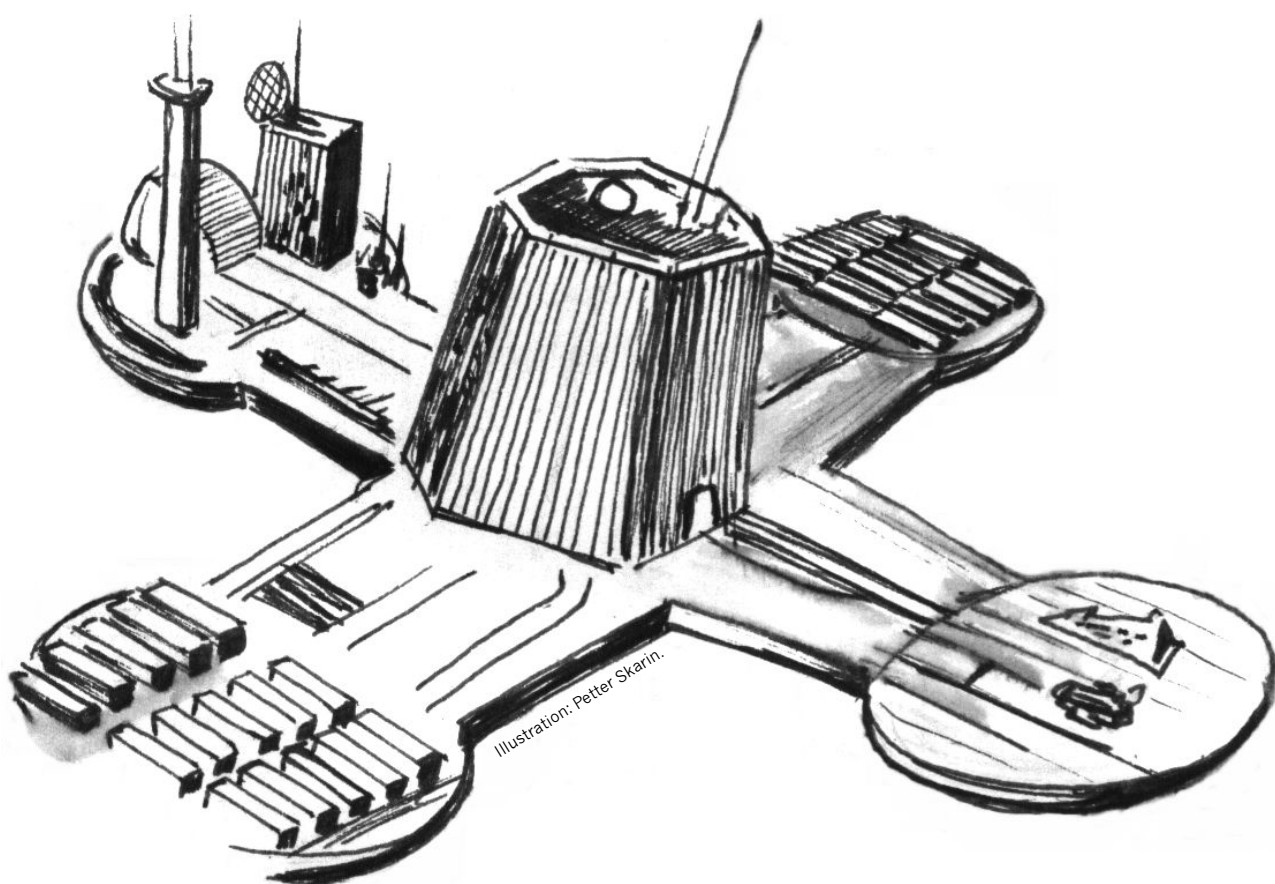


# STAR DET FLYGANDE PARADISET WARS

---

STAR WARS-ARTIKEL AV JOEL BELLANDER

---



*Tedetz Serachs skepp svävade fram genom den svarta natten och närmade sig sakta den stora svävande plattformen. Den flygande staden, eller "luftslottet" som den kallades av många, låg tillsynes stilla kilometer över planetens yta. I mitten höjde sig den höga och stora Ertaskrapan och dess skimrande ljus välkomnade honom med öppna armar. Bredvid palatset fanns två låga men stora byggnader helt utan fönster. Detta var Tartaz, det flygande stadens slumområde. Dit kom alla de som slösat bort hela sin förmögenhet i Ertazskrapan och sedan inte lyckats komma därifrån.*

*Efter att ha fått tillstånd gick han själv in för landning. Han hade längtat efter detta länge, Ertaz var inte bara en plats man stannade till och roade sig på, det var en plats man fastnade vid. Nu hade han samlat på sig tillräckligt med krediter för att bosätta sig här, åtminstone halva livet. Sedan blev det väl Tartaz, men det funderade han inte så mycket på nu när paradiset hägrade...*



## ERTAZ

### - DEN FLYGANDE STADEN

#### Överblick

Ertaz svävar i atmosfären till någon planet (välj själv var). Plattformen är cirka 10 km<sup>2</sup> till ytan. Den är formad ungefär som en fyrbladad propeller.

I mitten reser sig en mäktigt skyskrapa, 400 meter hög och 2 km<sup>2</sup> till ytan. Den är formad som en hexagon upptill med helt släta väggar klädda med blå fönster varifrån varmt ljus blixtrar ut. På utsidan går flera hissar anpassade till olika atmosfärer.

En av "propellrarna" är avsedd som dockningskaj, på den mitt emot finns skeppsreparations fakulteter samt en del finare villor med tillhörande, frodiga trädgårdar.

De övriga två "propellerbladen" är överbyggda av var sin grå tvåvåningsbyggnad helt utan fönster med endast en stor port till vardera, bevakad av torn och vakter.

#### Fakta

Ertaz är en stor lyxskrapa vart rika personer och lyckosökare av alla raser och former kommer för att roa sig. Skrapan är mycket påkostad och där finns i stort sett allt som den rike kan tänkas vara intresserad av: trädgårdar/utomhusmiljöer av alla de slag, rum där man kan koppla upp sig i virtuella världar, exotiska lyxbordell,

drogkammare, delikatessrestauranger, lyxsviter och flertalet spelhallar samt en gladiatorarena var kombattanterna kämpar på liv och död. Allt håller god kvalitet och erbjuds till ett förhållandevis facilt pris. Det finns goda varianter även för xenomorfer med extrema krav på miljön; alla skall trivas i Ertaz. Vissa våningar är anpassade till ZG-varelser, andra till sådana som andas metan etc.

Övre halvan av byggnaden är dock anpassad för människor och i vissa delar är enbart dessa tillåtna.

Det är helt gratis att komma in i Ertaz. I skrapan blir alla mycket väl omhändertagna av den lättklädda och instämmande personalen som alltid står till tjänst. Även dessa finns självklart i varierande raser beroende på våning och miljöanpassning. Personalen är handplockad bland galaxens vackraste invånare och de flesta har också flera skönhetsoperationer bakom sig.

Majoriteten av besökarna är män, ofta rika företagspampar eller gangsters som tänkt dra sig tillbaka och ha det bra i den behagliga Ertazskrapan eller folk som hört

talas om den och bara kommit dit för att titta men sedan fastnat.

#### Bakom fasaden

Luftslottet kan verka vara rena rama paradiset men det är ett bra blögt påstående. De nytillkomna kunderna trivs naturligtvis väldigt bra men de vet inte att de klivit in i en fälla. Då de fått roa sig i några månader tas de ofta till tornets ledare, Debban the Hutt (se Spelledarpersoner). Denne droggar dem och rånar dem på varenda kredit. Därefter kan tre

saker hända med dem: 1. Debban utpressar släktingar på pengar för att återfå personen i fråga. 2. Han slänger ut personen till Tartaz varifrån de sedan kan tas till gladiatorarenan eller säljs som slavar. 3. Hutten ger dem en drog som orsakar minnesförlust, varefter han låter sin närmaste rådgivare Xalzor (se Spelledarpersoner), som innehar en del psykiska krafter, ge dem ett nytt minne som intalar personen i fråga att denne haft det jättetrevligt i luftstaden. Han släpper dem sedan fria så att de kan sprida ryktet om det fantastiska Ertaz. Offren tror inte heller att de har förlorat så mycket pengar. Folk från imperiet är Debban dock försiktig med, de får i de flesta fall fortsätta roa sig tills de reser. Dessa känner inte till att han styr skrapan eller vad han sysslar med.

Enda undantaget till detta är om Debban anser att besökaren kan vara användbar som allierad, i vilket fall historien kan utvecklas till något intressant.

## SLP

### Debban the Hutt

Denne håller till i en stor sal under skrapan. Härifrån styr han sitt brottsimperium. Han är mycket självisk, intelligent, girig, brutal och ruskigt långsint. Självklart är han också, likt alla Huttar, oerhört motbjudande.

Debban växte upp på Nal Hutta men blev tyvärr som ung kidnappad och skildes från sin far, Salga the Hutt. Det var Jabbas konkurrent Durga the Hutt som låg bakom operationen. Debban fördes till Ertaz där han blev fångslad och allmänt beskådad av rika herrar som ville skåda och tala med en så sällsynt och omtalad ras som en Hutt. Debban kände sig oerhört förnedrad och lyckades till slut egga personalen på Ertaz till ett uppror mot ledningen. Han lovade dem stora rikedomar om de gjorde honom till byggnadens ledare. Detta lyckades och sedan dess har han i hemlighet styrt komplexet.

Debban känner ett starkt förakt mot Ertaz patetiska besökare som förödmjukat honom så oerhört i hans ungdom. (Se även "Bakom fasaden ovan".) Han har planer på att bygga upp ett brottsimperium som sträcker sig utanför den flygande staden och först när han blivit en av de största Huttarna ge sig tillkänna för sin far.

### Xalzor

Denne man är av den mystiska ammoniakandande rasen Xtrik. Han har en stor hjälm på huvudet som döljer hans såriga anlete. Xalzor är ca 1,5 meter lång och liknar en människa om man bortser från hans gröna såriga hy och klor. Han äger kraft att skapa minnen hos folk som blivit av med dem.

Xalzor är en ond varelse som endast hyser respekt för sin mästare Debban. Han

får bra betalt och tycker om sitt arbete. Maktlysten som han är har han dock planer på att mörda Debban och ta över verksamheten själv. De flesta av Debbans andra undersåtar ogillar dock Xalzor så planerna har kanske inga stora chanser att lyckas. Xalzor känner inte till "Ertaz frihetskämpar" (se nedan).

Spelledaren bestämmer själv hur mäktig Xalzor skall vara samt om han bemästrar den mörka kraften eller har någon annan typ av psykisk gåva.

### Charles Gregorian

Charles Gregorian är Ertaz officiella ledare. Han är mycket trevlig och utåtriktad. Egentligen är han dock helt maktlös inför Debban. Gregorian har sitt kontor på översta våningen men ses ofta bland besökarna festandes i skrapan. Charles är mycket lojal till Debban, en lojalitet grundad på rädsლა.

### Billie Dextor

Billie Dextor är chef för en av restaurangerna. Han har länge ogillat Debbans hårda och hänsynslösa styre. För att motverka denne och för att i framtiden, med Tartaz hjälp, göra uppror har han startat sällskapet "Ertaz frihetskämpar" som har ett tiotal anhängare bland personalen.

## BEVAKNING

I Ertazskrapan finns ett 100-tal säkerhetsvakter. Ingångarna till skrapan (vid hissarna) är bevakade av ett större antal (10-20 st) säkerhetsvakter samt ett varierande antal stridsrobotar. På vardera "propellerblad" finns också 3 stycken dubbla turbolaserkanoner. Flertalet skepp har beslagtagits av de tillfångatagna av vilka ett par har modifierats till stridskepp (starfighter class). Portarna till Tartaz är mycket välbevakade (20-30 säkerhetsvakter). Debban har tillgång till TV och ljudövervakning över hela komplexet. Nere i sin sal har han 15 st trogna vakter.

Staden har också en ganska kraftig sköld genererad från en byggnad på planeten. Detta gör att ett rymdanfall mot staden kan bli rätt svårt. Sköldgeneratoren bör i så fall slås ut först, vilket kan bli ett problem eftersom den är väl bevakad.

## TARTAZ

Härinne dväljs ganska mycket folk men lokalerna är långt ifrån fulla. Det finns inga rum i dessa byggnader och heller inga fönster. Befolkningen här lever på svältgränsen och har de tur skeppas de vidare innan de går under. Några är sönderdrogade, andra är mer medvetna men inga ser några möjligheter till att göra uppror.

## ÄVENTYRSUPPSLAG

– Rollpersonerna blir anlitade av en rik man som vill att de ska finna hans son som varit försvunnen en längre tid. Tyvärr tror han att denne tagit sin tillflykt till Ertaz och fastnat där i "lyckans stad". Mannens oro är dock mer än berättigad, hans son finns numera i Tartaz och väntar på att rekryteras till arenan. Sonen går att känna igen på ett speciellt yttre kännetecken. Om inte rollpersonerna lockas av krediter kan du förvandla "sonen" till en nyckelperson inom Alliansen.

– Rollpersonerna hyrs/blir ombedda av någon att söka rätt på Debban (t ex Salga eller rebellerna). De leds så småningom till Ertaz men Debban har inga planer på att låta snokare lämna staden...

– Rollpersonerna blir beordrade/anlitade att undersöka Ertaz och kontrollera om Imperiet ligger bakom affärsverksamheten. (Debban säljer faktiskt slavar till Kejsarens faciliteter, vilket kan vara skäl nog för ett litet tillslag...)

– Rollpersonerna får i uppdrag att mörda en högt uppsatt militär inom Imperiet som befinner sig i Ertaz nu. Debban vill ju dock inte ha onödigt uppmärksamhet, ett mord på en kejsarlig officer vore inte bra...

– Rollpersonerna hittar ett lik. Det visar sig att mannen är en rebell som bär minnesraderings drogen i sig. En smugglare säger sig köpa denna från Ertaz skrapan (där den tillverkas) vilket omedvetet leder spåren till Det flygande paradiset...

– Durga the Hutt's klan har bestämt sig för att återta makten över skrapan. Denne tror dock att det är Charles Gregorian som utfört upproret. Rollpersonerna får i egenkap av frilansare uppgift att undersöka skrapans försvar etcetera.

– Efter att rollpersonerna fått reda på ett och annat bestämmer sig deras uppdragsgivare för att anfälla staden. Rollpersonerna måste då först slå ut skölden. Du kan alltid låta ett första anfäll misslyckas och sedan skicka rollpersonerna att fixa skölden, nu med en försvagad rebellstyrka (eller liknande).

I stort sett alla dessa uppslag på varför RP:na skulle komma till Ertaz kommer antagligen sluta i en konflikt med Debban där de förmodligen måste arrangera ett uppror, mörda Debban eller fly. Innan Debban kommer med i spelet bör du dock se till att rollpersonerna råkar ut för en hel del intressanta småintriger i byggnaden så att de blir uppenbart förvånade när sanningen kommer fram. Rollpersonerna skulle ju också kunna resa iväg efter första besöket (de lär återvända...) utan att ha upptäckt Huttens existens.