

Början

I utkanten av Mon Cala systemet, dold av de kosmiska energierna som strömmar från de binära solarna, gömmer sig rebelfregatten Vindvila. Skeppet hade för bara ett par minuter sen fått meddelande om att man förlorat Hoth basen innan den hunnit tas i bruk. Hur stor förlusterna man lidit är fortfarande oklart. Än mer oroande nyhet är att den Corellianska Corvette som skickats till Dwaka sektorn på hemligt uppdrag inte har rapporterat in. Det är ingen allmän vetskap ombord på Vindvila att man förlorat Hoth basen. Inte heller att Corvetten är på ett hemligt uppdrag.

Den Corellianska Corvetten Skuggspringaren

I detta tidiga skede av upproret tryckte vissa av rebellernas ledare på vikten av att skaffa sig en insikt i vad imperiet har för arsenaler undagömda i utkanten av galaxen. Särskilt efter incidenten med dödsstjärnan, som dessutom kunde ha slutat betydligt sämre, även om man förlorade Alderaan. Efter mycket snokande har rebellspioner funnit en annan planet som kan ha tagit emot hemliga projekt och planer, både från Scarif och andra ställen. Den kejsartrogna planeten Maxaris i Dwaka sektorn nära de yttre territorierna vid randen av den kända galaxen.

Kommendörkaptenen Raka blev beordra att sätta ihop en rebellgrupp för att resa till Dwaka och undersöka saken. Uppdraget är att ta reda på om det finns hemliga forsknings och utvecklingsdata på planeten, och om möjligt försöka komma åt den för att leverera den till en hemlig bas i Hoth systemet.

Detta var nu ett par veckor sedan, även om Raka hade sitt eget uppdrag att bevaka händelser i Mon Cala systemet, rapporterade hans underofficerkapten Inomer till honom dagligen.

Uppdrags fakta: Man har hittat information som tyder på att topphemliga data finns här.

Man har försökt komma åt informationen utan att dra till sig uppmärksamhet, men efter ett ganska stort antal försök börjar man få slut på idéer.

Den sista rapporteringen från skuggspringaren är en ljudupptagning av kaptenen, som meddelar att man har lyckats komma över ovärderliga data och kommer att vidta radiotystnad. Efter det har bara en positionsboj blinkat till tre gånger för att sedan svartna. Detta skede vecka efter Kaptenens meddelande om framgång.

Uppdraget:

När rollpersonerna blir tilldelad sin uppgift har det gått två dagar sedan man sett positionsbojen blinka. Raka som nu befinner sig mitt i mellan två kriser är nästan utom sig av oro och vill att rollpersonerna reser till platsen där bojen blinkade och undersöker vad som kan ha hänt. Han ger dem befogenheter att följa ledtrådar och fatta beslut på egen hand. De tilldelas en mindre skyttel med hyperdrift och sensorer för rekognosering. Den kan bära med sig upp till 10 personer varav 4 sitter i cockpiten. Han betonar också vikten av att de inte avslöjar skuggspringaren och att de inte blir fångade. Både skytteln och corvetten bär data över rebellpositioner som inte får falla i Imperiets händer. Att ta Skuggspringaren till sin destination är av högsta prioritet.

Raka och Linrau

Kommendörkapten Raka en människa med rötterna på Coursant. Han för befälet på fregatten.

Han är stressad och ytterst stingslig. Han får inte tag på den högre delen av befälskedjan, och har ett hemligt uppdrag som håller på att gå i graven.

Raka är den enda ombord som vet vad Corvetten egentligen skulle göra och vart den skulle sedan. Efter som han både är irriterad och en aning rädd är han rätt fåordig och delar inte med sig av all information. Om man inte lyckas med ett bra/högt resultat på passande färdigheter.

Adjutant löjtnant Linrau är en Twi'lek född på Tatooine. Uppvuxen som en slav i en diverse handel. Även om hon är fri nu så fortsätter hon att göra det hon är bäst på det vill säga att sortera och organisera varor i förråd.

Adjutanten kan förse rollpersonerna med utrustning som de kan tycka sig behöva under uppdraget. Om ingen ber om något, kommer hon att kalla till sig rollpersonerna och för se dem med viss militärklassad utrustning. (Inget för avancerat dock)

Exempel på saker hon kan erbjuda, är lätta skyddsvästar, granater olika hjälpmedel så som handhållna sensorer, medkits, laserpistoler och lättare lasergevär. Även annan utrustning som rollpersonerna kan tänkas komma på men hennes förråd är begränsade till lättare militärutrustning och en samling av hemmabygda bomber.

Resan och Corvetten

Resan till koordinaterna är händelselös. När Skytteln nått sin destination kommer man ut ur hyperrymden i utkanten av Dwakasektorn, den del som ligger närmast galaxkärnan och kontrolleras av Imperiet. Det finns en liten planet här som vid första anblick verkar vara en vattenvärld. Planeten heter Erra och är till 95% täckt av vatten. Landmassorna finns vid polerna där temperaturerna är mycket låga. Man kan inte se några andra himlakroppar och inget som visuellt tyder på att Skuggspringaren är här.

Lyckade sensorslag: visar ett föremål stort nog för att kunna vara Skuggspringaren i låg omloppsbanan. Samt två mycket mindre föremål i den högre omloppsbanan.

Sensorer som söker efter liv finner stora mängder av liv i vattnet men inget kopplat till de tre föremålen.

Vid en förbiflygning av de mindre föremålen, upptäcker man att de är flyktkapslar, från en Corvette. Man kan också se en Corelliansk Corvette närmare planeten. Den ser livlös ut. Inga sensorutslag alls, vare sig på liv eller energi sensorer. Skeppets alla funktioner tycks vara utslagna eller avstängda, det verkar lika dant på båda kapslarna. Eftersom skeppet är ner stängt går inte att bekräfta med sensorer att detta är Skuggspringaren. Men datauppgifter om Springaren, tyder på att detta skepp har flera av hennes modifikationer. Sensorerna visar inget tecken på att en strid skulle ha ägt rum. Vid en närmare granskning av kapslarna kan man se två livlösa kroppar genom glaset.

Ett lyckat slag: på upptäcksfärdigheter eller tekniska färdigheter rörande skepp, berättar också i viss grad att skeppet ser ut som om det gått genom skärselden men inte tagit några allvarliga träffar.

Att docka med Corvetten är inget problem men skeppet i sig är helt ner stängt. Det betyder att de livsupprätthållandesystemen och den artificiella gravitationen inte fungerar. Att ta sig ombord är inga problem, skytteln har tillräckligt med dräkter som kan klara mindre rymdpromenader eller vistas ombord på nedstängda rymdskepp.

Kapslarna

De två flyktkapslarna innehåller båda, två döda kroppar. Det går inte att se genom glaset men alla kropparna bär fula blåliga utslag. Allt tyder på att de insjuknat i något otäckt.

Lyckade slag i Medicinfärdigheter talar om att personerna dött till följd av vad som hänt i kroppen, inte av att syret tagit slut.

Svårt slag i Medicinfärdigheter talar om att kropparna har utsatts för ett nervgift eller en nervangripande sjukdom. (Kan vara smittsam!)

Lyckat slag i tekniska eller skeppskundskapsfärdigheter: Kapslarna är oskadade, syret i kapslarna har släppts ut via konsolen.

Sjukdomen

Sjukdomen är ett biovapen som utvecklats för att kunna slå ut lågt utvecklade världar snabbt och utan större efterverkningar på planeten. Viruset bränner ut sig själv relativt fort och är egentligen lättbotat om man har tillgång till en Bacta dusch eller tank. Bara 30 minuters behandling behövs för att oskadliggöra viruset helt. Viruset har en inkubationstid på tre till fyra dagar, därefter går sjukdomsförloppet på, en till tre timmar beroende på ras. De flesta av galaxens humanoida varelser dör av sjukdomen. Den går att behandla ända fram tills döden inträder. Enklare heltäckande dräkter och syre eller ett enklare filter är allt som behövs för att skydda sig.

Så rent tekniskt kommer viruset inte att påverka äventyret om inte SL vill det...

Skuggspringaren

Corvetten lyckades ta sig förbi de två stjärnjagarna som vaktade Maxaris, trots att larmet gick innan de lyfte från planeten. Troligen på grund av den civila trafiken i systemet. Man fick med sig prototypitningar på två klasser av stjärnjagare, och ett jaktskepp samt ett biovapen vars effekter man inte fann data för, plus en osund mängd vapen och krigsmateriel. Man sökte sig till utkanten av systemet för att gömma sig, i hopp om att en spårsändare inte blivit etsad på skeppet under flykten eller att man blev skuggade när man hoppade från Maxarisområdet.

Besättningen vågade sig på ett snabbt videoklipp just som man hoppar ut ur Maxaris. Senare vid en säkrare position tände man en spårboj i hopp om att någon av Rakas skepp letade efter dem. Sedan stängde man ner skeppet så mycket som möjligt ifall något av imperiets skepp fortfarande jagade dem eller såg bojen. Skeppet placerades i låg omlopps bana för man hoppades att planetens stormiga atmosfär skulle hjälpa till att gömma skeppet.

Kapten Inomer började därefter att ladda de olika data man stulit till R2 och R4 enheterna kopplade till de 4 X-Vingarna, så att ifall skuggspringaren skulle hittas, kunde hans piloter komma undan med de stulna ritningarna och biovapnet.

Vid förflyttningen av biovapnet tar smugglaren Eron Urank ett provrör ur en av behållarna. Hans syfte att vid senare tillfälle sälja för egen förtjänst. En handling som kommer att kosta alla ombord dyrt.

Bara ett par minuter efter att man stängt ner skeppet kommer en rekognoserings Tie in i systemet. Eftersom Skuggspringaren är helt ner stäng så finns inga vapen aktiverade som snabbt kan slå ut inkräktaren. Men besättningen måste försöka innan den får i väg ett meddelande.

Först lägger man all vikt på att få i gång störningssändaren för att blockera att meddelanden skickas. Detta blir på bekostnad av vapnen. Men den välldrillade besättningen lyckas med sina planer att blockera och förstöra skeppet mycket snabbare än vad de vågat hoppas på. Ändå lyckas fiendeskeppet avlossa två mindre raketer mot Corvetten. Allt dessa gör är att skaka skeppet en aning. Tyvärr skickar skakningarna Eron tumlandes ner från en schaktstege. Han klarar sig förhållandevis bra men det gör inte provröret i hans ficka något som han inte märker för än det är alldeles för sent.

När paniken bryter ut, försöker man på alla sätt ta reda på vad som har hänt, men med det snabba sjukdomsförloppet hinner man knappt få i gång skeppet innan besättningen börjar dö. Kaptenen bestämmer sig för att det är viktigare och skydda upproret och stänger ner skeppet igen. Handgemäng och mindre pistolstrider utspelar sig i korridorerna när inte alla håller med. Skeppet slocknar ungefär samtidigt som de sista i besättningen dör. De som försök komma undan i flytkapslarna kan höra hur deras kamrater dukar under. I det ögonblicket inser de också, att de inte kommer att få hjälp i tid. De fattar därefter samma beslut som kaptenen och stänger av sina kapslar.

Ombord på Skuggspringaren

Att ta sig ombord på Skuggspringaren är inget problem, men som tidigare nämnt så är inga system i gång. Så att till att börja med måste man få i gång skeppet. Detta sker lättast från ingenjörssrummen i bakre delen eller framme vid cockpit. Men man kan göra det från vilken konsol som helst med rätt befäls cylindrar.

Den första synen som möter rollpersonerna är svävande kroppar av olika varelser, den rätt överbefolkade Corvetten hade en besättning på lite drygt två hundra varelser. Och på vissa ställen ser det ut som att folk dött av stridigheter. Så gott som alla varelser bär tecken på att ha samma sjukdom som de på kapslarna.

Om man vill, kan man försöka ta reda på vad som hänt ombord. Det kan man göra genom att starta upp robotar, vilket det finns ett femtiotal av olika typer. De varierar från små musrobotar till en eller två stora lyftare, alla strategiskt utplacerade för att kunna sköta sina specifika uppdrag. Det finns inga robotar utrustade eller programmerade för strid. Så gott som alla har ett nedstängningsprotokoll som träder i kraft när skeppet slocknat, detta gör att alla robotar återvänder till sina stationer och stänger ner.

En effekt av detta som kan ha betydelse senare är att alla X-Vingar har en Astromekrobot laddad och nästan redo att flyga.

För att kunna ta med sig Skuggspringaren till sin slut destination, måste man väcka skeppet. Vid uppstarten aktiveras skeppets olika system i denna ordning.

1 Generatorer och Sensorer

2 Motor och styrsystem

3 Vapen och Sköldar

4 Livsuppehållande, Syre och gravitation, klimat och belysning

5 Övriga funktioner

Den totala tiden för detta är ungefär 10 minuter per system, bortsett från det första som tar ungefär 15 minuter. Sekvensen måste övervakas av en kunnig person för att växla om till nästa sekvens annars stannar processen av den när den är klar med den aktiverade. Ordningen kan verka lite underlig för den vana mekanikern eller piloten. Men skeppet är programmerat att kunna fly undan kejsrerliga antagonister i första hand. **Ett lyckat slag i skeppskunskap eller strategi**, kan förklara detta. Om man utforskar besättningens uniformer kan man se att de är rustade för denna startupsekvens och drillade efter den.

Så medan någon bevakar systemet, kan de andra utforska skeppet. Tills det att gravitationen återvänder svävar det kroppar lite varstans, alla sjuka och döda. Så fort generatorer och sensorer är i gång kan man aktivera samtliga robotar. Annars måste man aktivera dem en och en.

Ganska omgående efter att sensorerna gått i gång upptäcker de en kejsrerlig bordningsskyttel på ingång. Den är Cirka 20min bort. Om systemoperatören agerar snabbt kan han blockera de kejsrerliga sensorerna från att upptäcka att skeppet håller på att starta upp.

Men när motorerna väl startar i slutet på sina 10min finns det inget sätt att dölja det på, men skeppet har då sin fulla rörelsekapacitet. Även om det inte hjälper och Skuggspringaren inte kan köra ifrån den kejserliga skytteln. Så kan man ju ge skenet av att man kan.

Den kejserliga skytteln kommer också att inspektera och borda åtminstone en av flytkapslarna. Till slut kommer skeppet att försöka borda Skuggspringaren.

När Generatorer och styrsystemet fungerar kan man få skeppet att röra på sig. Samt att alla data om skeppets destination och tilltänkta flygrutt finns nu tillgängligt. Det är också möjligt att hoppa till hyperrymden. **Lyckat slag med Astrogation** krävs, och datorn kommer att behöva tillräckligt med tid för att kalkylera hoppet för att den kejserliga skytteln ska hinna docka.

Kampen mot stormsoldaterna är den stora tanken med äventyret. Två specialförband som dunkar på varandra. **Men uppdraget är att ta skeppet till Hoth.** Eller att inte låta data falla i kejserliga händer. I andra hand kan man ta information tillbaka till Raka, För att få information om att kapten Inomer fört över data till X-vingarna måste man komma över hans personliga datapadda eller komma åt hans personliga konsol i hans kabyss. Och knäcka koden. Kaptenens kropp och datapaddan finns i ett av ingenjörssrummen i den bakre delen av skeppet. Detta är också strategiska mål för stormsoldaterna.

De kejserliga och deras agerande

Denna skyttel har ren tekniskt samma uppdrag som Rollpersonerna. undersöka bojen, för att se om det var skeppet som med dunder och baluns flydde från Maxaris. Om det är rätt skepp så ska man om möjligt borda och erövra skeppet eller invänta förstärkning.

När man plockade upp en skeppssiluett vid inträdet i systemet, bara 20minuter efter det att rollpersonerna anlät, skickar man data till den närliggande kejserliga stjärnkryssaren Dominatus. Kryssaren sätter kurs mot systemet och kommer att anlända just precis när SL behöver det.

Skytteln kommer att närma sig flytkapslarna först, och när man funnit det som finns ombord blir befälhavaren lite försiktigare angående bordningen av springaren. Hans grupp är inte utrustade för biologisk krigsföring, även om rustningen är kapabel att filtrera en hel del. Ett medicinskt prov tas vid flytkapslarna.

Gruppen består av:

En Kommendörkapten

Tre Fänrikar

16 Standard stormsoldater

2 Piloter

Alla är utrustade med Stormsoldatsrustning, Blastech E-11 och tre slags granater. En Rök, en Blixt och ljud, och två Explosiva. Fyra av dem, bär utöver det, tunga Laserkarbiner. Två av soldaterna bär även med sig ryggsäck. Den ena kommunikations och kodknäckerutrustning den andra medicinskutrustning. De rör sig alltid med Kommendören.

Stormsoldaternas agerande ombord på skuggspringaren

Gruppen är ett sammansvetsat team som krigat tillsammans länge. De slåss oftast tillsammans som pluton men delar på sig om det behövs ner till fyra individuella grupper. De samarbetar så gott som alltid. Var och en av dem kommer att försöka rädda sina lagkamrater, så länge som det finns möjlighet. Special utrustning plockas alltid upp om bäraren dör. Alla är under order att det här uppdraget är för att säkerhetsställa och infånga information och att explosiva granater inte bör användas annat än i yttersta nödfall.

Piloterna har pilotuniformer och lätta laser pistoler. De är inte en del av plutonen och kommer att stanna i skeppet. De ger sig av om det visar sig att gruppen dödas. De är bara där för att flyga och försvara skeppet. De kommer också att koppla loss från docktuben om det visar sig att skeppet hotas av övertas.

Om en hjälm avlägsnas är det 50% chans att soldaten är en kvinna.

Gruppen kommer först att borda och säkra området runt dock tuben. Sedan inväntar de medicinprovet. Därefter kommer de att försöka ta kontroll över skeppet. När de väl är ombord på Skuggspringaren, har de med största sannolikhet upptäckt rebellstyrkan eller åtminstone att någon försöker starta skeppet. Gruppen kommer aldrig att dela sig till mindre än en femmannagrupp, ser man en eller två finns det alltid minst tre till i anslutning. De står i ständig radioförbindelse och om en grupp utsätts för angrepp anländer minst en andra grupp till området så snabbt som möjligt. I det här fallet skjuter man för att döda, man kommer inte att riskera att ta fångar. Det är större chans att skeppet avslöjar mer än en rebell. Upptäcker man att spelarna rensar databanken kommer man att försöka ta fångar i stället. Allt efter som man rör sig på skeppet söker de efter befälhavaren. Om man hittar datapaddan och eller hans kabyss kommer kodknäckaren att tillkallas. Om möjlighet ges kommer en grupp att säkra rebellernas skepp och tömma det på information. Kodknäckaren behövs för det.

Slutet

Om saker tar för lång tid eller SL vill ha mer stress och action, kommer till Dominatus till systemet. Om skuggspringaren rör på sig, kommer kryssaren sätta efter och försöka slå ut huvudreaktorn för att sedan dra in Springaren i sin buk. Om detta inträffar är spelet slut.

Man kan absolut fly undan kryssaren men det kommer att vara riktigt svårt med fiendesoldater ombord.

Ett annat alternativ är att fly med jaktkeppen eller försvara Skuggspringaren så pass länge att man kan ta skeppet till hyperrymden.

Om man lyckas fly undan och hoppar till den hemliga basen på Hoth möts man bara av fler stjärnkryssare efter som striden här redan är över.

Författar notiser

För att underlätta för mig själv kommer jag att använda kartorna över den Corelliska Corvetten FarStar från DarkStryder kampanjens Khathol rift boken. Det är en modifierad Corvette, vilket kan göra att vissa delar i äventyret inte riktigt känns rätt för den insatte SL.

Stats för karaktärer och SLP får man vackert fippla med själv efter det system man använder. Hur gruppen ser ut spelar ju ingen roll, tänker mig att man kan ta vilka rebell karaktärer som hels för att spela äventyret.

Om man vill kan man lätt fylla ut gruppen med soldater, för att underlätta striderna lite. Kanonmat om man så vill.



Skuggspringaren