

STAR EN HJÄLPANDE HAND WARS

STAR WARS-ÄVENTYR AV SVEN FOLKESSON

En hjälpande hand är konstruerat med Star Wars-känslan i bak-huvudet och jag hoppas att fantasier på alla nivåer känner sig hemma. Dock har jag haft ambitionen att servera spelgruppen lite annorlunda miljöer och karaktärer som förhoppningsvis bjuder på möjligheter till intressant rollspel. Det skall heller inte vara något större problem att konvertera *En hjälpande hand* till ditt favorit science fiction-rollspel. (Varför det nu inte skulle vara Star Wars har jag svårt att förstå!)

Äventyret har en klassisk uppläggning med handlingen beskriven i skilda delar presenterade i kronologisk ordning, alltefter att de dyker upp i tiden och rummet. Dock är värden och utseende på spelledarpersoner utelämnade, både av plastbrist och på grund av att sådant är ganska onödigt. Sifferbeskrivningar skall inte ta upp plats som istället kan ägnas åt betydligt intressantare saker!

Om du tänkt spela *En hjälpande hand* rekommenderas starkt att du slutar läsa nu; följande text är endast avsedd för spelledaren.

Och slutligen: välkommen till ett fullspäckat äventyr i *the Star Wars Universe*!

ROLLPERSONERNA

En hjälpande hand lämpar sig utmärkt om spelledaren tänkt starta en ny kampanj eller spela ett fristående äventyr. Det skall dock inte vara något problem att infoga äventyret i en pågående kampanj, speciellt inte om rollpersonerna är äventyrliga och på hugget (vilket snarare är en regel än ett undantag i Star Wars!).

Det är inget måste (som det så ofta faktiskt är) att rollpersonerna skall vara rebeller, men äventyret gör sig dock inte bra med karaktärer som kejsrerliga agenter eller dylikt.

Vad som även bör nämnas är att spelledaren med fördel gärna får infoga ytterligare intriger i handlingen. Är *En hjälpande hand* inledningen på en ny kampanj, eller ett fristående äventyr, kan spelledaren använda sig av följande sidospår för att få rollpersonerna personligt involverade i handlingen. Sådana förberedelser bör ske i samråd med spelarna.

– Rollpersonen är anställd av ett gruvbolag som vill undersöka Eilon efter råvafyndigheter. Om sådana finnes skall planeten inmutas i bolagets namn.

– Rollpersonen är rebellspion som har ett högre mål med uppdraget; att komma nära Moff Dredan och avliva densamme.

– Rollpersonen är frilansande informations-säljare som kan tänkas tjäna extra hackor på att sälja intressanta hemligheter om andra rollpersoner och dylikt.

– Rollpersonen är en självisk sate som har planer på att ensam återbörda muffrege till Talgane och på så vis häva in belöningen själv.

– Rollpersonen är en naturaktivist som värnar om Eilons oförstörda natur och kommer göra allt för att det skall förbli så.

Observera att rollpersoner med ovanstående intriger låtsas vara enkla äventyrare vars enda mål är krediter. I en fortlöpande kampanj kan man tänka sig att någon/några fraktion/er ovan kontaktar enskilda rollpersoner och anlitar dem vid sidan om.



EPISOD I

RYLOTH

Rollpersonerna beger sig till Ryloth, Twi'lekarnas hemplanet, i hopp om att få ett utannonserat uppdrag. Efter en tids vistelse på en rymdstation utanför planeten konfronteras de av deras uppdragsgivare, Talgane, och blir initierade i handlingen. Därefter bär resan av mot Balef-sektorn...

Ryloth Queen

Rollpersonerna har fått nys om att en twi'lek på Ryloth söker efter dugliga äventyrare. De har också hört att betalningen skall vara schysst och att det rör sig om lite upptäcksresande i galaxens utkanter. Sålunda beger sig rollpersonerna (i grupp eller ej) till twi'lekarnas hemplanet, närmare bestämt en liten cantina på en rymdstation i omloppsbana runt planeten i fråga. Stationen, Ryloth Queen, är ett omodernt åbäke byggt under den gamla republikens dagar som används febrilt av skeppare, smugglare och andra mer eller mindre kusliga varelser. Rollpersonernas intryck på Ryloth Queen är nog individuella men hursomhelst färgade av fickstöld, sneda blickar, konstiga och mystiska skurkar, felaktiga anklagelser av stationens råbarkade och korrupta säkerhetsvakter et cetera.



Illustration: Mats Andersson.

Problemet uppdragas

När spelledaren finner det lämpligt kommer sedan twi'leken Talgane uppenbara sig på avtalad plats, cantinan Klaklesh (helt enkelt "taverna" på Twi'lekarnas språk). När han kommer i kontakt med rollpersonerna hälsar han vänligt varefter han nervöst skakar på sina huvudsnaclar. Det första rollpersonerna lägger märke till är att Talgane haltar allvarligt samt att han har en obehaglig deformation på vänstra kinden (permanent sår och blåsor). De kan också notera att han har en egendomlig klädsel för att vara twi'lek. (Talgane klär sig gärna i konstiga kläder från den sydcrabliska provinsen på Egolab, om nu någon skulle ha hört talas om den.)

Rollpersonernas tilltänkta uppdragsgivare informerar, efter att ha erbjudit dem förfriskningar ur cantinans utbud om läget. Hans livs stora kärlek, artfränden Tantana, blev för tre standardår sedan tillfångatagen av slavjägare (såsom många andra på Ryloth) och bortförd mot okänd ort. Talgane offrade mycket möda och stort besvär för att hitta sin älskade och allt slit gav till slut resultat. Tantana hade synts till i den avlägsna, men välmående Vandorsektorn. [Ungefär här samlar sig Talgane för att berätta vidare, det framgår tydligt att han anstränger sig för att inte bryta samman.] Dock var inte allt frid och fröjd, Tantana är nämligen numera en självklar del av Moff Dredans enorma harem. Mot sin vilja tvingas hon tillfredsställa Moffen och hans gäster med exotisk dans och gudarna vet vad. Talganes ihärdiga försök att köpa henne fri har endast bemötts av hänfulla förolämpningar från Dredans sekreterare: "Akta dig så vi inte köper dig också, din äckliga strutskalles" och annat i den stilen.

Som av en slump vändes dock situationen, om än inte till Talganes fördel, så i varje fall till det bättre för den stackars twi'leken.

Hans ärade bror, berest handelsresande [Talgane hostar nervöst], råkade nämligen överhöra ett samtal mellan en djurhandlare och en representant för Moff Dredan: Dredan söker febrilt efter en muffreq, ännu en rar art till Moffens zoologiska samling. Detta gjorde Talgane överlycklig, ty han kunde dra sig till minnes att han en gång sett en muffreq, såsom

Fakta/Crysch

En närmare beskrivning av planeten är överflödig. Det kan sägas att haven består av för de flesta arter mycket farliga syror, vilket gör varje badäventyr till ett ohälsosamt företag. Vidare driver gifta gasmoln omkring och förpestar luften. Gravitationen är normal. Crysch befolkning är inte helt oväntat koncentrerad till Babla Out-post, även om planeten inte har någon egen känd livsform.

Dredans underhuggare beskrev den. I sin ungdom hade nämligen Talgane råkat nödlanda på en utforskad planet i den mycket avlägsna Balef-sektorn var han råkade dela sovplats med ett sällskapligt exemplar. Talgane vill nu att rollpersonerna skall ta sig till planeten (som Talgane har "döpt" till Eilon efter hans favoriddroid som dog i kraschen), hitta en muffreq, byta den med Moff Dredan mot Tantana och återföra henne till Ryloth Queen. Twi'leken förklarar att han själv inte kan åka på grund av sin "krigsskada" (vit lögn) och pekar försvunt på kinden. För besväret blir de självklart tilldelade en ansevärd summa krediter, eller något annat spelledaren vill fresta sina spelares rollpersoner med. Anpassa belöningen efter eget tycke och smak!

Dags för avfärd...

Äventyrarna får en holodisc med en bild på en muffreq (och enbart en bild!) och lite annan onödig fakta om sektorn och annat spelledaren vill förse rollpersonerna med. Talgane propsar på att gruppen beger sig av så fort som möjligt och kan eventuellt ge dem ett litet förskott på belöningen. Han berättar att han tyvärr inte vet den exakta färdvägen, men att det inte borde uppstå några problem så länge rollpersonerna följer hans anvisningar på discen. Om färdmedel är något problem kan Talgane låna ut sitt gamla piratskepp "Star Rebell", även om det tar honom emot att lämna ifrån sig sin ögonsten "som har följt med både mycket och länge". Innan rollpersonerna avreser påpekar Talgane att det kan vara bråttom, om Moff Dredan får tag på en muffreq innan rollpersonerna är allt förlorat.

EPISOD II

RESAN TILL EILON

Rollpersonerna lämnar Ryloth bakom sig och beger sig till Crysch för mer upplysningar om var Eilon är belägen. En pilot erbjuder sig att visa vägen och inom kort är äventyrarna framme. Efter en tids sökande och konfrontation med kejsrerliga spanare kan gruppen lämna Eilon med en muffreq i bagaget.

Balef-sektorn, nu kommer vi!

Rollpersonerna gör bäst i att ge sig av så fort som möjligt, antingen i egen farkost eller i the Star Rebell. Star Rebell är en gammal starfighter class skorv som gått årskilliga ljusår. Trots en diskutabel manöverförmåga och hastighet i normalrymden har Stjärnrebellerna två dubbla laserkanoner och ordentligt pansar.

Rollpersonerna har endast en källa att gå via: Talganes färdbeskrivning. Det bör påpekas att ingen av rollpersonerna hört

talas om Eilon (Talgane har ju namngivit den!) eller någon dylik planet i nämnda sektor. Hursomhelst har de fått koordinaterna till en planet i Balef-sektorn, nämligen Crysch, och anvisningar att bege sig dit för att där utforska mer i detalj var Eilon kan tänkas finnas. Resan tar ganska lång tid med flera hyperrymdshopp hit och dit i galaxen (Star Rebell har hyperrymsdmultipel 1,5). Med 1x tar resan säkert tjugo dagar och efter otaliga partier sabbac, diverse monoton träning och obligatoriska gräl uppenbarar sig efter ett hopp ut i normalrymden en mörk planet modellen mindre utanför fönstret. När skeppet närmar sig framgår det att planeten är mörkt, mörkt grönt och med lite tur kan man urskilja ett fåtal ljusare, färgglada gasformationer som banar väg genom atmosfären.

Varmt välkommande

Rollpersonerna blir snart varse att det endast finns en rymdhamn på Crysch, Babla Outpost. Landningstillstånd beviljas helt i avsaknad av frågor och sensorsökningar; det framgår tydligt att rymdhamnens myndighet är allt utom misstänksamma. Babla Outpost visar sig vara en mindre bosättning bestående av låga, tråkigt mörka betong- och stålbyggnationer. Hela utposten vilar på en enorm prämm som i sin tur flyter på det mörkgröna havet som verkar täcka hela planeten yta. Precis innan rollpersonerna skall kliva ut blinkar skeppets sensorer; luften är mycket giftig att andas. Medan andningsfiltrena sätts på kan rollpersonerna gott fundera över varför inte rymdkontrollen upplyste dem om detta livsviktiga faktum... (Babla Outpost får så sällan främmande besökare att de i detta fall glömmer väsentligheterna; det rör sig alltså inte om någon komplott även om sådana tankar gärna får uppmuntras!)

När rollpersonerna anländer till denna dystra utpost möts de av en oraklets anhängare som hälsar dem hjärtligt välkomna. Nyheten om rollpersonernas ankomst tas emot med stor glädje; nu kan oraklet äntligen hjälpa några förvirrade själar till rätta! Upphetsningen är svår att dölja när de hängivna samlas kring rollpersonerna. Efter att ha blivit serverade lite smaklös mat och dryck i en spartanskt inredd matsal proklamerar en av de samlade att främlingarna nu måste gå till oraklet med sina problem. Bablas tjänare struntar i om rollpersonerna tvekar, ifrågasätter eller rent utav vägrar; rollpersonerna släpas till oraklet med våld om det så skulle visa sig nödvändigt. Äventyrarna blir också upplysta om att de gör bäst i att ställa riktigt seriösa frågor, annars kan oraklet bli förolämpat. Och förolämpade orakel är i allmänhet inget man vill råka ut för, lovar en av Bablas tjänare.

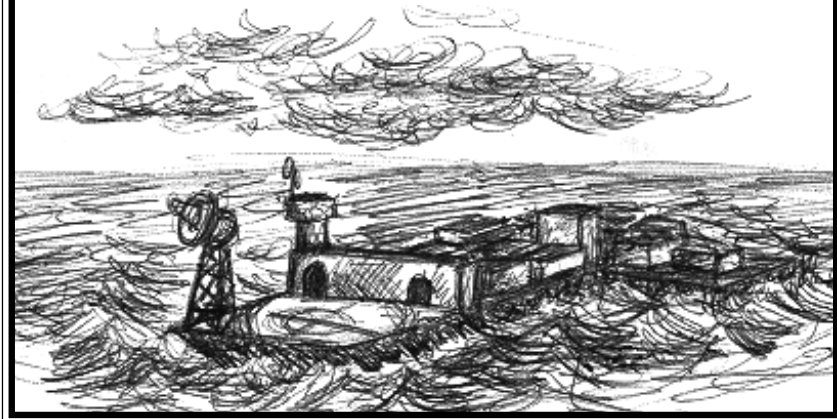
Oraklets siar

Ma Di lever till skillnad från sina undersåtar lyxigt och färgglatt, på gränsen till pråligt, i ett runt torn i mitten av utposten. Rollpersonerna blir mer eller mindre tvingade in i byggnaden och upp till tredje våningen förbi nyfikna lilaklädda anhängare. Till slut träder gruppen genom en ornamenterad dubbeldörr och in i ett lyxolöst rum. Färgerna är uteslutande röda och blå, heltäckningsmattorna tjocka, sofforna överallt, rökelsen lugnande, musiken i bakgrunden, lamporna dimmade, stämningen flummig. På en enorm mjuk kudde i purpur framför rollpersonerna ligger... ingenting! Ett par av Bablas tjänare går, efter att ha bugat sig djupt, fram till jättekudden och verkar konversera med... ja, nu upptäcker rollpersonerna något. Högst upp på den väldiga kudden sitter en liten segmenterad varelse som närmast påminner

Fakta/Babla Outpost

Babla Outpost styrs av oraklet Ma Di med hjälp av hennes hängivna undersåtar. Hit kommer varelsor från hela galaxen för att ställa svåra frågor som den allvetande insektoiden besvarar. Eller så är det i varje fall tänkt; aktiviteten, såväl den siande religiösa som den rent turistberoende ekonomiska, är mycket sval. Endast Ma Dis anhängare och ett fåtal vilna själar sitter bort tiden på Babla Outpost. Ma Di har tyvärr en benägenhet att bli mycket upprörd då något går henne emot, en vrede som går ut över hennes omgivning i allmänhet och hennes undersåtar i synnerhet. De sistnämnda har sålunda inget annat val än att enligt ett på förhand uppgjort schema förklara sig till vallfärdade resenärer och ständigt ställa Ma Di så kloka frågor som möjligt, enbart för att hålla oraklet nöjt. Ma Di, å andra sidan, har börjat genomskåda komplotten och förvandlats från ett arg-sint och sadistiskt orakel till ett mer argsint och mycket mer sadistiskt orakel. Hon är mycket misstänksam och tror inte annat än att rollpersonerna är några av hennes utklädda anhängare!

Babla Outpost har fått sitt namn efter en obskyr religion, Babla, som genom tiderna bedrivits på olika håll i galaxen. Utposten på Crysch är dock den enda (o)kända plats där dyrkan av den kvinnliga guden Babla fortfarande bedrivs, vilket självklart kan vara en förklaring till övriga universums obefintliga intresse för oraklets vishet. Ma Dis undersåtar lever ett enkelt liv på Crysch och tar hand om allt på utposten (service, bevakning, upppassning på oraklet etcetera). De är ungefär 200 till antalet. Bablas tjänare klarar sig alla i lila kåpor och har permanent färgat håret vitt. Det bor också runt 100 övriga varelsor på Babla Outpost, varav den största delen är anställda av oraklet och övriga ljusskygga individer som av olika anledningar vill ligga lågt ett tag.



om en något förvuxen termit. De lilaklädda tvingar äventyrarna framåt varefter de tvingas ner på knä. En mörk och respektgivande röst tar via högtalare vid: "Det är jag som är Ma Di, ärade besökare. Bablas vishet står genom mig till ert förfogande. Öppna era hjärtan!" På kudden lägger oraklet sina åtta extremiteter i kors och rollpersonerna tycker sig kunna urskilja något som liknar ett hänleende, huruvida en siande termit nu kan hänle.

Nu är det rollpersonerna som har bollen. Om de gör bort sig, ställer uppenbart fåniga frågor eller kanske dumdrigt nog vägrar prata med Ma Di kommer hon att bli ursinnig. Vreden riktas mot rollpersonerna som verbalt misshandlas av oraklet. Sedan slängs de ut ur tornet och behandlas kyligt av samtliga av Bablas tjänare. Om spelledaren är human kan rollpersonerna springa in i Gorgal Werb ändå, och sålunda hitta till Eilon och vidare i äventyret.

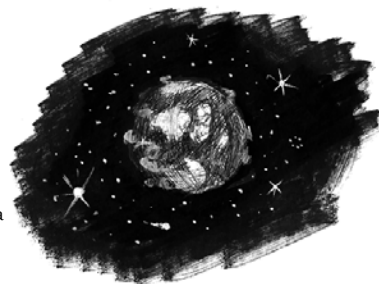
Spelar de dock bollen väl och serverar Ma Di åtskilliga intressanta frågor, såväl världsliga som andliga, kommer oraklet bli nöjt och inse att besökarna är "äkta". Om rollpersonerna ställer verkliga frågor, inte påhittade, blir hon ännu lyckligare och belönar rollpersonerna med något lämpligt (spelldarens fantasi, och i viss mån galaxens fysiska lagar, sätter gränserna). I vilket fall som helst anstränger hon sig till det yttersta för att besvara äventyrarnas frågor (om Ma Di verkligen besitter en spirituellt kraft är upp till spelledaren). När siandet är över kan oraklet bistå rollpersonerna med annat och förhoppningsvis har dessa frågat om vägen till Eilon. Ma Di hänvisar då äventyrarna till Gorgal Werb, utpostens pilot, som hon låter stå till deras förfogande.

Den unge Werbs lidanden

Gorgal Werb är en pedant och nogräknad ung pilot som ännu inte efter tre år accepterat att han hamnat vid galaxens ände. Detta tillsammans med att unge herr Werb är arrogant och fisförnäm av naturen gör varje möte med piloten till en annorlunda upplevelse med pedanta anmärkningar, cyniska förolämpningar och depressiv klagolåt. När rollpersonerna konfronterar honom angående Eilon möts de av massvis med skitsnack av tidigare nämnd karaktär. När, eller om, Werb kommer in på rätt spår kan följande konstateras: Piloten vet att det finns en namnlös planet som överensstämmer med rollpersonernas beskrivning, ty han har själv landat där när han i brist på annan sysselsättning undersökte den öde sektor han hamnat i [här är det

Fakta/Eilon

Klimat:	Tropiskt
Atmosfär:	Typ 2 (helst andningsfilter)
Hydrosfär:	Fuktig, kraftig nederbörd
Gravitation:	Något större än normal
Terräng:	Enorma skogar av primitiva växter och giftiga hav
Dagscykel:	6 timmar
Årscykel:	227 dagar
Rymdhamnar:	Nej, dessutom svårt att finna naturliga landningsplatser
Befolkning:	Ingen intelligent



Eilon är en förhållandevis ung planet i en av galaxens avlägsnare delar, Balefsektorn. Omvärlden har inget intresse i planeten som varken har naturtillgångar eller intelligenta livsformer. Eilon är dessutom svårtillgänglig då ett kompakt asteroidfält försvårar hyperrymsfärder i denna del av sektorn.

Eilon består till största delen av kraftigt bevuxna skogar och ett par öppna hav. Vegetationen utgörs av enorma, röda och gröna ormbunksliknande träd som sträcker sig tiotals meter upp i luften. Här och var står också stora mörkgröna växter med tjocka stammar och stora kokonger, vilka sprängs och sprider sporer över omgivningen om de berörs. Även en slags gigantiska buskar, vars sav är både välsmakande och näringsrik, har slagit sina rötter i den Eilonska leran. Vid marken växer ofta flera meter högt gräs, mindre ormbunksväxter och primitiva sporbuskar.

Djurlivet på Eilon är omfattande men inte speciellt varierande. Främst lever här sniglar, maskar, iglar och små sexbenta djur som påminner om grodor. En annan frekvent grupp organismer, nära besläktade med muffreorerna, ser ut ungefär som maneter fast de lever på land och kryper fram på marken med hjälp av sugfötter. Dessa förekommer i en rad olika arter och olika format, diametern varierar från tio centimeter till över fyra meter, och de lämnar tydliga spår i undervegetationen där de sakta drar fram över gräset.

Givetvis finns det även rovdjur på Eilon och dessa förpestar tillvaron för mer fredliga arter. Främst är en grupp dinosaurieliknande stora bestar som jagar såväl levande byten som as. Dessa är fyrbenta och mellan 3-6 meter långa med en mankhöjd på 2-3 meter, har ett fjällliknande hårt pansar, kraftiga käkar och klor. När de slåss reser de sig på bakbenen och använder framklorna för att oskadliggöra bytet som sedan släpas iväg i munnen till boplatsen. På planeten frodas också massor farliga småkryp såsom ormar, spindlar, skorpioner och dylikt. Man bör särskilt se upp för en tiobent svart, spindelliknande skapelse som jagar större byten i enorma svärmar. Dessa kan med gift söva ner ett byte som sedan hela svärmen äter upp på ett par standardminuter.

stor chans att Werb halkar in på självömkanten igen]. Han vet var den ligger men tyvärr delar ett enormt asteroidfält sektorn i tu, och självklart ligger Eilon på andra sidan från Crysch räknat. Sålunda är resan både omständlig och tidskrävande, så Werb föreslår, eller snarare kräver, att rollpersonerna skall ta med honom. Den unge piloten lämnar in facto inte ifrån sig koordinaterna såvida han inte får följa med själv.

Eilon, nu kommer vi!

Med Gorgal Werb som plågsam reskamrat lämnar nu rollpersonerna Crysch bakom sig och påbörjar ett av många hopp genom hyperrymden. Nätt och jämnt tre dygn och säkert tio hopp senare uppenbarar sig en normalstor, grön och röd planet med blå hav, framför äventyrarnas ögon.

EPISOD III

EILON

Rollpersonerna anländer, tillsammans med Werb, till Eilon och påbörjar sökandet efter en muffreq. Efter en del mer eller mindre trevliga naturupplevelser träffar de en eremit som visar dem till en muffreqs boplats. Dock stöter gruppen ihop med kejserliga spanare och avresan förvandlas till en hisnande och panikartad flykt.

Muffreq, är du där?

Rollpersonerna lär påbörja en febril jakt på en muffreq så fort deras skepp satt sina landningsfötter på Eilons yta. Till rollpersonernas förtret kan dock tilläggas att muffreqar är sällsynta även på Eilon. Dessutom lever de ett tillbakadraget liv långt in i fuktiga grottor vilket gör sökandet näst intill omöjligt. (I varje fall med tanke på att rollpersonerna inte har tillgång till den informationen.)

Mer fakta om planeten finns att finna i separat stycke. Märk väl att Eilons dagar endast är 6 timmar långa!

Högst meningslösa händelser

Under rollpersonernas vistelse på Eilon kan spelledaren gärna stoppa in en eller flera av följande slumphändelser:

- Gruppen vandrar in i ett område med farligt många varma källor. Det kokheta vattnet har en tendens att spruta rakt över rollpersonerna. En del öppningar är så kamouflerade att de utgör bevis på naturens illvilja.

- Äventyrarna blir anfallna av en svärm svarta spindeldjur. (Se "Fakta Eilon".)

- Rollpersonernas sökande tar dem till sumpigare delar av planeten där farlig svaveldioxid bubblar ur förpestade lerpölar. Dessutom är marken instabil och risken finns att man sjunker ner i den förrädiska dyn.

- En "landmanet" modell större blir anfallen av ett av Eilons rovdjur framför ögonen på rollpersonerna. Fascinerade av skadespelet kanske äventyrarna inte märker att rovdjurets partner står i anfallsställning bakom dem...

- En meteorit har precis slagit ner och en stor krater ligger i rollpersonernas väg. Där kan man finna värdefulla metaller och dylikt från meteoriten, men även egendommiga märken i marken, antagligen något djur som hackat runt. (I själva verket kejsrerliga spanartrupper som tagit prover från meteoriten.)

- Helt plötsligt, utan förvarning, blåser det upp till storm. Vinden piskar, träd välter omkull och giftigt regn faller över äventyrarna. Sikten begränsas avsevärt och farorna är många; otrevligt värre!

Eremit, eremit i trädet där

Efter en rad fruktlösa strapasor kommer rollpersonernas förutfattade mening att Eilon är obefolkad av intelligenta varelser att få sig en knäck: I leran framför grup-

Fakta/Knuck Kelab

Black Void är, eller närmare bestämt var, ett rymdskepp för undersökning av olika planeters mineraltillgångar, tillhörande Dragon Mining Inc. Under en mindre händelserik resa i Balef-sektorns aste-roidfält lyckades skeppets pilot med bedriften att kraschlunda Black Void rakt ner i Eilons dy. Tyvärr var det endast Knuck Kelab, professor i geologi, som överlevde. Smått förvirrad och chockad och helt ensam på en främmande och obebodd planet mitt i ingenstans började Knuck på en ny kula. Detta innebar i praktiken att professorn 1. byggde en koja högt uppe i en stor palm (i skydd från rovdjur) och 2. övergick till en vegetarisk diet samt 3. sakta men säkert utvecklade en permanent och allvarlig sinnessjukdom. Detta, främst det sista, måste spelledaren ha i åtanke när han gestaltar gamle Knuck.

I brist på annan sysselsättning drog professorn upp delar av skeppsdatoren till kojans som han lyckades reparera. Sjuk som han börjat bli konstruerade han sedan ett instrument som skulle ge liv åt hans döda kamrater på Black Void. Knuck tog vara på sina vänners hjärnor, som han lade i skilda behållare samt slöt ett gäng sladdar till var och en. Sladdarna kopplades till den forna skeppsdatoren och på så sett skulle Knuck kunna behålla kontakten med den övriga besättningen. Men om detta nu överhuvudtaget är möjligt så är Knuck inte mannen att möjliggöra det. Dock kände den något mackulerade datoren viss medkänsla och spelade med; datoren visade helt enkelt sina lagrade bilder på besättningen och låtsades prata med deras röster och på den vägen är det. På senare tid har dock skeppsdatoren tröttnat och förbannar sin skapare för sitt inprogrammerade medlidande. När rollpersonerna anländer kommer datoren att anstränga sig till det yttersta för att få dem att ta den och Kelab från denna gudsförgätna planet. Den numera åldrade eremiten, å andra sidan, vet inte riktigt vad han vill. Han tror att rollpersonerna är inspektörer från Dragon Mining Inc som kommer för att undersöka hur forskningen går. Att försöka befria honom från den villfarelsen är lönlöst; ingenting kan nog ändra hans uppfattning om någonting.

Uppe i palmen, ungefär på trettio meters höjd, finner rollpersonerna efter en kämpig klättring en primitiv koja. Det ryker hemtrevligt ur ett rör som sticker ut ur taket och rollpersonerna hör flera röster som verkar konversera med varandra. Försöker äventyrarna få kontakt med kojans inneboende kommer Knuck bjuda in dem. Visserligen har inte Knuck varit i kontakt med någon verklig levande varelse på snart tjugo år, men han är så gravt mentalt störd att han tar emot besökarna som om de vore de bästa av vänner. Kojan är ganska liten och mörk, sparsamt möblerad (av förklarliga skäl) och luktar skumt sött. Längs väggarna står lite moderna lådor och skräp, på golvet ligger matrester och i mitten av rummet puttrar en soppa i en egenhändigt tillverkad kastrull. Professorn bjuder på förfriskningar i form av smaskig sav och aktiverar därefter en dator som står i ett hörn och fem ansikten visualiseras i ett hologram. Professorn lyser genast upp och börjar konversera med ansiktena, som helt uppenbart är mycket uttråkade och besvärade av Knucks närvaro. Knuck presenterar samtliga för varandra och berättar hur hans forskning i området har gått. Den något förvirrade pratstunden som följer präglas av Knucks bisarra kåserier och hans mystiska funderingar. Han frågar rollpersonerna hur det går för företaget, hur hans fru mår, vem den gula ankan är, hur de kom hit, varför lera smakar illa och så vidare.



pen syns färska fotspår. Det kan omöjligt röra sig om deras egna spår eftersom upphovsmannen/kvinnan är barfota. (Skulle detta kunna inkludera någon rollperson får andra utmärkande drag skilja fotspåren åt.) Förhoppningsvis kommer rollpersonerna glada i hågen spåra upp den ökände vandraren, och efter knappt 10 standardminuter upphör spåren vid foten av en gigantisk, säkert uppåt femtio meter hög, sporpalm. På marken ligger fullt med skräp och matrester, här och var högteknologisk materiel såsom energipack, holodiscar och diverse trasiga mackapärer. Någon har bemödat sig att hacka in diverse intrikata mönster i den tjocka stammen. Uppåt leder en repstege som försvinner i den täta grönskan. Det framgår tydligt att det är någon slags bosättning ovanför gruppens huvuden, kanske en koja eller något, dold av palmens blad.

Desperat dator

Observera att Knucks lekkamrat, den före detta skeppsdatorn, kommer att försöka få kontakt med lämplig rollperson när eremiten själv inte är närvarande. Datorn förklarar situationen (se "Fakta Knuck Kelab") och ber helt enkelt om omedelbar hjälp. Den vill att äventyrarna skall ta med sig både datorn och Knuck (återigen förbannar den sitt medlidande) från denna ödsliga och för en dator föga stimulerande himlakropp. Som spelldare får man helt enkelt se till att Knuck går och urinerar eller dylikt så att burken får möjlighet till en pratstund. Låt gärna rollpersonerna bli övertygade!

Eremiten visar vägen

Rollpersonerna vill antagligen ha hjälp att finna en muffreq. Dock kan detta bli lite svårt, vilket äventyrarna antagligen redan kommit underfund med. Knuck kan inte förstå vad en muffreq är, vad de skall ha den till, varför de skall ha den, hur de skall ha den, varför de vill ha hans hjälp och så vidare ("vad var en muffreq för någonting nu igen..."). Men genom att projektera en muffreq med hjälp av holodisken de har i sitt förvar och genom att tillfälligt bringa lite psykisk ordning i det kaos som råder i Knucks inre, kan de få professorn att komma till insikt. Plötsligt drar han iväg gruppen ut i skogen för att visa dem något. En lång och besvärlig vandring följer och rollpersonerna lägger märke till vilket oerhörd fysik den gamla gubben har.

Efter flera standardtimmar stannar Knuck för första gången, utanför en större samling stenblock vid kusten. Vågorna (giftigt vatten!) slår upp över klipporna och egendomliga havsdjur spolat upp på stranden. Knuck pekar in i en grotta och ber dem kliva in. Grottan leder nedåt, allt djupare och djupare. Längst bort, längst ner, längst in i ett fuktigt hörn ligger inget mindre än en prima välmående muffreq!

Flykten

Rollpersonernas förhåvanden från och med snart består enkelt uttryckt av korta, impulsiva scener färgade av farliga laserstrålar, öronbedövande explosioner, snabba

repulsorsvävare och ökända män i vita rustningar.

Faktum är att imperiet nyligen har påbörjat diverse undersökningar på Eilon (eller DX-557 som de för närvarande kallar den) i hopp om att finna råvaror eller dylikt, välbehövligt i den allt allvarigare kampen mot alliansen. En liten bas har transporterats till Eilon och dess sensorer har avslöjat rollpersonerna. När de sistnämnda har firat sitt fynd och är på väg uppåt i de mörka gångarna håller ett otal stormtrupper på med att genomsöka grottsystemet. (Berget innehåller Tryboxit vilket stör stortruppers handsensorer och irriterar deras befäl.) En vild och kaotisk jakt/strid utbryter när rollpersonerna blir varse om de kejserliga styrkornas existens och desperat försöker kämpa sig uppåt, förbi tjojtals skjutglada stormspanare. Självklara ingredienser i scenen är sporadiska ras i gångarna, skrik, spring hit och dit och massiv eldgivning. Kortfattat: total tumult där uppfattningen om såväl vädersträcken som upp och ner blir allt mer dimmig. En sak är dock säker, om roll-

personerna inte ser fram emot långdragna, intima sammankomster med diverse bisarra tortyrrobotar bör de lägga benen på ryggen och se till att komma ifrån Elion illa kvickt!

Gruppen kommer till slut upp till marknivån ut i dagljuset (eller nattmörkret) och det är tyst. Nerifrån hörs sporadiska skottsalvor men rollpersonerna kan osedda smyga iväg i riktning mot sitt skepp. Dock kommer äventyrarna att minst en gång (med fördel precis innan avfärd) bli uppspårade och anfallna av stormspanare på repulsorsvävare. (Undantag kan ges till ömkliga spelldare som sätter sig emot oprovocerat våld mot rollpersonerna, men eftersom chansen att en sådan spelldare existerar är så pass liten lovar författaren att äta upp sina tärningar om en dylik incident rapporteras.)

Efter allt tumult kommer rollpersonerna förhoppningsvis till slut på plats i sitt skepp och lämnar bakom sig Eilon, en planet som upplevt mer äventyr de senaste dagarna än den gjort under hela sin livstid.

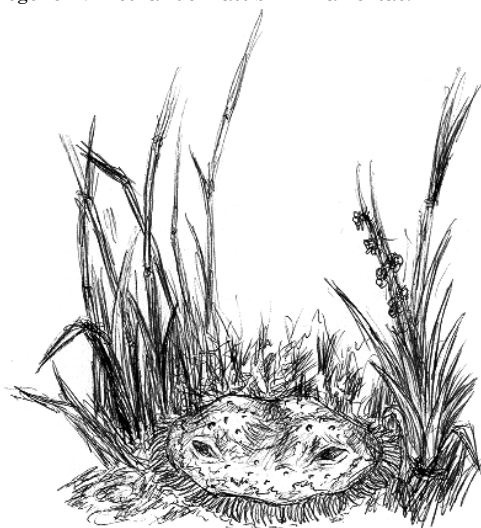
Fakta/Muffreq

En muffreq lever i mörka, fuktiga utrymmen, helst under jord, var den ligger för sig själv och begrunder livets mysterium. Arten är mycket sällsynt och har endast skådats i ett fåtal exemplar vilket gör den mycket attraktiv för till exempel zoologiska samlare. Ännu vet man inte så mycket om muffreqen utan den mesta information är mer eller mindre opålitlig.

Muffreqen påminner om en blandning mellan en manet, en röksvamp och en melon som någon mosat till ordentligt med ett stort tillhygge. Den rör sig med hjälp av de sugfötter som täcker undersidan och lämnar tydliga, slemmiga spår efter sig. På ovasidan sitter ytterligare sugproppar och skinet är strävt, ojämnt och håligt.

Muffreqen har ett naturligt försvarssystem som utlöses om djuret blir utsatt för fysiskt våld. Genom djurets sporer sprutas då ut en sömngas som sätter de flesta tilltänkta rovdjur ur spel. Dock finner många större, intelligenta arter som till exempel människan, istället odören rogivande och avslappnande. Av denna anledning är det många varelser åt det mer sadistiska hållet som hushåller med muffreqar; så fort de känner för ett lugnande rus kängar de bara till den stackars slemblobben och så var det ordnat.

Annars är muffreqar mycket sociala varelser som njuter av andra djurs närvaro. En muffreq som behandlas väl, matas rikligt med Sypot-maskar och får såväl fysisk som psykisk kärlek och värme har en tendens att sjunga underbara melodier och värma husses/mattes fötter. Speciellt älskar muffreqarna att bli kliade runt ögonen vilket får dem att brumma i extas.



EPISOD IV

VANDOR-SEKTORN

Utan komplikationer når äventyrarna Vador-sektorn och planeten Lewla, Moff Dredans hemvist. En incident med ett kejserligt patrullskepp senare och en Werb mindre påbörjar rollpersonerna förhandlingarna och inser att det finns ytterligare intressenter på muffregen. När bytet är fastslaget beger sig dock gruppen tillbaka till deras evigt tacksamme uppdragsgivare Talgane.

Vad har vi här då?

Rollpersonernas skepp slängs ut ur hyperrymden utanför planeten Lewla i Vador-sektorn och glada i hågen lär de förbereda sig för landing. Dock kommer de inte långt innan de blir anropade av ett kejserligt patrullskepp som bestämt kräver att få borda gruppens skepp för en rutinkontroll. Detta kan mycket väl få rollpersonerna att svettas; imperiet har en tendens att klämma dit förbrytare och rebeller hårt; eftersom det finns en god chans att äventyrarna ej enbart har rent mjöl i påsen är en smärre panik berättigad.

Hursomhelst rör det sig om inget mer än en rutinkontroll och om rollpersonerna sköter sig kommer de slarviga tjänstemännen och marinsoldaterna som stiger ombord inte undersöka någon/någonting närmare. Samma tur har dock inte Werb, de kejserliga tullpoliserna blir genast intresserade för honom som dras skrikande över till deras skepp. Han anklagas för att vara en efterspanad rebellspion.

I denna scen har spelarna flera möjligheter att göra livet spännande för sina rollpersoner. Kanske räddar de Werb, skjuter ner tullmännen och tar över deras skepp? Eller så kanske de inte ens låter sig bordas och en spännande rymdstrid följer? Som spelledare är det bara att improvisera utefter spelarnas nycker, men förhoppningsvis håller sig dessa lugna eftersom uppdragets fullbordande hägrar inta alltför långt borta.

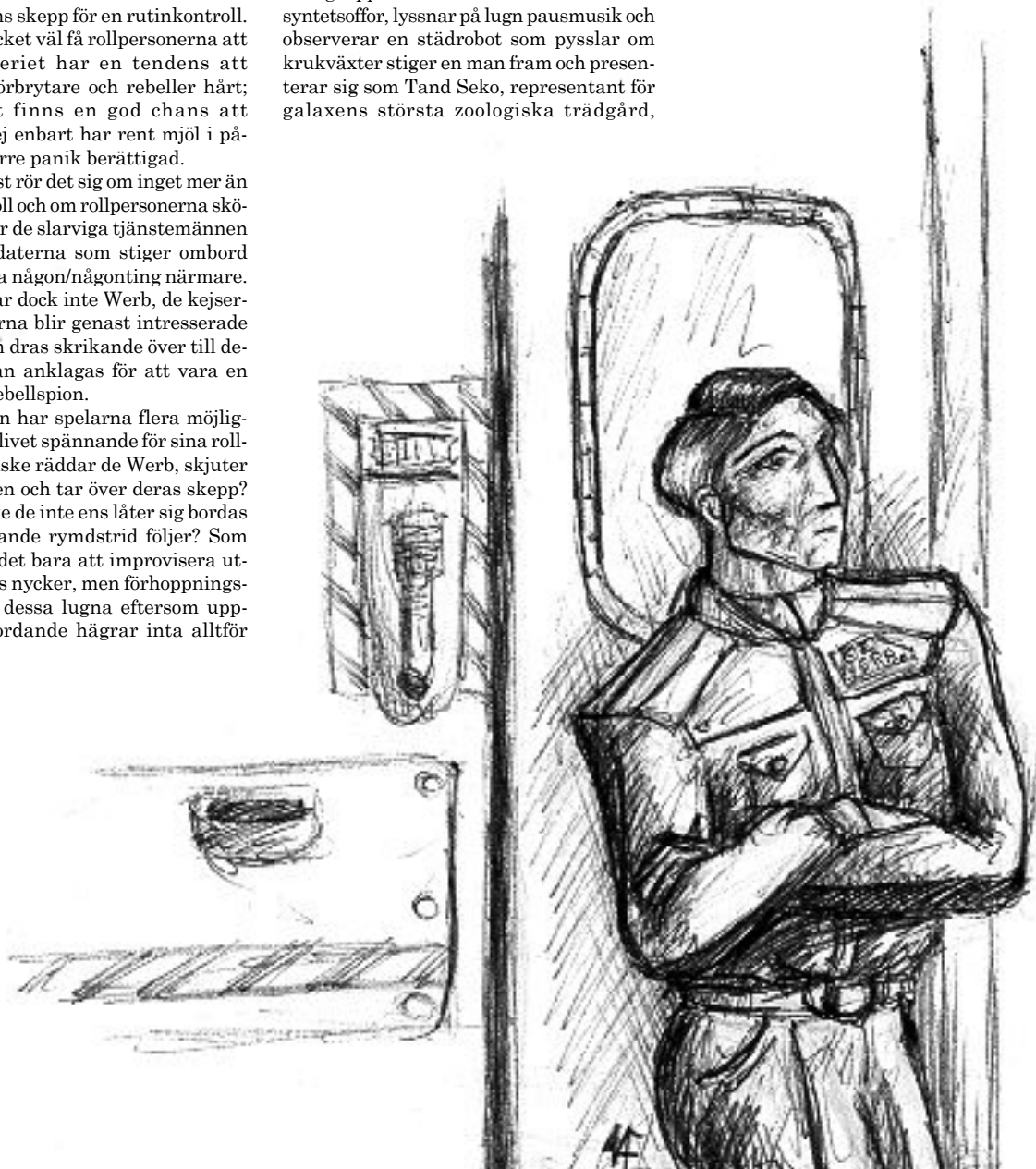
På Lewla

Gruppen landar så småningom på denna välmående jordbruksplanet, antagligen i den gigantiska huvudstaden Noth. I denna myllrande storstad bör det sedan inte bli alltför stora problem att hitta rätt till Moffens residens och anmäla sin ankomst och ärende. Dock kan spelledaren med fördel välja ut en/ flera rollpersoner som känner sig förföljda. (Det rör sig om agenter från Black Sun som håller ett öga på gruppen.)

Ett oanständigt förslag

Rollpersonerna slår sig således ner i ett sterilt väntrum i Noths stadshus i väntan på att Moffen skall ta sig tid att träffa dem. När gruppen sitter som bäst i obekväma syntetsoffor, lyssnar på lugn pausmusik och observerar en städrobot som pysslar om krukväxter stiger en man fram och presenterar sig som Tand Seko, representant för galaxens största zoologiska trädgård,

AniFarm Ltd. I själva verket är Seko aktiv inom det enormt mäktiga brottsyndikatet Black Sun som av okänd anledning vill lägga vantarna på en muffreq. Seko slår sig ner och introducerar frankt sitt förslag; han är beredd att betala en stor summa krediter i utbyte mot den muffreq som det sägs att rollpersonerna har i sin ägo. Han första bud är långt lägre än den summa gruppen blivit lovade av Talgane, men han sträcker sig till ungefär lika många krediter om äventyrarna köpslår. Accepterar de erbjudandet får de krediterna nu på momangen och äventyret är slut. Dock finns det en risk att rollpersonerna 1. inte vill svika den stackars Twi'leken och 2. blir misstänksamma mot Seko.



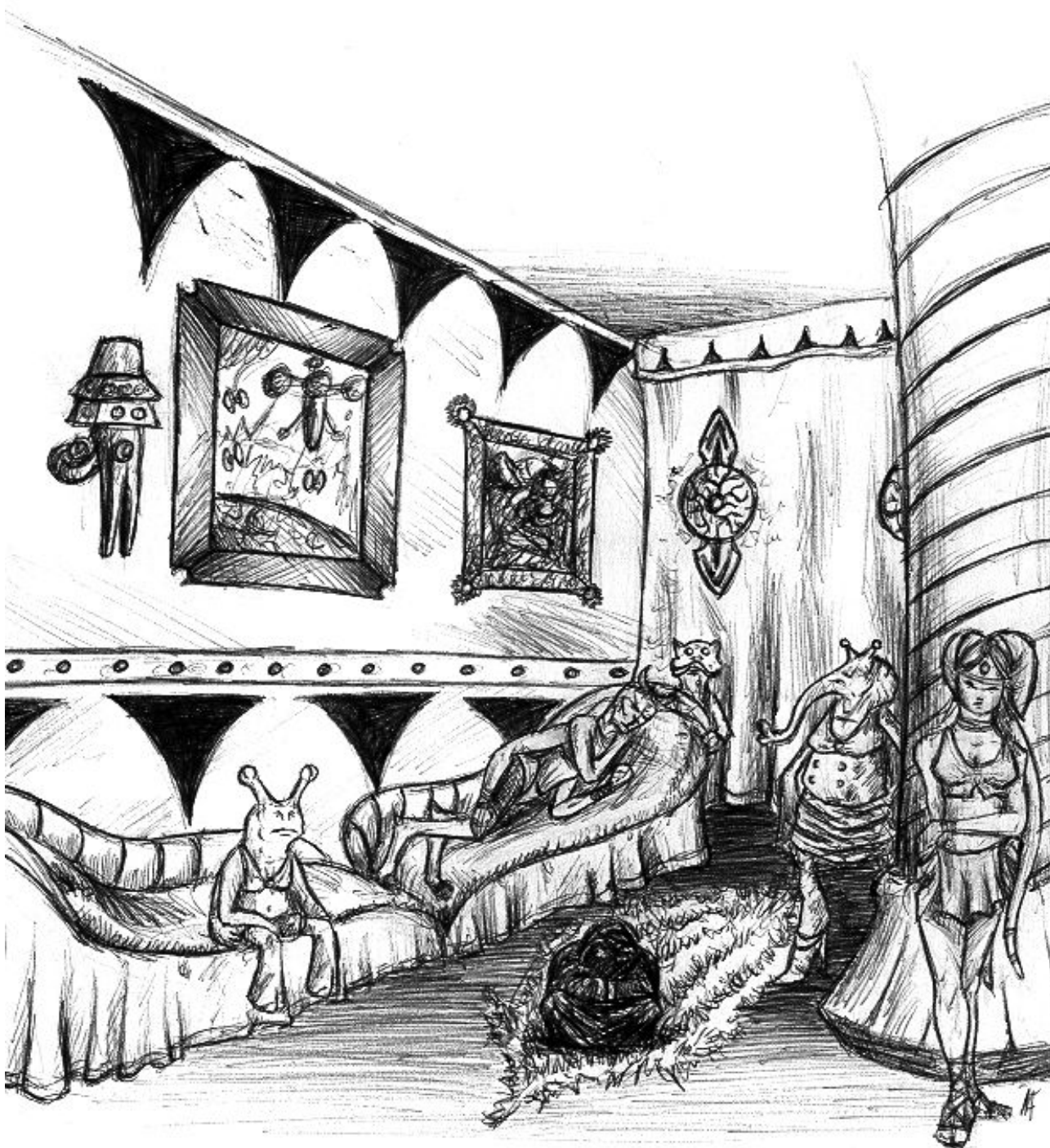
Moffens audiens

Inom sinom tid beviljas rollpersonerna tillträde till den kejsrerliga senatrn. Rollpersonerna blir eskorterade av beväpnade vakter runt i byggnaden och slutligen in i ett enormt mottagningsrum. Vakterna visar vägen genom myriader av burar, inhägnader och avspärrningar var allhända bisarra organismer från galaxens alla hörn sitter inlåsta. Noteras bör den blinkande blyxtmusen från Keshiila, det transflygande hummande rovfisken Breev från Lasald-sektorn, den trebenta, misslyckade och ständigt transpirerande gula geten från Halabala etcetera. Till slut upp-

hör tjtatrandet, pipandet, sjungandet och skrikandet och framför gruppen reser sig ett massivt skrivbord med tillhörande Moff Dredan.

Moffen hälsar dem artigt välkomna och erbjuder förfriskningar. Han fnyser dock nedlåtande mot samtliga xenomorfer i gruppen och gör inga ansträngningar för att dölja sitt förakt mot dessa icke-mänskliga varelser. Förhandlingarna börjar snart och när det går upp för Moffen att besökarna vill *byta* bort muffrequen, inte sälja den, blir han ursinnig. Dredan erbjuder dem snart en hel massa krediter men om rollpersonerna vägrar får han helt tyd-

ligt brottas med ett inre dilemma. Dock kommer svaret snart och Moffen avser affären uppgjord och vakterna lotsar ut äventyrarna genom en sidodörr till Dredans harem. Även detta rum är magnifikt, smyckat med speglar, sammet och röda gardiner som sig bör och innehåller kvinnliga intelligenta varelser från alla möjliga världar. Vakterna hämtar en blå, ynklig, men ack så vacker twi'lek ut ur skaran, förser henne med halskedja vars ena ände överlämnas till närmsta rollperson. Så bär det av igen!



EPISOD V

EPILOG

Tack!

Rollpersonerna har nu mot alla odds lagt vantarna på Tantana och kommer förhoppningsvis återbörda henne till sin beskyddande man hemma på Ryloth. Hon är verkligen överlycklig och visar äventyrarna all tacksamhet som kan tänkas uppbådas, även om inget går upp mot Talganes reaktion när gruppen kommer tillbaka till Ryloth Queen. Rollpersonernas uppdragsgivare blir helt utom sig av lycka och överlämnar med nöje belöningen till gruppen. Äventyret kan tänkas vara slut och rollpersonerna har sträckt ut en hjälpande hand.

Tar det slut här?

Nej, det är faktiskt inte alls nödvändigt. *En hjälpande hand* kan vara inledningen på en hejdundrans kampanj som försvinner bortom mitt simpla förstånd. (Och som antagligen till slut rinner ut i sanden, som kampanjer tyvärr brukar...) Några lösa trådar som kan infogas i fortsatt spel är...

...Black Sun och deras inblandning i handlingen. Om rollpersonerna tackade nej till organisationens förslag är dessa med största sannolikhet lagom hämndlystna

och diverse repressalier är att vänta. Om rollpersonerna däremot sålde muffrean till Tand Seko kanske de från och med nu utför en serie oheliga uppdrag åt det galaxomspännande brottssyndikatet, och vart berättelsen tar vägen är ovisst.

...den stackars Werb. Var tog han vägen? Är han verkligen rebellspion? Kanske Alliansen behöver rollpersonernas hjälp med räddningsaktionen på en fängelseplanet i en sektor helt åt fanders långt borta?

...Dragon Mining Inc. Dessa kanske utfärdar en belöning till rollpersonerna för att de återbördat Knuck? De kanske anser sig behöva ett gäng dugliga trubbelkjutare vid framtida rekognosceringar? Eller så kanske det finns värdefulla tillgångar på Eilon som företaget vill utvinna, med rollpersonernas ovärderliga hjälp?

...Bablas tjänare. Det finns risk att gruppen stöter på sekten igen i något helt annat sammanhang. Om rollpersonerna gjorde bort sig inför oraklet och hennes anhängare kan det hända att bindgalna paladiner ser det som deras största uppgift att straffa äventyrarna? Annars kan-

ske Bablas tjänare kontaktar gruppen om de behöver hjälp i framtiden, må det vara Imperiet eller pirater som hotar?

...självfallet Talgane i egen hög person. Han står rollpersonerna i evig tacksamhetsskuld och vem vet, historien kanske utvecklas så att äventyrarna verkligen behöver denne före detta pirats hjälp? Eller om Talgane råkar i knipa igen finns det en stor chans att han anlitar rollpersonerna. Hans faster kanske behöver ett par livvakter? Eller vem vet, kanske ondsinta slavjägare kidnappar Tantana återigen och spelarna sliter sitt hår? (Till det sista bör tilläggas att de antagligen även sliter sin hjärndöda spelledares hår.)

Hursomhelst, möjligheterna är många. Hoppas ni uppskattade *En hjälpande hand* och hade trevligt under de obestämda antal timmar ni äventyrade i en galax långt, långt borta...