level Mercenary (s.349)

Utbryter strid kommer ytterligare vakter per karaktär:

Karaktärer på level 1: 2 Low-Level Mercenary (s.349)

Karaktärer på level 3: 2 Mid-Level Mercenary (s.349)

Karaktärer på level 6: 2 High-Level Mercenary (s.349)

Dödade karaktärer

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

Dödade fiender

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

Objektiv för uppdraget

- ☐ 1. Slå ut vakterna runt Tremaynes rum
- ☐ 2. Undvika att tillfångatas

Förstörda objekt & Upptagna föremål

- ☐ 1. Varsin Padded Battle Armor från vakterna
- ☐ 2. Varsin Light Repeating Blaster från vakterna
- ☐ 3. Komradioapparat

Uppdragsbeskrivning

På order av en politisk rådgivare till Alliansen för Återupprättandet av Republiken President Mon Mothma, har ni fått i uppdrag att lokalisera och befria en tillfångatagen rebellledare, Kai Justiss. Ni har lyckats befria honom en gång, bara för att förlora honom igen under ert besök på planeten Brentaal. Ni fick ni reda på att han tillfångatagits av en mörk Jedi och letade upp dennes gömställe. Det visade sig vara ett högkvarter för den organiserade brottsligheten och ni fick kämpa er in i dess innersta, där ni besegrade i två mörka styggelser som svingade ljusvapen mot er. Ni hittade dokument som visade på att de planerat att återvända till Mount Hollow för att möta upp med sin mästare. Ni for till Mount Hollow och följde en tråd som skulle leda er till den mörka jedin, men på vägen blev ni övermannade och slagna medvetslösa. Ni vaknar i varsin stol framför ett skrivbord. Till höger ser ni Kai Justiss i en likadan stol. Framför er har ni en fantastisk utsikt över Mount Hollow, något skymd av en man med delvis cybernetiskt ansikte som ler mot er.

Områdesbeskrivning

Vid landning står solen väldigt lågt vid horisonten och bara ett fåtal solstrålar finner sin väg fram till den landningsplattform de landat på. Nedanför sig ser de hur Mount Hollow breder ut sig och hur de olika byggnaderna snarast är utgröpta ur dess innanmäte än påbyggda. Det är en hel del folk i rörelse och kratern som är fundamentet i Mount Hollow är oerhört stort. Den del av rymdhamnen som Tremayne och hans anhang rör sig i är av det finare slaget. Dock finns det en hel del bråte, mekaniska delar och annat lite överallt i deras annekterade lokalteter.

Mål med händelsen

Torteras av Tremayne

Scen

Tremayne tänker diskutera med karaktärerna för att se om de viker ned sig, om de står på sig tar han till tortyrmetoder med hjälp av sina vakter han kan tillkalla sig på kommando. När scenen börjar finns det bara två vakter ståendes snett bakom honom på varsin sida. Rummet i övrigt är stort och har högt i tak, fyllt med allehanda föremål från rymdskepp och mindre containers.

När strid bryter ut kommer Kai Justiss blanda sig i den, dock med halverat antal Wounds.

Alla karaktärer börjar med halverad Vitality och full utrustning på sig.

Fiender

Vakterna i rummet som bevakar Kai Justiss är följande:

Karaktärer på level 1: 2 Low-Level Mercenary (s.349)

Karaktärer på level 3: 2 Mid-Level Mercenary (s.349)

Karaktärer på level 6: 2 High-Level Mercenary (s.349)

Överinkvisitor Tremayne, se Appendix: Velusia

Dödade karaktärer

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

Dödade fiender

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

Objektiv för uppdraget

- ☐ 1. Bekämpa Tremayne
- ☐ 1. Befria Kai Justiss

Förstörda objekt & Upptagna föremål

- ☐ 1. Ljusvapen från Tremayne
- ☐ 2. Två Light Repeating Blasters från vakterna
- ☐ 3. Två Padded Battle Armor från vakterna
- ☐ 4. Tremaynes Blaster Pistol

Uppdragsbeskrivning

På order av en politisk rådgivare till Alliansen för Återupp-
rättandet av Republiken President Mon Mothma, har ni fått
i uppdrag att lokalisera och befria en tillfångatagen rebell-
ledare, Kai Justiss. Ni har lyckats befria honom en gång,
bara för att förlora honom igen under ert besök på planeten
Brentaal. Ni fick ni reda på att han tillfångatagits av en
mörk Jedi och letade upp dennes gömställe. Det visade sig
vara ett högkvarter för den organiserade brottsligheten och
ni fick kämpa er in i dess innersta, där ni besegrade i två
mörka styggelser som svingade ljusvapen mot er. Ni hittade
dokument som visade på att de planerat att återvända till
Mount Hollow för att möta upp med sin mästare. Ni for
till Mount Hollow och har nu tagit reda på var den mörka
jedin finns. Nu är det endast en dörr mellan er och denne
mörka Jedi som tros hålla Kai Justiss i förvar.

Områdesbeskrivning

Den del av rymdhamnen som Tremayne och hans anhang
rör sig i är av det finare slaget. Dock finns det en hel del
bråte, mekaniska delar och annat lite överallt i deras an-
nekterade lokaler. I det stora rum som Tremayne tagit
som sitt tillhåll har en magnifik utsikt över Mount Hollow
och dess krater. I detta rum finns det mängder med bråte,
maskiner och utrustning som han ännu inte packat upp och
sortera. Utöver det finns det inga fönster i de stora pano-
ramfönstren som vetter mot kratern.

Mål med händelsen

Konfrontera Tremayne

Scen

Tremayne håller till i ett stort rum längst ut mot schaktet
och har bra utsikt över allt som händer i rummets när-
het. Kai Justiss finns även här, sittandes på en stol mitt
emot Tremayne då de för en konversation. Utöver dessa
två finns det också två stycken vakter som håller uppsikt
över Kai Justiss ifall han skulle få för sig någonting. Då
karaktärerna gör entré tar Tremayne det med ro och ber

vakterna hålla Kai Justiss över uppsikt innan han rör sig
mot karaktärerna.

Tremayne tar inte till våld först, men om karaktärerna
anfaller honom gör han sitt bästa för att bekämpa dem.
Håller de sig passiva inleder han en diskussion med målet
om att få dem att delge all information som lett dem hit
inklusive all information de har om Kai Justiss och rebell-
rörelsen.

När strid bryter ut kommer Kai Justiss blanda sig i den, dock
med halverat antal Wounds.

Fiender

Vakterna i rummet som bevakar Kai Justiss är följande:

Karaktärer på level 1: 2 Low-Level Mercenary (s.349)

Karaktärer på level 3: 2 Mid-Level Mercenary (s.349)

Karaktärer på level 6: 2 High-Level Mercenary (s.349)

Överinkvisitor Tremayne, se Appendix: Velusia



Dödade karaktärer

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

Dödade fiender

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

Objektiv för uppdraget

- ☐ 1. Bekämpa Tremayne
- ☐ 1. Befria Kai Justiss

Förstörda objekt & Upptagna föremål

- ☐ 1. Ljusvapen från Tremayne
- ☐ 2. Två Light Repeating Blasters från vakterna
- ☐ 3. Två Padded Battle Armor från vakterna
- ☐ 4. Tremaynes Blaster Pistol

Energy Spider

Energy Spider: Medium-size subterranean predator 6; Init +8; (+4 Dex, +4 Improved Initiative); Defense 19 (+4 Dex, +5 natural); Spd 10m, climb 18m; VP/WP 39/14; Atk +8/+3 melee (1d8+2, 2 bites) or +10/+5 ranged; SQ Darkvision, fire/blasters energy resistance 10, low-light vision; SV Fort +7, Ref +9, Will +3; Face/Reach 2m by 2m/2m; Str 15, Dex 18, Con 14, Int 3, Wis 13, Cha 7. Challenge Code: B.

Skills: Climb +10, Hide +10*, Jump +7*, Listen +5, Move Silently +13*, Spot +4, Survival +4 * Includes a +4 species bonus.

Feats: Combat Reflexes, Improved Initiative, Stealthy



Starweird

En Starweird är en enormt stor människa som är transparent och vars kroppslemmar är uttänjda och groteskt deformerade med hår och långa klor. De brukar vara upp-till 20 meter höga med långt stripigt vitt hår och med en enormt utmärglad kropp som blottar alla ben på den. Dess mun saknar läppar och är fylld med stora spetsiga hugg-tänder och dess fingrar och tår liknar mest ett rovdjurs klor. Utöver detta lyser dess ögon svagt gult.

Starweird: Large Force-using vacuum predator 20; Init +5; (+1 Dex, -1 Size, +4 Improved Initiative); Defense 11 (+1 Dex, -1 Size, +1 Deflection); Spd fly 12m perfect; VP/WP 240/21; Atk +21 melee (2d4+1/19-20, 2 claws); SQ Darkvi-sion, Determined Strike, Incorporeal, Telepathic Scream; SV Fort +17, Ref +13, Will +10; Face/Reach 2m by 2m/4m; FP 5; DSP 18; Str —, Dex 13, Con 21, Int 6, Wis 18, Cha 13. Challenge Code: H.

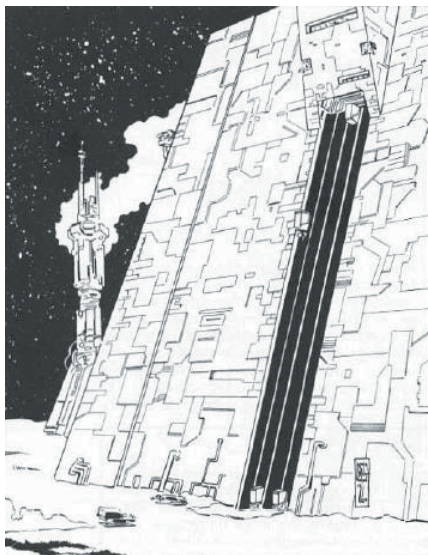
Skills: Hide +16, Intimidate +21, Spot +19.

Force Skills: Drain Energy +15, Force Grip +8, Force Light-ning +8, See Force +14.

Feats: Dodge, Force-Sensitive, Improved Critical (Claw), Improved Initiative, Mobility, Power Attack, Spring Attack, Weapon Focus (Claw). Alter, Control, Sense.

Incorporeal: A Starweirds body is visible but incorporeal. It has a 50% chance to ignore any damage from a corporeal source. Force-based effects does not apply to this ignore chance though.

Telepathic Scream: Unleashes a telepathic scream with a radius of 20m from the Starweird. Creatures that fail a Will save (DC21) are panicked for 1d4 rounds (See s.188).



Kessel, Fabriksbyggnad C-3



Kessel, Maw Klustrets hemliga forskningsstation



Pic

Pic (Sith Abomination): Male mutated Kowakian monkey-lizard Scoundrel 3/Jedi Consular 3/Dark Side Marauder 2; Init +5; Defense 24 (+3 natural, +1 Size, +3 Dex, +7 class); Spd 4 m; VP/WP 44/10; Atk +11/+6/+1 melee (2d8-1/19-20, lightsaber)

or +11/+6/+1 melee (1d6-1/20, Sith dagger) or +11/+6/+1 ranged; SQ Abominable Presence, Darkness Shared, deflect (defense

+1, attack -4), DR 5, illicit barter, low-light vision, lucky (1/day), precise attack +1; SV Fort +6, Ref +12, Will +5; SZ S; FP 6; DSP 16; Rep +5; Str 8, Dex 20, Con 10, Int 14, Wis 13, Cha 11. Challenge Code D.

Equipment: Lightsaber, Sith dagger, Dark Padded Battle Armor.

Skills: Balance +5, Bluff +4, Climb +5, Intimidate +2, Jump +6, Knowledge (Sith lore) +5, Listen +5, Move Silently +6, Read/Write Basic, Read/Write Bocce, Read/Write Sith, Ride +2, Speak Basic, Speak Bocce, Speak Sith, Tumble +5.

Force Skills: Affect Mind +4, Battlemind +12, Enhance Ability +5, Fear +6, Force Stealth +5, Heal Self +5, Telepathy +8.

Feats: Acrobatic, Armor Proficiency (light), Exotic Weapon Proficiency (lightsaber), Exotic Weapon Proficiency (Sith dagger), Force-Sensitive, Weapon Finesse (lightsaber), Weapon Finesse (Sith dagger), Weapon Group Proficiency (blaster pistols, blaster rifles, primitive weapons, simple weapons, vibro weapons).

Force Feats: Alter, Burst of Speed, Control, Link, Sense.

Special Qualities: Abominable Presence -- As a Sith abomination, Pic exudes the dark side of the Force, which grips Force-users and non-Force users alike with fear. Pic gains a +4 bonus on Intimidate checks.

Gorc

Gorc (Sith Abomination): Male mutated Gamorrean Soldier 3/Jedi Guardian 2/Dark Side Marauder 3; Init -1; Defense 18 (+3 natural, -1 Size, -1 Dex, +7 class); Spd 6 m; VP/WP 44/20; Atk +15/+10/+5 melee (3d8+7/19-20, lightclub) or +15/+10/+5 melee (1d6+7, crit 20, helmet) or +7/+2 ranged; SQ Abominable Presence, Darkness Shared, deflect (defense +1), DR 8, low-light vision; SV Fort +16, Ref +6, Will +4; SZ L; FP 6; DSP 16; Rep +5; Str 24, Dex 8, Con 20, Int 8, Wis 10, Cha 9. Challenge Code D.

Equipment: Lightclub, Dark Heavy Battle Armor with M'uhk'gfa helmet.

Skills: Craft (lightsaber) +3, Craft (M'uhk'gfa armor) +3, Intimidate +2, Knowledge (Sith lore) +3, Speak Basic, Speak Vregg (Gamorrese dialect), Speak Sith.

Force Skills: Battlemind +8, Force Grip +4, Heal Self +3, Telepathy +3.



Feats: Armor Proficiency (light, medium, heavy), Cleave, Exotic Weapon Proficiency (lightsaber), Force-Sensitive, Great Cleave, Power Attack, Weapon Group Proficiency (blaster pistols, blaster rifles, heavy weapons, primitive weapons, simple weapons, vibro weapons).

Force Feats: Alter, Control, Lightsaber Defense, Link, Sense.

Special Qualities: Abominable Presence -- As a Sith abomination, Gorc exudes the dark side of the Force, which grips Force-users and non-Force users alike with fear. Gorc gains a +4 bonus on Intimidate checks.

Darkness Shared -- The Sith abomination Gorc shares a special bond through the dark side with his Sith cocoon mate Pic. This results in a +2 bonus on attack rolls when the pair of Sithspawn coordinates attacks against a target. However, because of their bond, whenever Pic takes damage from an attack, Gorc must make a successful DC 15 Will save to avoid suffering half of the equivalent damage. Lastly, whenever Pic gains a dark side point, Gorc automatically gains one as well.

Overinkvisitor Tremayne

Tremayne: Male Human, Jedi Guardian 8/imperial Inquisitor 7; Init +3; Defense 27 (+14 class, +3 Dex); Spd 10m; VP/WP 121/14; Atk +17/+12/+7 melee (4d8+1/19-20, lightsaber) or +17/+12/+7 ranged (3d6, blaster pistol); SQ Jedi Knight, resource access, authority, favored enemy (Jedi guardian) +2, High Inquisitor; SV Fort +11, Ref +10, Will +11; SZ M; FP 7; DSP 12; Rep 15; Str 13, Dex 16, Con 14, Int 14, Wis 13, Cha 13. Challenge Code: G

Equipment: Lightsaber, blaster pistol, encrypted comlink, datapad, robes.

Skills: Bluff +8, Gather Information +11, Intimidate +10, Knowledge (The New Order) +6, Knowledge (Jedi lore) +9, Knowledge (Imperial space) +5, Profession (bureaucrat) +8, Read/Write Basic, Read/Write Sith, Search +5, Speak Basic, Speak Sith, Survival +9.

Force Skills: Affect Mind +6, Battlemind +10, Drain Knowledge +6, Enhance Senses +5, Farsensing +7, Fear +7, Force Defense +8, Force Grip +8, Heal Self +8, Move Object +10, See Force +10, Telepathy +5.

Feats: Exotic Weapon Proficiency (lightsaber), Force-Sensitive, Frightful Presence, Iron Will, Track, Weapon Finesse (lightsaber), Weapon Group Proficiency (blaster pistols), Weapon Group Proficiency (simple weapons).

Force Feats: Alter, Control, Deflect Blasters, Dissipate Energy, Knight Defense, Lightsaber Defense, Sense.



Jerec

Jerec: Male Human, Jedi Guardian 15; Init +2; Defense 23 (+11 class, +2 Dex); Spd 10m; VP/WP 108/15; Atk +17/+12/+7 melee (5d8+2/19-20, lightsaber) or +17/+12/+7 ranged; SV Fort +11, Ref +11, Will +8; SZ M; FP 7; DSP 15; Rep 8; Str 14, Dex 15, Con 15, Int 14, Wis 13, Cha 14. Challenge Code: G.

Equipment: Lightsaber.

Skills: Computer Use +6, Intimidate +10, Knowledge (Jedi lore) +8, Knowledge (Sith lore) +6, Read/Write Basic, Read/Write Sith, Speak Basic, Speak Sith. Force Skills: Affect Mind +10, Battlemind +14, Enhance Ability +10, Enhance Senses +9, Force Defense +16, Force Grip +12, Force Push +14, Move Object +17, See Force +18.

Feats: Blind-Fight, Exotic Weapon, Proficiency (lightsaber), Force-Sensitive, Weapon Group Proficiency (blaster pistols), Weapon Group Proficiency (simple weapons).

Force Feats: Alter, Burst of Speed, Control, Deflect Blasters, Dissipate Energy, Force Lightning, Hatred, Knight Defense, Lightsaber Defense, Master Defense, Sense.



STAR WARS

WE'RE SO SCREWED

We're so Screwed - Appendix: Races.

