

FEM TIMMAR ATT LEVA

'LILLA HELVETET' BRYTER LÖST
ELLER
OPERATION:

ANNHILATION

DET SJUNDE ÄVENTYRET I SERIEN OM TUCAN, SUSAN,
CHRISTIAK OCH OAKEL. MÅ KRAFTEN VARA MED DEM...

EPISODE VII
"FIVE HOURS TO LIVE"
OR
"OPERATION: ANNIHILATION"

Starring:

Oakel Following
Christiak Landon
Susan Thornberry
Tucan Toggleware
and
Dani Giel

Gueststars:

M.Z.
Manke Giel

Permanent Gueststar:

General Thrygor

Permanent Special Gueststars:

Frein and T.Z.

Written and directed by:

Tobias Wrigstad, Fil Komp.
D7

Thanks to:

George Lucas
West End Games

Följande information är endast för Spelledaren.

SCEN:

Den lilla tropiska träskmånen Dellawokk där rebellernas utpost Reliance IV är gömd.

ROLLER:

Oakel Following, pensionerad pilot, Christiak Landon, Oakels co-pilot och tillika lärling, Susan Thornberry, datatekniker, Tucan Toggeware, smugglare, samt Dani Giel, dataoperatör och gruppens ciceron.

BAKGRUND TILL ÄVENTYRET:

Imperiet och rebellerna kämpar ständigt mot varandra på alla fronter. De attackerar och förstör varandras baser, de utkämpar rymdstrider med väldiga armador, de slåss elektroniskt över datanäten och de assassinerar varandras nyckelpersoner. Dessutom slåss de även på det andliga planet - med 'kraften'.

Rebellerna har ett litet antal personer med känsla för att använda kraften. En av dessa bär namnet T.Z.. T.Z. var aktiv tills för ca 20-25 år sedan men har sedan dess legat lågt. Han led ett par personliga nederlag, var nära att använda kraften på ett aggressivt sätt och lockades av den mörka sidan.

Allt detta blev för mycket för T.Z. som brände sig på allt vad kraften hette och drog sig tillbaka och gömde sig och sina förmågor. Han valde mellan spriten och kraften och valde spriten. Han och hans gode vän Frein drog sig tillbaka från den operativa fältverksamheten (inom rebellalliansen) till en liten lugn sylta i Mos Eislys slumkvarter, "The Mos Eisly Golden Crane Inn", från vilken de numera sköter rebellverksamheten på planeten. Trots att de båda är mer eller mindre alkoholiserade har de hjärtan av guld och är tämligen viktiga för rebellsidan.

Då en viss admiral Thrygor (den onda general som rollpersonerna utkämpat strider med förut) för en tid sedan misslyckades med att röja bort de rebeller som gömt sig hos Heptarken på planeten Septentrios sjunde måne blev han degraderad till general och ledare för Exekutionsstyrka 7, den imperiska avdelning vars uppgift är att likvidera alla potentiella JEDI's som hyser rebellsympatier. Under sig har Thrygor en JEDI som valt att gå den mörka sidan, nämligen M.Z. - T.Z.'s bror. Denne lockades över till kraftens mörka sida i samma veva som T.Z. blev bränd. (Det var när T.Z. såg hur hans bror förvreds till ett ondskefullt monster som han förbannade allt vad

som hade med 'kraften' att göra och gick under jorden.) M.Z. är ett viktigt redskap inom Exekutionsstyrka 7 då han med hjälp av kraften kan lokalisera andra JEDI's i galaxen. Han njuter av att få vara med om deras konvertering eller avrättning och nu har turen kommit för T.Z. att göra det val som M.Z. ställer varje rebellisk JEDI: "Gå över till den mörka sidan eller dö!". T.Z. är dock glatt ovetandes om detta eftersom han under sina rus inte märkt av vibrationerna i kraften som uppstått när M.Z. spårat honom.

När vi kommer in i handlingen anländer rollpersonerna just till den lilla rebellutposten Reliance IV för att få ett uppdrag. Utan rollpersonernas vetenskap finns Frein och T.Z. 'gömda' i skeppets de färdas i lastutrymme.

Vad har då hänt innan dess? Jo:

Rollpersonerna fick i uppdrag av Frein och T.Z. att färdas från Mos Eisly till Dellawokk. När Frein och T.Z. skulle ta avsked av rollpersonerna i Nightwind (rollpersonernas skepp) råkade de komma två timmar för tidigt och hittade Oakels barskåp och söp sig redigt berusade och däckade i det hemliga lastutrymme där Oakels 40 flaskor SPACE (Special-Purpose-Alcoholic-Cider-Extract) låg gömda.

När de vaknade, rejält bakfulla, insåg de inte att skeppet redan avlöp utan fortsatte glatt att avverka den ena efter den andra av SPACE-flaskorna och snart var de däckade igen.

Spelarna anländer alltså till Reliance IV med två stupfulla, medvetlösa, rebellagenter i bagaget utan att veta om det!

Nåväl, M.Z. har under tiden lokaliserat T.Z. och vet nu om att han färdas ombord på Miljon Kalkon och de har via avlyssningar av etern bestämt skeppets destination - den lilla månen Dellawokk och rebellbasen "Reliance IV". Exekutionsstyrka 7's Imperial-klass stjärnjagare "Annihilator" befinner sig i närheten och ombord på denna finns både general Thrygor och M.Z.! Thrygor ser sin chans att både utplåna en "mäktig" fiende till imperiet (T.Z.) och en rebellbas samtidigt och sätter snart kurs mot Dellawokk med beräknad ankomsttid strax efter rollpersonerna.

För två veckor sedan flyttades en av imperiets infiltrationsdroider, en modifierad CP0-enhet, som rebelerna köpt i god tro på svarta börser, till basen för att utföra vissa datortekniska reparationsarbeten. Den har redan lyckats sända iväg koderna för basens lokation till Imperiet utan att någon upptäckt den.

En Victory-klass stjärnjagare under överste Kell har just anlänt till systemet för att utplåna hela rebellbasen. Det enda CP0-enheten nu behöver göra är att stänga av scannerstörningsapparaturen och holokamouflaget och sedan sända en anfallssignal till stjärnjagaren som sedan kommer att gå ned i termosfären och med hjälp av sina tunga turbolaserbatterier att göra processen kort med rebellavskumet. Det är precis i denna vända som general Thrygor kommer in i bilden.

Precis när Kell inleder sitt anfall med sina turbolasrar anländer Thrygor och när han ser vad som händer sänder han genast order till överste Kell att avbryta anfallet (eftersom T.Z. riskerar att stryka med vilket strider mot hans uppdrag som har högre prioritet) och använder sig istället av den landsättningsstyrka som finns på Anihilator. Snart trampar AT-ATs och AT-STs ned vegetationen på Dellawokk för att nå Reliance IV och fånga T.Z....

Äventyret i "korthet" (som det är tänkt att fortlöpa):

Rollpersonerna anländer till Reliance IV för att få det uppdrag som enligt Frein och T.Z. väntar dem. Deras last av bränsleceller lastas av och rollpersonerna kallas till bryggan för att

tala med kapten Hollowhead, basens ledare. De står på kommandobryggan och samtalar om ett uppdrag i de yttre zonerna av galaxen då en av teknikerna av misstag snappar upp den signal som imperiets CP0-enhet, som av en ren slump står i samma rum, sänder till Kell för att signalera att scannerstörarna är avstängda och sköldarna nere. Teknikern förstår emellertid inte vad den kodade signalen innebär och påkallar Hollowheads uppmärksamhet för att lösa mysteriet. I samma sekund som han gör detta vräks han och spelarna plötsligt undan av ett par säkerhetsvakter som stormar in med höjda pulslaserkarbiner och vrålar "Där är sändaren, skjut den!". De skjuter ett par laserskott mot CP0-enheten som står och arbetar med en commterminal. Robotens ben sprängs av och den faller ihop som en otymplig skrothög för att i nästa sekund explodera (självförstörelsemekanism) och alla i det lilla trånga kontrollrummet kastas omkull och blir redigt omtöcknade.

Sekunden senare bryter helvetet löst. Alla alarm på hela basen börjar tjuta. På datorns sensorskärmar avtecknar sig silhuetten av en stjärnjagare som just går ned i termosfären. Snart börjar turbolaserskotten regna ned som gigantiska hammarslag över

Reliance och den enda utgången från kontrollrummet störtar in när ett turbolaserskott slår ner strax ovanför. Rollpersonerna är alltså fångade som råttor i ett litet underjordiskt rum i en rebellisk bas som just attackeras av imperiets styrkor. Teknikern som uppsnappade imperiedroidens signaler har dött av stötvågen och splittret från roboten men från hans dator hörs fortfarande den avlyssnade frekvensen. Rollpersonerna får höra att attacken avbryts men inte varför. Ur en annan högtalare hörs ljud av kaoset utanför. Snart anländer Thrygors soldater och massakrerar de stackare som inte lyckats fly i sina skepp. I samma veva har T.Z. och M.Z. ett litet mentalt samtal i vilket M.Z. försöker få T.Z. att gå över till den mörka sidan. Thrygor drar tillbaka sina trupper, om inte T.Z. möter M.Z. tänker han låta Kell fullfölja sin plan och spränga Dellawokk i luften. T.Z. vet att Thrygor kommer att låta döda Frein och alla de andra hur han än agerar, han vägrar. M.Z. väljer då att gå in i Reliance och möta T.Z..

Spelarna hör om sprängningen (inte om Frein och T.Z.) genom högtalaren i kontrollrummet - de har fem timmar på sig att komma på behörigt avstånd från planeten. Inne i kontrollrummet finns nu, förutom de

fyra spelarna, sex spelardarpersoner, nämligen: En sårad säkerhetsvakt, en nykläckt, kvinnlig tekniker som är svårt chockad, en liten budbärarrobot, den gamle rebellgeneralen Manke Giel som numera är så gammal och skröplig att han inte kan tänka klart och dessutom måste transportera sig i en Hooverchair, en xenomorphdiplomat av hög rang som inte kan tala basic (helt oförståelig), samt en hoojib vid namn Tylk. Senare kommer de att komma i kontakt med en reparationsrobot på larvfötter. Här börjar själva äventyret, för spelarnas del. Rollpersonerna kommer säkerligen att finkamma hela kontrollrummet efter en alternativutgång eller försöka forcera raset. Båda företagen kommer att vara helt resultatlösa. Datorn fick sig en kyss när imperiedroiden sprängde sig själv i luften och uppför sig lite underligt men efter ett tag kan Susan få upp en sprängskiss över kontrollrummet och lite av området runt. Efter lite letande finner de en ventilationsutgång i taket som går att öppna via datorn. Det är bara ett problem - den terminal som styr dessa funktioner är totalt söndertrasad. Susan och teknikern börjar reparera terminalen men när de som bäst håller på hörs en röst ur högtalaren. Kvinnorösten ber alla överlevande rebeller att

ta sig till en terminal och sända ett meddelande till en viss terminalkod. Eftersom den sänder på en kodad rebellfrekvens och terminalen till vilken man skall meddela att man överlevt har en rebellkod kan man vara tämligen säker på att det inte är ett imperietrick. När rösten upprepar sitt meddelande hajar Manke till i sin Hooverchair. ”Dani?” säger han frågande och tar sig snart fram till närmaste commpanel. Han trycker vant in koden och snart har han skickat ett meddelande till den angivna terminalkoden. Plötsligt sprakar högtalarna till igen. ”Pappa?” säger kvinnorösten och Manke svarar med tårar i ögonen. ”Dani!”.

Ja, det är faktiskt av en ren slump Dani Giel, Mankes enda dotter, som sitter på andra ändan ”tråden”. Dani kan informera rollpersonerna om att de är de enda som rapporterat att de överlevt attacken. Rollpersonerna kan informera Dani om läget och om att de måste fly Dellawokk snarast. Dani tänker en kort stund och säger sedan att eftersom rollpersonerna inte kan använda huvuddatorn (de flesta terminalerna är sönderskjutna och många ledningar av) tänker hon koppla upp sig och sköta datorn från sitt håll. Via datorn tänker hon sedan att leda rollpersonerna ut ur basen. Hon lyckas öppna reparations-

luckan till ventilationstrumman ovanför rollpersonernas huvuden och snart kan de (med hjälp av stolar och annat löst skrot som finns i kontrollrummet) ta sig upp i ventilationsshakten och ut. Schaktet är tillräckligt stort för att Manke skall kunna ta sig fram med sin Hooverchair därinne. Snart kommer de ut i rebellbasen och nu måste de hitta ett skepp att fly med.

När inledningen är läst är det meningen att spelledaren skall sätta en klocka på fem timmar och säga: ”Då kör vi - inga kaffepauser här inte!”. Sedan har spelarna fem timmar på sig att klara livhanken (det är naturligtvis tillåtet att dra över på tiden, huvudsaken är att spelarna lyckas inte att de lyckas på utsatt tid). Under dessa fem timmar kommer de att få ta sig ur kontrollrummet, rota runt i basen efter ett skepp (vilket inte kommer att vara det enklaste eftersom flera väggar har rasat in och blockerar gångar etc). Kanske kommer det att finnas imperiesoldater kvar? Rollpersonerna kan komma att stöta på plundrare, detta avskyvärda släkte som följer i imperiets spår för att tjäna en hacka på att samla och sälja resterna av de stridande parterna. De kommer att råka ut för lite av varje, beroende på var i komplexet de rör

sig. Följande finns beskrivet men naturligtvis lämnas utrymme för spelledarens uppfinnings-rikedom.

Ett par exempel på vad våra tappra rebeller kan tänkas råka ut för i det forna Reliance IV:

1 Små grupper av imperiesoldater som vaktar/är sårade och kan inte ta sig tillbaka

2 Plundrarband som letar delar - fångade i mitten av en eldstrid mellan två rivaliserande band

3 Gruppen blir uppdelad av ras och de måste återfinna varandra

4 Ett plötsligt ras skadar säkerhetsvakten som måste ha vård omedelbart - leta medicin

5 Ett Dellawokskt rovdjur har smugit sig in i basen...

6 Datorn blir galen och börjar motarbeta spelarna som tror att Dani blivit tokig

7 Spelarna går bort sig i de sektioner vilka inte Dani kan se/lotsa dem igenom

8 Datorn har skadats och för att Dani skall kunna hjälpa rollpersonerna måste något repareras

9 Rebellisk stridsrobot på drift. Sabbar belysningen och skjuter. SLP 7 kan komma in här.

Mot slutet av äventyret kommer spelarna dessutom att stöta på M.Z.

som de först tror är T.Z.. M.Z. kommer att finnas vid rollpersonernas skepp och försöker få T.Z. att komma ut och möta honom. Han har en rebellisk fånge i sitt våld som han torterar för att få ut T.Z. ur Nightwind. Det kommer att bli en magnifik batalj med blixtrande lasersvärd och tung bakgrundsmusik. Rollpersonerna kommer att hinna fram precis i tid för att avleda M.Z.'s uppmärksamhet när de gör entre för att T.Z. skall kunna ränna sitt lasersvärd igenom kroppen på sin bror. T.Z. tar ett ömt farväl av den döende brodern innan han går ombord på Nightwind vars motorer Frein redan värmt upp. Innan de kan fly måste dock Susan reparera den holo-kamouflerade reservutgången som fått en del stryk under attacken. Under tiden kommer övriga i gruppen att störa ut imperiets landsättnings skepp med den stora runda jonkanonen som liksom genom ett under klarat sig. Dock har ett vred gått av men detta kommer Manke att lösa, se den episoden. Landsättnings skeppet blir joniserat och kan inte frakta undan de sista trupperna - Kells anfall blir fördröjt och rollpersonerna hinner laga luckan och fly! Säkerhetsvakten inser att han har levt sitt liv och stannar kvar, tillsammans med den kvinnliga tekniker som fallit för honom, för att

göra ett anfall med den stora runda jonkanonen och på så sätt avleda imperiets uppmärksamhet när rollpersonerna flyr. Rollpersonerna flyr jagade av allsköns imperiesoldater men lyckas nå hyperrymsdfart och kan i sista sekunden hoppa till hyperrymden ackompanjerade av en mäktig explosion när Dellawokk sprängs. De anländer till Tatooine och "The Mos Eisley Golden Crane Inn" och här är det dags att läsa epilogen, tror jag...

ANGÅENDE DANIS ROLL:

Dani befinner sig i en lägenhet i Mos Eisley där hon i normala fall assisterar Frein och T.Z. i deras rebellverksamhet. Anledningen till att hon kontaktar spelarna är att T.Z. använde sig av kraften för att skicka ett meddelande till Danis dator. Hon vet inte varifrån hon fick uppgifterna men hon lyder likväl order och när hon hittar sin fader i Reliance blir hon än mera sporrad i sina försök att hjälpa spelarna att överleva. Överallt i rebellbasen finns kameror och högtalare vilket gör att Dani kan följa spelarnas minsta steg och kommunicera med dem. På vissa platser kan det saknas kommunikationsutrustning och då måste spelaren som spelar Dani gå ut och får inte assistera spelarna (låt det inte bli för ofta).

Mot slutet av äventyret kommer imperiet att ha spårat varifrån Dani sänder och kommer snart att ha inringat huset. De stormar lägenheten och fångslar Dani. Detta kommer spelarna att få höra över komlänken och plötsligt är deras ljus i mörkret borta. Nu får spelarna klara sig själva... (Det kommer att vara de sista 5-10 minuterna så att det inte blir för tråkigt för Danis spelare. Låt henne sitta kvar i rummet i alla fall. Det vore elakt om hon missade den spännande upplösningen) Eftersom hon kan se och höra det mesta som finns i basen är det precis som om hon vore där, fast inte hade någon fysisk kropp. Dani har ett par extra blad i Appendix sju som innehåller hennes speciella information under äventyret. Det är viktigt att hon läser igenom dessa blad under inledningen, se nedan. Danis försvinnande finns beskrivet i appendix sex.

Vissa röster har höjts mot denna typ av komposition. De anser att det vore bättre om Dani hade en fysisk kropp och var med i äventyret annat än "online". Om spelledaren anser det lämpligt kan han låta Dani hitta en robotkropp som hon kan kontrollera från sina kontroller och på så sätt får hon en kropp i spelet. Jag tycker inte att detta är någon rolig idé men jag

skulle inte tveka att kasta in en kropp om spelargruppen som jag spelade med verkade tycka att det var tråkigt.

Bra att veta om M.Z.:

M.Z.'s JEDI-namn är Akhin Drow.

Inuti Miljon Kalkon (Frein och T.Z.s situation):

Miljon Kalkon är nästan oskadd. Ett landningsställ har dock sprängts bort av ett olyckligt turbolaserskott och skeppet har tippat över. När detta skedde välte Oakels vinställ och Frein slogs medvetslös. T.Z. använde sina sista krafter till att kontakta Dani och svimmade strax efter. Frein och T.Z. är alltså avsvimmade under större delen av äventyret och kommer inte att kunna göra något vettigt under äventyret.



Bild

Inledningen - läses av D7 under spelargenomgången

Ett visdomsord från en galax långt, långt borta...

Pappmuggar är förvisso ett gissel. De är visserligen billiga att tillverka, stöttåliga, håller länge i förhållande till produktionskostnaden och kan vikas ihop för att spara plats vid behov. Dock har vissa dyra spritsorter en tendens att få muggarna att svälla på undersidan, något som allt för ofta resulterar i en vält mugg och en fläck på mattan. Werlex-företagens nya muggar i syntetpapp saknar helt denna barnsjukdom. Dessa muggar är å andra sidan ohyggligt svåra att få tag på...

"Kaklonk!" det karaktäristiska ljudet av papp mot metall åtföljdes av ett hjärtslitande vrål. "AAAAAAAAAAAAh!" Oakel Followings mugg med de sista dropparna av "Tatooine Wall of Stone" hade fallit ned på golvet och små, små, rännilar av giftgrön sprit rann längsmed proteriumplattorna och bildade en vacker, men dyr, mosaik.

- Oakel, torka upp det där!

Tucan Toggleware rusade till från förarkabinen och tycktes inte uppskatta det estetiska tillskottet till Nightwinds kajuta.

- "Va, jag? Det var ditt fel, det var du som fick skeppet att skaka till, DU borde torka upp. Dessutom är du skyldig mig 34 krediter för sveda, verk och utspilld sprit!

Oakel verkade inte heller så glad över situationen men det var uppenbart att hans anledning till bestörtning låg på ett helt annat plan än Tucans.

Tucan orkade inte gräla. Han ryckte på axlarna och ignorerade Oakels gnäll.

Värmen i rummet fick snabbt den högoktaniga, flyktiga, spriten att dunsta och snart badade rummet i söta spritångor. Susan Thornberry hostade och kippade efter andan, Tucan rynkade på näsan och Oakel andades med välbehag in den vämjeliga luften.

Quadralog - läses av D7 under spelargenomgången

- [Oakel] - *Ah! Underbart.*
[Susan] - *<Host, host>*
[Tucan] - *Christiak, miljökontrollen, luftkonditionering, fort!*

(Christiak kommer in genom dörren)

- [Christiak] - *Visst Tucan!*
[Tucan] - *Herrgud, Oakel. Varje gång vi tjänar något på att riskera livet slösar du bort varenda credit på flytande dynamit!*
[Oakel] - *Snicksnack! Jag PLACERAR mina surt förvärvade slantar på dyr ESSANS!*
[Susan] - *Sluta nu. Den här disskussionen har pågått ända sedan vi lämnade Tatoonie. Tröttnar ni aldrig?*
[Christiak] - *Susan har rätt. Nu får ni lägga av. Vad för intryck kommer vi egentligen att göra på rebellerina i Reliance om vi gör entre gräländes?*
[Tucan] - *Bah! <Vänder ryggen åt Oakel>*
[Oakel] - *Pff! <Vänder ryggen åt Tucan>*
[Susan] - *Är det någon som kommit på något om vad som kan ha hänt...*
[Tucan] - *...med Frein och T.Z. menar du?*
[Susan] - *Just det.*
[Oakel] - *Jag har minsann försökt att kontakta dem genom 'comm'-en men inte ett ljud.*
[Susan] - *Jag med.*
[Christiak] - *Osså jag.*
[Tucan] - *Sentimentalitet.*
[Oakel] - *Tat lugnt snorvalp! <Hötter med fingret> Annat var det på min tid...då brydde man sig om varann. "Sentimentalitet" pytt!*
[Susan] - *Kan ni aldrig komma överens?*
[Christiak] - *Har du redan märkt det.*
[Susan] - *Skall du börja nu också.*
[Tucan] - *Är det inte Dellawokk där framme?*

- [Oakel] - *Vad säger sensorerna?*
- [Susan] - *Varm gaskropp med en tunn, syrerik atmosfär...*
- [Christiak] - *Ingenting på radarn?*
- [Tucan] - *Ingenting, inte ens en boj. Det är dött.*
- [Oakel] - *Det påminner mig om en historia som jag hörde på "The Crane" I "Mos"...*
- [Susan] - *Månen saknar tydligen större fasta ytor. Jag ser tre platser med fastare yta, det vill säga möjliga lokationer för Reliance, på min scanner.*
- [Christiak] - *En tredjedel av planeten är täckt av syrefattiga gasmoln.*
- [Tucan] - *Susan, kan du scanna igenom dem?*
- [Oakel] - *Det handlade om en resa till de yttre delarna av galaxen...*
- [Susan] - *Negativt, Tucan.*
- [Christiak] - *Vi kommer att behöva skyddsdräkter om vi skall landa i ett sådant där moln.*
- [Tucan] - *Susan, kan vi scanna med markscannern om vi går in lågt?*
- [Oakel] - *Frein och T.Z. fraktade sjutton lådor Plague Rats, denna guds gåva till bardisken...*
- [Susan] - *Troligtvis, men du får hålla dig på ruskigt låg höjd.*
- [Christiak] - *inga problem.*
- [Tucan] - *Lätt för dig att säga, det är ju inte ditt skepp.*
- [Oakel] - *När de blev jumpade av en lömsk pirathövding vi alla känner väl sedan incidenten på Septentrio, Efraeem. Han besköt dem med tunga pulslasrar...*
- [Susan] - *Problemet är att vi måste rikta all scannerkraft ner i backen så vi kommer att få flyga manuellt i gasmolnen...*
- [Christiak] - *Hur dålig är sikten i molnen?*
- [Tucan] - *Jag har en obehaglig föraning om det här...*
- [Oakel] - *Och de var tvugna att nödhoppa till hyperrymden utan att egentligen behöva det eller ha en inprogrammerad rutt.*
- [Susan] - *Liten eller snarare ingen - jag kan inte säga säkert, men alla fakta pekar på det.*
- [Christiak] - *Hmm, en chans på 37 - ganska bra odds.*

- [Tucan] - *Sluta skämta. Det är mitt skepp ni riskerar skrovet på.*
- [Oakel] - *Och så sprängde de iväg ut i tomma intet, med en bortskjuten fenix-parallell och en svårt sargad navdator som inte hade någon aning om var de var eller vart de var på väg...*
- [Susan] - *Ta det lungt, Tucan. Christiak vet vad han gör...*
- [Christiak] - *Precis!*
- [Tucan] - *DEN var bra. Om du så mycket som rör vid mina kontroller...*
- [Oakel] - *Och så fick de en angenäm resa, med sina sjutton lådor essans i bagaget...*
- [Susan] - *Måste ni alltid bråka?*
- [Christiak] - *Nå Tucan, skall du eller jag styra?*
- [Tucan] - *Ta över du, jag blir alltid så nervös av sånt här.*
- [Oakel] - *...Till och med T.Z. måste ha fått kopparslagare av en sådan färd...*
- [Susan] - *Gå ned mot det här punkten och kryssa efter den här linjen här.*
- [Christiak] - *Har du riktat sensorerna?*
- [Tucan] - *Det sköter jag.*
- [Oakel] - *Gamle T.Z. ... <SNYFT>*
- [Susan] - *Vad tjafsar Oakel om, egentligen?*
- [Christiak] - *Hallå, farfar!*
- [Tucan] - *Ja sade ju det. Sentimentalitet.*
- [Oakel] - *Gamle Frein <SNYFT>*
- [Susan] - *Helt borta.*
- [Oakel] - *Jag skulle behöva ett glas...*

(Quadralogen avslutas med ankomsten till Dellawokk)

För en dryg vecka sedan fick ni ett uppdrag av Frein och T.Z., de rebell-agenter som sköter rulljansen på Tatooine och som ni lärt känna väl under er stationering på planeten med de två solarna. Uppdraget innebar förflyttning. Ni skulle lämna planeten ni lärt er älska och hata bakom er, Frein och T.Z. likaså. Ni ville inte, men hade inget val. Man väljer inte var man skall arbeta inom alliansen - man arbetar där man behövs. Med sorgsna hjärtan lastade ni skeppet med den last bränsleceller som ni skulle frakta till ert nya hem, den lilla träskmånen Dellawokk i Relendi 4-systemet, där rebellbasen Reliance låg. Ni hade planerat ett avskedsmöte med Frein och T.Z. men de dök inte upp. Var var de? Ni hade försökt kontakta dem via commlänkar men ingen Frein, ingen T.Z.. Hade de blivit tagna av imperiet? Ni visste att det inte var hälsosamt för dem att vistas i rymdhamnen. Ni lämnade Tatooine med ett orosmoln hängande strax ovanför era huvuden, ett orosmoln som inte hade lättat trots flera lugna dagar i hyperrymden. Trots nyfikenheten och spänningen skulle omställningen till en ny plats och nya ansikten inte bli lätt.

Christiak sänkte farten och tog ned skeppet i atmosfären. Miljon Kalkons dator vecklade ut värmesköldarna och justerade farten. Christiak gick snabbt ned mot ytan och snart susade Miljon Kalkon fram som en smäcker silverpil, bara ett tiotal meter över marken. Christiak gick över till manuell styrning. Man kunde se, i den gröna vegetationen, hur gasbubblor letade sig upp till ytan, bara för att spricka och låta kaskader av det varma, gröna vattnet skölja över omgivningen. Hela planeten verkade vara ett enda gyttor av rötter, och låga, mörkgröna buskar. Sumpgaslukten letade sig in i Miljon Kalkon och Tucan stängde av luftkonditioneringen. Plötsligt flög skeppet in i ett tjockt gasmoln och Christiak fick styra på känn. Sensorerna signalerade ett visst radioaktivt utsläpp nedanför och att marken under dem var betydligt tjockare än planetens genomsnittliga yta. Tucan sände iväg den förprogrammerade signalen som talade om att de hade anlänt och Miljon Kalkon började cirkla över området. Commlänken sprakade till och en röst hälsade dem välkomna till "Lilla helvetet". En traktorstråle fångade skeppet och förde det sakta ned mot marken. Susan fick tillfälle

att ta en närmare titt på landskapet utanför. Ytan var mycket riktigt bara grönt vatten täckt av blommor, gröna blad, rötter och fruktlösa buskar. Helt och hållet oframkomligt. Under dem var marken dock tämligen fast. En ö i det oändliga, gröna havet. En liten kulle med en öppning stor nog att släppa in ett transportskepp av mediumklassen och en stor rund jonkanon var det enda som syntes av Reliance IV, åtmistone över ytan. Några arbetare iklädda lufttäta termooveraller vinkade åt Miljon Kalkon när det försvann in i berget, in i underjorden. Allt blev svart och det enda som hördes var ett svagt, aggressivt surrande. En liten duns indikerade att de hade landat. Oakel fällde ner landgången och gick ut.

[Tempusbyte]

Hela basen skjuter av liv. Överallt springer människor, robotar och xenomorpher omkring och kånkar reservdelar, tankar, dunkar och allsköns behållare. Ur högtalare hörs stressade röster tala och folk stannar upp, lyssnar och följer instruktionerna. Hela miljön skiljer sig brutalt från Tatoines lugna, torra atmosfär. Robotarmar rör sig efter transportband i taket, ledningar hänger ned överallt och man får se

sig för var man sätter fötterna. Hela lokalen är upplyst av ett mjukt, gult sken som ögonen har svårt att vänja sig vid. Luften är dock klar och frisk och nästan för syrerik. En man iklädd rebelluniform med många medaljer går fram mot Tucan och sträcker fram näven. ”Hollowhead, överbefälhavare för Reliance IV, populärt kallat ‘Lilla helvetet’”, säger han när han skakar samtligas händer. ”Kom med här, vi går någonstans där man kan prata ostört”. Han hoppar vant över alla ledningar och pölar och Oakel har svårt att hålla takten. Till slut befinner alla sig på kommandobryggan, insprängd i berget och långt borta från den stökiga och bullriga landningsplatsen. En CP0-enhet står och opererar en terminal, en säkerhetstekniker biter nervöst på naglarna och tittar oförstående på sin holoskärm, han avlyssnar en kodad, utgående frekvens. En respektabel man i en hooverchair samtalar med en hoojib och en xenomorph. Alla verkar helt inneslutna i konversationen. Hollowhead tar till orda:

”Ja, det var trevligt med lite nytt folk här. Vi behöver verkligen de där bränslecellerna. Dessutom har vi ett uppdrag åt er av yttersta sekretess. Vi behöver nämligen några män med ett skepp som kan ta sig till galaxens

utkanter. Vi skickade ett antal skepp till en nyckfull asteroid i Cetha bältet för att upprätta en ny stationär docka för rebelskepp. Inga av skeppen har hörts av på flera dagar och vi börjar bli väldigt oroliga. Vi har inga skepp att avvara för tillfället, och era meriter talar ju till er fördel. 'Jag tror att vi har hittat rätt män för uppgiften', sade jag när jag ögnade igenom era filer inför er förflytning hit. Nå, vad säger ni? Det kanske inte är så illa som det låter. Det blir en lugn och trevlig hyperrymdsresa till Cethabältet och sedan skall ni nog kunna lösa den lilla malören. Dessutom kräver vi på inget sätt att ni skall ta upp kampen med den eventuella fienden..."

[Perspektivbyte]

Just som han säger detta springer tre säkerhetsvakter in i rummet klädda i exorustningar. De knuffar er och Hollowhead bryskt åt sidan. Två av dem är beväpnade med pulslaserkarbiner och den tredje av dem tittar på en liten handterminal. Sedan pekar han på CP0-enheten som fortfarande står och opererar sin terminal och skriker: "Där är den!". Hans beväpnade kollegor är inte sena att sända en skur av violetta laserblixtar över droiden som faller ihop

på golvet i en hög av rykande metaller. Den tjuter en tyst men gäll signal och sekunden senare exploderar den och kastar er, Hollowhead, säkerhetsvakterna och alla andra som finns i rummet över ända. När det åter börjar klarna genljuder hela Reliance IV av ljudet av sirener. En stressad mansröst meddelar att basen är under attack och att en full evakuering skall inledas omedelbart. "Detta är ingen övning, jag repeterar; detta är ingen övning". Snart skakas hela jorden av en serie skalv, tätt åtföljd av ännu en. Det är precis som om något slog ned i marken med ohygglig kraft. Holokartan i mitten av rummet visar en bild över den del av Dellawokk där Reliance ligger och i planetens termosfär kan man tydligt urskilja en stjärnjagares karaktäristiska konturer. Ett alldeles nära skalv får förbindelsegången mellan landningsplattan och kommandobryggan att rasa in och ni är fångade som råttor. Alla terminaler är fyllda med data och ur alla högtalare strömmar olika meddelanden. Skepp som är skadade och som inte kan fly, skepp som kräver assistans, skepp som jagas av tiejagare och så vidare. Den terminal som tills alldeles nyss opererades av den nervöse teknikern visar meddelanden som uppenbarligen kommer från den anfallande styr-

kan. Olika låsningspositioner för turbolaserbatterier, kryptiska lägeskoder. Ni står som paralyserade. Plötsligt sänds ett prioriterat meddelande till alla stykor ut. Tydligen skall beskjutningen upphöra. Tucan och Christiak försöker förtvivlat ta sig igenom raset, ut från kommandobryggan men det verkar omöjligt. Plötsligt hörs ljudet av marktrupper genom högtalarna och snart följer ljuden av massakern på alla arma stackare som inte lyckats fly. Tagna och tysta hör ni ljuden av laserskott, stormtruppernas klampande och skriken från de sårade och döende.

Tiden tycks stå stilla. Ljuden utanför dör bort och lämnar det forna Reliance tyst och öde. En skrämmande tystnad slår emot er och ljuden av era egna hjärtslag blir allt mer påtagliga. En välbekant röst sprakar till i commterminalen och ljudet av Admiral Thryghors befallande stämma ekar över kommandobryggan: "Alla trupper drar sig tillbaka omedelbart! Alla trupper måste ha lämnat markytan inom fem timmar då överste Kell fullföljer sin plan och spränger planeten i småbitar. Akhin har befälet över operation... bzzzt" sedan dör kanalen och det blir åter tyst och stilla. Det enda som hörs är bruset från de illa åtgångna terminalerna och rasslet av jord och

sten från den inrasade gången. Hojiben rör på sig. Den gamle i hooverchairen har klarat sig, en av säkerhetsvakterna också tydligt. Hollowhead är död och likaså säkerhetsteknikern. Oakel försöker ruska liv i xenomorphen, Tucan ser till en tekniker, och Christak hjälper en liten budbärarrobot med larvfötter som hamnat på rygg. Susan skakar på huvudet; "Jag hade en obehaglig föraning om det här..."

Är du klar, då börjar vi...

ÄVENTYRET PÅ PAPPER:

MANUSET

Hur är då äventyret nedtecknat. Hur skall man på bästa sätt tillgodogöra sig den information som man "måste" känna till för att framgångsrikt kunna leda äventyret. Äventyret är indelat enligt följande:

Förtexterna (Är du en traditionell, sekvensiell läsare har du förmodligen läst detta redan)

Bakgrund till äventyret - *Varför?*

Äventyret i "korthet" - *Vad förväntas hända?*

Bra att veta om vissa karaktärer - *Fler pusselbitar faller på plats!*

Inledning inklusive quadralogen - *Läses av D7 under spelargenombgången.*

Index till manuset - *Denna text.*

Episod I	<i>I vilken situation rollpersonerna befinner sig när äventyret tar sin början...</i>
Episod II	<i>Mötet med Dani Giel</i>
Episod III	<i>Ventilationschaktet; vägen ut</i>
Episod IV	<i>Vad som händer i basen under rollpersonernas vistelse i densamma</i>
Episod V	<i>Återvändsgränd, spelledarperson 7 kommer in här</i>
Episod VI	<i>Mötet med M.Z.</i>
Episod VII	<i>Användandet av den stora runda jонkanonen, det vill säga upplösningen</i>
Epilogen	<i>Spelledaren rundar av</i>
Appendix I	<i>Närmare beskrivning av de 6 spelledarpersonerna</i>
Appendix II	<i>Det grafiska appendixet med bilder</i>
Appendix III	<i>Mellanspelen</i>
Appendix IV	<i>Kartor och ritningar</i>
Appendix V	<i>Kort om fri-form konceptet LÄS DETTA FÖRST!</i>
Appendix VI	<i>Vad Dani kan och inte kan göra</i>
Appendix VII	<i>Danis information innan äventyret tar sin början</i>

EPISOD I – HUR STÅR DET TILL?

Rollpersonernas exakta situation när de spelarna får kontrollen över dem är följande: Oakel har lyckats väcka xenomorphdiplomaten till liv. Denne tjartrar något oförståbart och verkar inte kunna tala BASIC. Tucan har lyckats bryta genom isen hos den kvinnliga teknikern som är chockad och rädd. Christiak har vänt den lilla budbärarroboten på rätt köl och står brevid Oakel. Susan vänder tillbaka till verkligheten efter en stunds inre funderingar. Samtliga spelare är en ”smula” tagna. Spelledarpersonerna som rollpersonerna måste ta om under resten av äventyret finns beskrivna i appendix ett.

Rollpersonerna är som sagt var chockade av händelserna utanför. Tucan har gripits av en smula klaustrofobi men vill inte för sitt liv visa det för någon. Christiak är som vanligt dödsföraktande, Susan är smått uppgiven och Oakel tar det hela med stort lugn. Det är bra om rollpersonerna hinner bekanta sig lite med spelledarpersonerna. Åtminstone en presentation kunde vara på sin plats.

Spelarna förväntas försöka finna ett sätt att ta sig ut på. Detta är fullkomligt omöjligt. Låt därför inte denna

passus av äventyret ta för lång tid. *Eftersom Dani Giel, den femte spelaren, inte kommer in i spelet förrän i episod två är det ännu viktigare!* Det viktigaste är inte att äventyret följer manus utan att spelarna har roligt och att de ges utrymme att visa vad de går för. Om rollpersonerna försöker gräva sig ut genom den inrasade gången, som är den enda utgången från kontroll-rummet, finner de snart att det är totalt värdelöst - det skulle ta flera dagar. De kan också konstatera att det finns en stor ventilations-trumma i taket (ca fyra meter över golvet) och att det kommer in frisk luft från denna. Låt rollpersonerna försöka komma upp till ventilations-trumman. De kan slita loss terminaler och stapla på varandra, eller ställa sig på varandras axlar. Skyddet som sitter för trumman kan de antingen skjuta bort (varpå laser-rikoschetter uppstår och tvingar folk att kasta sig för att inte bli träffade) eller skruvas bort med hjälp av Carlas utrustning. Bakom skyddet döljer sig en stor fläkt av roterande blad-typen och dessutom finns ett anti-inkräktarsystem med parallellt löpande laserstrålar som sårar sönder alla som försöker ta sig in i, eller ut ur, ventilationstrumman. Att slå av detta system hade varit svårt även om terminalerna i rummet hade varit

hela. Nu när de är trasiga är det omöjligt. Rollpersonerna behöver inte upptäcka allt detta - bara det faktum att de inte kan komma ut skall göras uppenbart.

När rollpersonerna börjar misströsta eller när episoden börjar bli alltför tidskrävande (mer än fem minuter) är det dags att hoppa till episod två - introducerandet av Dani Giel.

Episod II - Danis uppdykande; "En röst från en galax långt, långt borta..."

När rollpersonerna inser att det inte är mödan lönt att försöka ta sig ut är det dags att introducera den femte spelaren - Dani Giel. Som nämnt ovan är det viktigt att episod I inte tar för lång tid eftersom det är tråkigt för Dani att sitta inaktiv under lång tid.

FÖLJANDE TEXT ÄR TAGEN RÄTT UR MANUSET »

"Plötsligt sprakar det till i en commterminal. En vän, trevande kvinnoröst försöker förtvivlat göra sig hörd men dränks i eterns brus. Det är uppenbarligen inget imperiemeddelande. Susan kastar sig fram till datorn och försöker isolera signalen. Hon trycker på knappar och

vrider på rattar och får slutligen in en klar signal. '...upprepar, alla överlevande tar sig till närmaste commterminal och sänder slutkod 18 via term 7 - alltså slutkod 18 via term 7. Slut på meddelandet.' Den nervösa rösten dör bort och rummet blir åter tyst. Manke kastar sitter som förstenad. Han stirrar tomt framför sig och mumlar något. Plötsligt rycker han till och stirrar på Susan med vild blick. 'Dani? ... DANI!' skriker han och tar sig snabbt fram till commterminalen och knuffar undan Susan. Med vana fingrar trycker han in koder och kommandon. Han glider tillbaka en halvmeter från panelen och stirrar förvåntansfullt på högtalaren ur vilken kvinnorösten nyss framklingade. En halvminut senare sprakar högtalaren till igen. 'Pappa?'. Den väna kvinnorösten ekar åter igen på kommandobryggan och Manke svarar, med tårarna rinnande ur ögonen. 'Dani, älskade Dani...'. 'Pappa!'. ”

« DENNA EPISOD BÖR ROLL- SPELAS »

Dani kan berätta att rollpersonerna de enda som sänt slutkod 18 till henne (de är med andra ord de enda som har överlevt), där hon sitter vid term 7. Hon undrar vad som hänt och hur situationen är. Hon beklagar sig

över att hennes far är i ett sådant klister men slutar strax gråta och hennes uppgivenhet ersätts strax av en benhård vilja att kämpa. Hon beslutar sig strax för att leda rollpersonerna ut ur komplexet eftersom hon är den enda som kan ta kontroll över datorerna (de flesta panelerna i kontrollrummet i vilket rollpersonerna står gick sönder när CP0-enheten exploderade).

Danis uppdrag är alltså att leda rollpersonerna ut ur basen. Detta kan naturligtvis skötas på många sätt. Om spelaren är tillräckligt innovativ kan denne hitta på hur mycket som helst. Vad som finns i basen som Dani kan påverka (i form av robotar som hon kan kontrollera etc...) lämnas helt fritt för spelledaren att avgöra. Om Dani bara fungerar som en ”on-line storebror” så är det bara att beklaga. Det finns mycket som kan göras över ett comm-nät i Star Wars™. Om spelledaren tycker att det är trist att Dani saknar fysisk kropp i spelet - åtminstone på plats - så kan alltid en fjärrstyrd robot dyka upp...

Eftersom den större delen av datorhjärnan på Reliance är sönderslagen måste Dani sköta hissar, löpande band, och så vidare på rollpersonernas färd ut ur basen.

Appendix sex behandlar lite närmare vad Dani kan och inte kan göra.

Dani kan snabbt få fram kartor över kontrollrummet och lista ut hur spelarna kan ta sig ut. Om spelarna redan hittat ventilations-schaktet kan Dani slå av fläkten och laserskyddet så att spelarna kan ta sig ut. Det finns en stege i ventilations-trumman längre bort och om Christiak står på Tucan axlar (eller motsvarande), eller om Susan lånar Mankes Hooverchair, kan man hämta ned stegen och på så sätt få ut alla. Eftersom Mankes Hooverchair är en dyr Werlex-modell så kan han, utan problem, sväva upp ett par meter lodrätt och komma ut genom ventilationstrumman. Man skall dock vara ganska lätt för att kunna sväva i den och det är bara Manke, Susan och Carla som har rätt vikt och tekniksinn för uppgiften.

Eftersom Dani har kameror och access till inspelat material från invasionen av basen kan hon räknas som ”närvarande”, åtminstone andligen. Det är därför helt okej om Danis spelare hör hela inledningen och får reda på allt som händer. På det viset slipper spelledaren berätta hela visan för Dani om igen. Passusen där Dani kommer in kan antingen rollspelas av

spelledaren eller Danis spelare. Observera att det är viktigt att det verkligen framgår vad Danis roll i äventyret är, så att inte hela äventyret stagnerar här. Spelledaren kan förse Dani med kartor över rummet och hinta henne om att hon är rollpersonernas enda räddning!

EPISOD III - VENTILATIONS-SCHAKTET: VÄGEN TILL FRIHETEN

När rollpersonerna väl kommit ut i ventilationstrumman tror de kanske att deras väg ut till resten av basen är säkrad. Så är emellertid inte fallet. Ventilationstrumman är full med spärrar och fläktar och galler. Till råga på allt är hela det labyrintartade systemet inte kartlagt, Dani kan åtminstone inte skaffa fram några kartor. I ventilationstrummorna finns inga kameror eller högtalarsystem så Dani har ingen aning om vad rollpersonerna tar sig för när de väl är inne i den. Om rollpersonerna tror att de kan komma någonvart i utan Danis hjälp och försöker utforska Reliance ventilationstrummor kommer de utan tvekan att villa bort sig och på så sätt förlora dyrbar tid. Se till att de inte får springa runt allt för mycket utan Dani så att hon får det tråkigt. Karta över den del av ventilationssystemet i vilket rollpersonerna är menade att röra sig finns i appendix fyra.

I ventilationstrummorna har rollpersonerna sitt första möte med fasorna som dväljes i Reliance. En avert till mynocker har bosatt sig inuti trummorna och sitter fast som fladdermöss och suger på elkablarna. När rollpersonerna kommer klampande störs de i sitt energihamstrande och anfaller rollpersonerna genom att flyga emot dem och försöka klösa dem med sina klor. Hojiben, Tylk, blir skräckslagen då han på sin hemplanet har liknande monster fast tiofalt större. Om rollpersonerna börjar skjuta mot mynockerna flyr dessa ut ur ventilationsrtumman och ut i basen där de kommer att dyka upp i en senare del av äventyret. I detta fall hinner de bara tömma rollpersonernas laserpistoler till hälften. Om rollpersonerna väljer att bara mota bort mynockerna kommer de att klara sig något tilltygade ut ur ventilationstrumman och samtliga av rollpersonernas laserpistoler är tömda på energi. Dessa kan lätt fyllas på vid en energibank (sådana finns överallt). Låt dock inte rollpersonerna märka detta förrän det är dags att använda sina laserpistoler.

Bild

EPISOD IV – VISTELSEN I RELIANCE

När rollpersonerna väl kommer ut ur ventilationsschaktet slår en vidrig syn emot dem. Hela basen är ställd över ända och överallt ligger stackare som blivit offer för Thrygors trupper. Vad som hänt med de skepp som flytt är det ingen som vet.

Hela golvet är täckt med blod och döda kroppar. De flesta bär rebelluniform eller civila kläder. Bland de döda kan en och annan stormsoldat finnas. Att Reliance har fallit är fullständigt uppenbart. Lukten av varmt blod hänger i luften och det är kvavt och otrevligt. Förutom de ljud rollpersonerna gör är basen i stort sett helt tyst. Ett svagt droppande från ett läckande rör, ljudet av en maskin som står på och ljuden av lösa stenar som faller till marken där taket har rasat in. Hela upplevelsen av Reliance IV efter Thrygors gästspel är menad att vara en smula magvändande och osmaklig. Hundratals döda kroppar överallt, sönderskjuten materiel. De dödas förvridna ansikten och det kalla blänket från den vita metallen i stormtruppernas rustningar. Hela bilden av massakern skall piska rollpersonerna i ansiktet under resten av äventyret. Anledningen till avsaknaden av sårade är att Thrygors trupper gjorde processen kort med dessa när de drog sig tillbaka.

Vad skall rollpersonerna göra? Vad går äventyret egentligen ut på? Jo... Rollpersonerna skall överleva. Detta görs bäst genom att inte dö. Detta uppnår man genom att ta sig så långt bort bort från Dellawokk som möjligt. Detta görs i sin tur bäst med ett rymdskepp. Tucan vägrar att lämna Dellawokk utan sitt skepp, Miljon Kalkon. Ergo: Äventyret går ut på att försöka hitta ett skepp att fly från Dellawokk med, i första hand Miljon Kalkon, i andra hand vad som helst som flyger. Det finns naturligtvis inga andra skepp än Miljon Kalkon att fly i så det är bara att leta.

[NOT TILL DEN CÅRE SPELLEDAREN »

När rollpersonerna rör sig i Reliance är det viktigt att de hela tiden måste använda sig av datorn. Dörrar som plötsligt inte öppnas automatiskt och passerkort till vissa avdelningar som rollpersonerna inte har eftersom de inte hann bli registrerade i basens dataregister när de kom. Det är därför viktigt att Dani hela tiden är alert och hjälper rollpersonerna. Dani har en liten karta över Reliance som inte går att överföra till de övriga rollpersonerna. Det är med hjälp av denna som hon skall försöka guida dem dit de skall. Var noga med att använda dig av den bredea

spelledarpersons fauna du fått så att det blir en hel del rollspel mellan händelserna. Det är inte meningen att rollpersonerna skall lära känna Manke, Tylk eller någon annan (det finns det ju inte tid till) men det hindrar ju inte förekomsten av långa diskussioner om situationen eller annat relevant. Rollpersonerna skall ju fly från Dellawokk och för detta behövs ett skepp. Vad dockorna ligger vet spelarna inte så det är bara att leta. Huruvida Miljon Kalkon är helt vet de inte heller och de kan bara hoppas. Under hela äventyret är de alltså på jakt efter ett skepp att fly i. Gör klart för spelarna att det inte finns något annat sätt. Att ta stormoldaters rustningar är uteslutet eftersom Squallaxx inte passar i en, Manke sitter i en Hooverchair och Tylk är på tok för liten. Vad skulle de göra sedan, förresten? Att blanda sig med de andra truppen ombord på en stjärnjagare är inte att rekommendera. Placera gärna ut ”pekskyltar” med skeppsymboler i Reliance men gör det inte lätt att hitta. Målet är Miljon Kalkon och denna kommer inte att hittas förrän i slutet av äventyret!

Vad som kan hända rollpersonerna i Reliance är svårt att sätta fingret på. Under denna episod följer ett antal

förslag som på inget sätt måste vara med, spelledaren är fri att själv brodera ut, sålla bland och vända på samtliga händelser. Notera att i samtliga händelser kan spelledarpersonerna agera, även om det inte står något om det i texten. G7-V7 kan kanske hjälpa till med något eller Everex kanske attackerar stortrupperna på eget bevåg. Hur spelledarpersonerna skall agera är helt upp till spelledaren.

Vad som är viktigt för att **samtliga äventyr** skall ha en viss övergripande story är att roll-personerna **skall uppleva följande**: (Ingen egentlig kronologisk ordning)

Rollpersonerna får ständig hjälp av Dani till att t.ex sköta transportörer mm.

En sårad rebell använder sig av sin commlänk för att sända ett nödanrop på samtliga frekvenser.

Rollpersonerna är naturligtvis tvingade att rädda denne.

Rollpersonerna möter en robot som löper amok och skjuter allt som rör sig (läs: rollpersonerna). Spelledarperson sju griper in här.
(Se episod V)

Rollpersonerna får vid något tillfälle syn på M.Z. i full karriär på väg mot T.Z.

Everex Raftom, säkerhetsvakten, blir på något sätt skadad.

Rollpersonerna möter M.Z. och bevittnar striden mellan T.Z. och M.Z. utan att kunna göra någonting. (Se episod VI)

Samtliga av händelserna nämnda ovan finns beskrivna nedan.

Det är inte meningen att enbart dessa händelser skall utgöra rollpersonernas vistelse i Reliance. Spelledaren kan improvisera fram egna händelser eller välja bland de som finns beskrivna nedan.

Angående denna typ av komposition Vissa spelledare har en tendens att bli förbannade när äventyr/kompositioner av den här typen dyker upp. De klagar med hög röst på att "rollpersonerna inte kan styra äventyrets utgång" och att det "inte är någon vits med ett så här 'styr't äventyr". Jag besvarar följande kritik här och nu för att undgå dessa vilda och het-siga debatter under konventets gång. Om någon spelledare motsätter sig mitt sätt att komponera Star Wars-äventyr är jag villig att diskutera det under civiliserade former i D7-rummet och inte under spelledargenombången.

Mina motargument (Extraläsning för den som inte uppskattar min kompositionsteknik)

Huvudsaken är inte att rollpersonerna löser ett komplicerat fall; huvudsaken är att de tror att de löser det. Folk åker på konvent för att ha roligt och spela konventsäventyr. Dessa skiljer sig ifrån rollspelsäventyr så till pass att de inte innehåller alla de nyanser som utmärker ett normalt äventyr. Detta går helt enkelt inte på grund av tidsbrist. För att inte själva rollspelandet, det primära, skall bli lidande för att spelarna koncentrerar sig alltför mycket på problemlösning serverar jag en lättare variant. Rollpersonerna ramlar in i händelserna. Mycket perifera händelser utan någon egentlig mening för äventyret ger spelledaren större möjlighet att anpassa sig efter sin grupp och på så sätt göra det roligare för alla parter. Om utkomsten av en speciell handling inte spelar någon större roll för äventyret i sin helhet så kan äventyret ta flera olika vändningar. Man kan alltså "misslyckas" med en massa saker eftersom det inte har med äventyrets utkomst att göra! På så sätt behöver en grupp inte klara av alla svårigheter de stöter på under äventyrets gång för att klara sina mål. Min personliga uppfattning (stödd och Tranmärkt™ av D7) är att detta gör

äventyret mänskligare och roligare. Det är mer nervkittlande att inte klara allt än att hela tiden vara framgångsrik. Att det sedan är fruktansvärt enkelt att klara äventyret, eller rent av meningen att man skall klara äventyret (det är här som vissa opponerar sig), tycker inte jag tar udden av upplevelsen. Oftast förstår inte spelarna att deras handlingar inte spelade en alltför avgörande roll och om spelledaren har serverat ett tillräckligt bra händelseförlopp i övrigt så bryr de sig inte i alla fall. Det är mycket roligare att åka på konvent och "klara äventyren" än att misslyckas. Låt spelarna leva.

Tobias Wrigstad. Fil komp., D7

Följande är exempelhändelser som kan/skall infogas i äventyret. På kartan finns markerat i vilken del av basen som det är passande att en viss typ av händelse inträffar. Som vanligt är detta helt upp till spelledaren att följa eller ignorera. Om en handling som innebär att Dani inte kan vara med drar ut på tiden är det lämpligt om spelledaren kompenserar Dani med att spela en passus med henne i enrum. Ja, jag vet att det är idiotiskt med två skilda grupper som spelar, men i det här fallet finns det nog ingen bättre lösning om inte spelledaren, som föreslagt ovan, har ta-

git in en fjärrstyrd robot som kropp åt Dani.

SMÅ GRUPPER AV IMPERIE-SOLDATER SOM VAKTAR/ÅR JÅRADE OCH KAN INTE TA SIG TILLBACA

När Akhin Drow, alias M.Z., skall in i Reliance är det inte helt otroligt att man posterar ut vakter som ser till att Akhin går säker. Dessa vakter kommer med all säkerhet att försöka ta död på rollpersonerna som kommer att få det hett om öronen. Det bästa är förmodligen att fly från stormsoldaterna som gör sitt bästa för att spåra upp dem. Imperiesoldater som stryker omkring kan vara ett spänningsmoment under äventyrets gång. Det kan även finnas skadade stormsoldater som är oförmögna att ta sig tillbaka. Dessa är medvetna om att det inte kommer komma någon räddning och de kämpar in i det sista för att skjuta rollpersonerna. Det är bättre att dö i strid än att sprängas i luften. Dessa skadade soldater kan finnas lite varstans. Om rollpersonerna inte har någon energi i sina laserpistoler så kan det vara en kul, klassiskt, spelmoment där rollpersonerna måste smyga omkring, omgivna av övertaliga stormtrupper som hotar att döda dem...

PLUNDRARBAND SOM LETAR DE-LAR

I imperiets bakhasor återfinner man det lägsta av alla livsformer - plundrarna! Dessa låga varelser som livnär sig på att ta tillvara och sälja resterna efter imperiets framfart. De tar sårade och säljer som slavar, de tar tillvara rebellernas skepp och säljer tillbaka dem till rebellerna - dyrt. Plundrarna är galaxens avskum som inte förtjänar mer än att möta den kalla döden i Gezas saltgruvor. Överste Kells stjärnjagare är inget undantag. Även han åtföljs av plundrarna och nu har dessa gått ned för att ta vad som går att ta i Reliance, ovetandes om den dom som vilar över Dellawokk. Rollpersonerna kommer att stöta på två plundrarband som slåss över en nästan intakt fräsarcykel (dessa användes vid övervakning av Dellawokks yta) och de blir fångade i mitten av eldstriden. Rollpersonerna hatar naturligtvis plundrare (liksom alla andra sunda varelser i galaxen) och kommer inte att visa någon pardon mot dessa avskum. Låt Dani hjälpa till här. Rollpersonerna kan inte göra annat än hålla stånd i mitten av eldstriden. De två plundrarbanden tror att rollpersonerna är ett tredje plundrarband och börjar genast bekjuta dem också. Nu är Dani ovärdelig. Eftersom hon

inte har någon fysisk kropp kan hon informera rollpersonerna om läget, var det finns plundrare att skjuta på, om ett viss ställe är säkert att sitta på, om det är säkert att göra en utbrytning osv. Hon kan kanske till och med slåss med hjälp av maskiner som finns i rummet. Det kanske till och med finns en takmonterad laser? Huvudsaken är att rollpersonerna klarar sig levande ur detta och att alla spelledarpersoner klarar sig såvida inte rollpersoneran shabblar till det extremt.

GRUPPEN BLIR UPPDELAD AV RAS OCH DE MÅSTE ÅTERFINNA VARANDRA

Denna händelse kanske inte är att rekommendera eftersom det betyder att man måste dela upp gruppen, något som både är tråkigt för spelarna och tar onödig tid. Undvik därför händelser av den här typen men håll gärna samman gruppen genom att medelst ras minska valmöjligheterna. Om det är nödvändigt att dela på gruppen är detta en bra metod. Det kan också kombineras med punkten under för maximal effekt.

ETT PLÖTSLIGT RAS SKADAR SÄKERHETSVAKTEN SOM MÅSTE HA VÅRD OMEDELBART - LETA MEDICIN

När rollpersonerna tar sig fram igenom en gång som blivit beskjuten av Kell rasar taket plötsligt in och Everex ben kläms under åtskilliga mängder jord och sten. Everex blir mer förbannad över att han blivit krympling än ledsen och när spelarna väl får fram hans ben är han förbannad och betar sig som ett svin. Carla stöder honom under armen och gruppen kan fortsätta. Efter ett tiotal meter vrålar Everex till och tuppar sedan av. Tylk meddelar att han svimmat av smärta och efter en snabb diagnos av benet märker rollpersonerna hur det är ställt. Innanför exorustningen har huden slitits upp och blod rinner i strida strömmar ned för det flerledade benet. Om Everex inte skall dö av blodförlust måste de snabbt hitta ett medkit med plasthud och extrablod. Spelarna tvingas leta efter medicin och Dani kan försöka leda dem till sjukstugan. Vad som sedan händer på vägen dit är en helt annan historia...

ETT DELLAWOCKSKE ROVDJUR HAR SMUGIT SIG IN I BASEN

En minaj, ett kängruliknande amfibie-rovdjur, har smugit sig in i basen genom ett av Kells turbolasrar uppslitet hål. Minajer dödar för nöjes skull och äter bara levande föda. Den får snart korn på rollpersonerna och börjar

leta igenom basen efter dem. Den kommer att göra en hel massa ljud ifrån sig och på så sätt kanske skrämma rollpersonerna. När minajen är nära rollpersoerna kommer den att gå till attack och försöka ta död på Everex, Tucan eller Christiak eftersom dessa är de resligaste i gruppen. Att döda en minaj är inte det lättaste och det kommer att krävas stor insats från samtliga i gruppen. Låt gärna minajen vara så snabb att rollpersonerna upplever den som flera. Den kan jaga in dem i ett rum och stå utanför och vråla och krafsa på dörren. Dani kanske kan hjälpa till? Det återstår att se. Om det finns imperie-soldater kvar i Reliance kan dessa bli sönderslitna av minajen när denna lurar på rollpersonerna.

DATORN BLIR GALEN OCH BÖRJAR MOTARBETA SPELARNAS SOM FÖR ATT DANI BLIVIT LÖSLIG

Datorn fick som bekant en knäpp i början av äventyret och detta ledde till en bug i systemet. Denna bug har nu fortplantat sig så till den grad att den börjar påverka datorns handlande. Datorn får helt enkelt för sig att spelarna är fiender som måste elimineras och börjar motarbeta dem. Dörrar får plötsligt liv och stängs mitt framför nosen på rollpersonerna. Strax stängs också dörren bakom och

rollpersonerna kan se sig fångade. I detta fall kan Tylk äta energi och på så sätt få dörren att öppnas eller så får Dani rycka in. Detta är inte det enda datorn gör. Den beskjuter rollpersonerna, stänger av länkarna till Dani, kräver nya passerkort med mera. Låt spelarna tro att det är Dani som försöker ta död på rollpersonerna.

Detta digitala problem kan Dani rätta till genom att programmera om datorn eller motsvarande. Annars får rollpersonerna stå ut med att datorn och Dani slåss om herraväldet över Reliance under resten av äventyret.

SPELARNAS GÅR BORT SIG I DE SEKTIONER VILKA INTE DANI KAN SE/ LÖSLA DEM IGENOM

Om detta händer så låt det inte ta för lång tid. Stackars Danis spelare måste sitta överksam i ett annat rum och har ingen aning om vad som händer. Låt gärna vissa sektioner sakna högtalarsystem så att hom bara kan följa deras rörelser via kameror (spelarna kan försöka kommunicera med Dani men får inget svar, ingen vet vad som händer) men inte hör ljudet. Skär gärna av förbindelsen ibland i kritiska situationer och låt datorn bugga ur så att spelarna inte förlitar sig helt på Dani. Ibland kanske överföringen är så dålig att roll-

personerna hör fel. Ibland försvinner ljudet under en strid och dani måste handla efter eget huvud. Ibland visar datorn fel och rollpersonerna går vilse. Länken med Dani inte är helt perfekt utan störs av imperiet. Huvudsaken är dock att vi inte får en uppdelning mellan Dani och de andra spelarna - åtminstone inte alltför lång, eftersom den stackars spelaren som spelar Dani inte får vara med och spela, utan får sitta ensam någonsans!

DATORN HAR SKADATS OCH FÖR ATT DANI SKALL KUNNA HJÄLPA ROLLPERSONERNA MÅSTE NÅGOT REPARERAS

Plötsligt dör Danis röst bort och belysningen släcks. Det blir kolsvart och surret från fläktarna avtar. Alla datorterminaler blir svarta och dör. Minuterna går. Om rollpersonerna rör sig kommer de ohjälpligen att gå in i någonting och gör illa sig. Det är fullkomligt vanskligt att röra sig. Efter ett par minuter kommer nödaggregatet igång och ett matt, flackande sken lyser upp basen. Datorerna startar igen och rollpersonerna kan lyssna till uppstartssekvensen som sänds ut över samtliga högtalare. Länken till Dani är oåterkallerligen borta och död. I det här fallet måste rollpersonerna jobba

på sitt håll och Dani på sitt håll för att återknyta kontakten. Dani får använda sig av sin terminal och knäcka sig förbi imperiets störsändningar och rollpersonerna måste byta kretsar i en mainframe-dator som de har vissa problem att lokalisera. Susan och Carla lyckas efter ett tag att byta kretsar och snart kan de kommunicera med Dani. Om spelledaren vill kan han låta rollpersonerna själva komma på att de skall återknyta över term 7 som Dani sade i sitt första meddelande till rollpersonerna. Hur spelledaren väljer att handskas med denna situation är helt upp till den samme.

TYLK BLIR BORTRÖVD AV EN MYNOCK

Om spelarna skrämde bort mynockerna i ventilationstrumman i äventyrets början med hjälp av laservapen flydde dessa ut i basen där de har tuggat sönder kameror och ledningar och försvårat rollpersonernas redan smått olustiga situation. Nu har en stor mynock emellertid fått syn på Tylk, där han sitter på någons axel, och nu gör mynocken en lågsniffning och griper tag i Tylk och flyger iväg. Det kan bli en vild jakt på mynocken (man kan inte skjuta den, för då riskerar man att träffa Tylk) genom Reliance gytter av gångar och rum.

Detta är ett utmärkt sätt att få rollpersonerna dit man vill. Upplösningen av denna händelse kan vara allt ifrån att Tylk dör till att rollpersonerna fastnar i en hiss och Tylk räddar dem genom att äta den energi som håller rotox™dörren stängd. Spelledaren ges fria tyglar.

WARSCH – EN ÖVERLEVANDE

Rollpersonerna plockar upp en signal på sina commlänkar. Det är en svårt sårad rebell som ber om hjälp. Han undrar om det finns några överlevande som kan hjälpa honom. Han är skjuten i benen och magen och behöver hjälp omedelbart. Han kan inte säga var han är, men Dani kan plocka upp honom på en kamera. Efter en stunds letande efter Warsch, som soldaten heter, kommer rollpersonerna fram till det rum i vilket han befinner sig. Eftersom Warsch i sin desperation att bli räddad sände sitt nödanrop på samtliga frekvenser plockades det också upp av imperiesoldater som genast tagit sig till Warschs rum för att knäppa alla eventuella överlevande. Denna episod kan ta sig ut på ett flertal sätt:

Rollpersonerna hittar Warsch och sekunden senare anländer stormsoldaterna. Det blir en klassisk Star Warstrid.

Stormsoldaterna har gömt sig och inväntar rollpersonernas ankomst.

Ett klassiskt bakhåll. Rollpersonerna blir beskjutna och måste kasta sig med bacom en panel, brevid Warsch.

Stormsoldaterna har skjutit Warsch och överraskas när rollpersonerna dyker upp. Rollpersonerna får i detta fall ett utmärkt tillfälle att hämnas på imperiet för deras grymhet.

Stormsoldaterna och Warsch ligger och skjuter på varandra när rollpersonerna dyker upp. Rollpersonerna kan i detta fall antingen själva ge sig in i striden eller ta sig runt och anfälla stormtrupperna i ryggen.

Om flera spelledarpersoner har dött kan spelledaren låta Warsch överleva. I annat fall dör han, antingen i strid eller av sina tidigare skador. En överlevande Warsch måste släpas omkring på eftersom han är oförmögen att gå. Om Manke är död kan man använda hans hooverchair för att förflytta Warsch. Dani kan få kontrollen över en takmonterad laserkanon under striden, och därmed rädda rollpersonerna mot den överlägsna styrkan. Alternativt kan hon få tag på en

svets som löper i spår i taket eller en fast robotarm som precis når fram till stormtrupperna. Låt Dani komma på sådana saker själv och låt henne helst improvisera. Det är roligare om hon själv kommer på att hon kan hjälpa till och att en taksvets kan vara det perfekta vapnet. Åter igen läggs detta i handen på spelledaren.

Warsch Ersome - Pilot

Warsch är en flygare som precis skulle bemanna sin Avinge när imperiet sprängde sönder luckan ut. Han är svårt skadad och kommer att vara en börda under äventyret. Om Everex är död kommer Warsch att ta hans plats i slutet av äventyret.

Warschs utrustning: Ett söndertrasad pilotstall, en commlänk och en tung laserpistol.

BASEN HOTAR ATT ÖVERSVÄMNAS AV VATTENMASSORNA UTANFÖR.

En salva från Kells tunga turbolasrar har sitit upp ett hål i berget som Reliance ligger i. Grönt vatten forsar in genom öppningen och hotar att vattenfylla basen. Det kommer naturligtvis att ta mer än fem timmar tills basen är fylld men vattnet kanske skadar något som är essentiellt för rollpersonernas eventuella flykt. I

rummet finns ingen kamera så rollpersonerna måste berätta för Dani hur det ligger till. Att täta hålet är inte så svårt, bara rollpersonerna och Dani väljer att samarbeta. Har spelledarperson sju gjort entre så kan denna hjälpa till att flytta bråte och på så sätt täcka för hålet. Om rollpersonerna hittar läckan men inte kommer på något bra sätt att täta den på så är det dags att introducera spelledarperson sju (inte att förväxlas med Warsch Ersome, se ovan).

Lämpliga sätt att täta "läckan" på kan vara att bära dit vad skrot man hittar (tätar inte men hindrar vattenflödet till stor del, fördröjer) eller att man svetsar igen samtliga ingångar till rummet. Rummet har inga dörrar men var stora plåtschok går att få tag på kan Dani lätt ta reda på. Det finns flera lösningar på detta problem och det står spelledaren fritt att välja och vraka bland dessa. Var dock noga med att inte glömma bort att Dani skall spela en viss roll oavsett lösning.

ROLLPERSONERNA FÅR EN SKYMT AV M.Z.

Dani får en skymt av en man i vinröd slängkappa åtföljd av två stormtrupper i en kamera placerad inte alltför långt ifrån rollpersonerna. Hon

talar förmodligen om detta för rollpersonerna som borde bli intresserade av vad detta kan vara. Dani kan följa efter mannen i slängkappan genom att byta kamera hela tiden (inte helt lätt) och snart har hon lett spelarna fram till en position där de får en snabb titt på mannen. (Alternativt kan Dani kabla över hennes kamerabilder till en terminal där rollpersonerna kan se mannen, detta är upp till Dani och spelledaren). Rollpersonerna får dock bara en skymt av mannen (som de tycker sig känna igen, det är inte Thrygor) innan han försvinner in gytret av gångar där Dani dessutom inte har några kameror. Mannen i slängkappan är spårlöst borta och det finns ingenting som rollpersonerna kan göra för att hitta honom. Om de offerar ett kraftpoäng går det naturligtvis, men då blir de uppehållna av M.Z. två stormsoldater och M.Z. försvinner i allafall. Detta är M.Z. på väg till dockan i vilken Miljon Kalkon för att utmana T.Z.. Rollpersonerna kan inte förfölja M.Z. och på så sätt hitta till Miljon Kalkon.

OBJ!

Naturligtvis står det spelledaren fritt att improvisera fram egna händelser i Reliance. Om spelledaren t.ex tycker att äventyret saknar den tidsypiska problemlösarandan är det

inga problem att improvisera fram att en dörr gått i ovillkorligt baklås och man tvingas hämta verktyg någonstans ifrån eller improvisera fram en dörröppnare med attityd. Varje spelledare bör märka vad som passar hans eller hennes spelargrupp och anpassa äventyret och kasta in extramoment efter det.

Episod V - Möte med ett tekniskt fel
En stridsrobot löper amok och skjuter på allt som rör sig. Detta råkar innefatta rollpersonerna som inte inser att roboten, trots sin rebell-tillhörighet, är farlig. De ser en rebellisk stridsdroid som patrullerar gången/rummet. När roboten upptäcker rollpersonerna börjar den genast attackera dem och laserblixtar fyller luften. Rollpersonerna jagas av droiden som tål en hel del. De kan skjuta på den, men de flesta av strå-larna studsar bara och roboten bryr sig inte nämvärt. Rollpersonerna måste fly från roboten som med hjälp av sina sensorer lätt upptäcker rollpersonerna var de än gömmer sig. Kanske tvingas rollpersonerna fly till platser dit Dani inte kan se eller nå dem. Rollpersonerna har inte tid att välja väg, de måste springa.

Om andra möten finns i Reliance, t.ex minajen (se ovan) eller

imperiesoldater, kan dessa enkelt flikas in här och tvingas strida mot, eller fly för stridsdroiden. Rollpersonerna kan dock inte avleda dess uppmärksamhet, den jagar DEM och de skall de bli varse. Roboten tål fruktansvärt mycket stryk och är väldigt robust. Dani kan inte göra något, alla hennes vapen vägrar låsa på en rebellisk robot och den sänder ut signaler till dörrar och mekverktyg som gör att det är omöjligt att t.ex krossa den i en dörr eller starta en svets ovanför robotens huvud. När spelarna börjar bli desperata och Dani villrådlig är det dags att introducera spelleddarperson sju - en stor lastrobot med larvband. Denna stora robot anfaller stridsroboten och krossar den i sina stora lastnävar. Den banddrivna roboten, en modifierad KDY i-sond med hjärna från en R1-enhet, sluter sedan sig samman med rollpersonerna. Anledningen till att den kan attackera rebeldroiden är att den tillhörde smugglaren Daagh som jobbad för rebellernas räkning. Den har därför inga kretsar som hindrar den att anfälla andra rebelliska fordon eller liknande, som är standard på rebellmodifierade robotar. Stridsroboten av modell BLAK#7, talar BASIC med synnerligen dålig talsyn-tes.

BLAK-enheten har två stora lastnävar och är kapabel att bära två människor. Detta kan vara användbart om någon rollperson eller spelleddarperson blivit skadad och har svårt att förflytta sig. Som standard är, i Star Wars, har BLAK-enheten en massa extrautrustning i form av extra griparmar för små objekt, datainkoppling, svets, cirkelsåg osv. Spelledaren designar sin BLAK efter behov. Observera att episod V inte nödvändigtvis behöver komma efter episod IV.

EPISOD VI - M.Z. GÖR ENCTE

Rollpersonerna är, när denna episod är inledd, inte långt ifrån äventyrets slut. Rollpersonerna får plötsligt syn på mannen med den vinröda slängkappan (om de mött honom tidigare, annars "en man med vinröd slängkappa") på en terminal som visar en bild över dockorna. I bakgrunden skymtar de Miljon Kalkon. Dani kan ta reda på var någonstans i Reliance som dockan ligger genom att se efter var kameran som tar bilderna av Miljon Kalkon sitter. Om rollpersonerna står kvar får de se hur M.Z. (mannen i den vinröda slängkappan) skriker åt någon som tydligen har gömt sig inuti Miljon Kalkon (det finns bara bild, inget ljud) och plågar en stackars rebell som han

har i sitt våld. Rollpersonerna borde inse att det är dags att ta sig dit. I de trånga gångarna får BLAK-roboten det svårt att komma fram. Han hamnar på efterkälken.

Rollpersonerna når slutligen fram till en stor, låst pertanglasdörr och genom det gröna, genomskinliga glaset kan man urskilja två silhuetter som står och samtalar med varandra och gestikulerar. Rollpersonerna hinner inte mer än förstå att det är två stycken T.Z. som samtalar, förrän de som på ett givet kommando drar var sin ljussabel och börjar slåss. Rollpersonerna får bevittna en magnifik strid mellan de bägge T.Z:orna som behärskar konstens alla regler. Det är viktigt att rollpersonerna inser att de måste bryta igenom dörren men den är för hård. Det är först när BLAK-enheten kommer fram som de har möjlighet att krossa dörren genom att BLAKen kör rätt in i densamma. Under väntan på BLAK-enheten kan rollpersonerna följa striden och inse vem som är T.Z.. Vem den andre, nästan identiske individen, är kan de dock inte avgöra. Man kan inte skjuta laser genom en pertanglasdörr på grund av den gröna nyansen i glaset.

M.Z. har just fått ned T.Z. på rygg och skall just ge T.Z. sitt banesår då rollpersonerna med BLAKen i spetsen krossar pertandörren. M.Z. vänder instinktivt på huvudet för att se vad som händer och T.Z. är inte sen att utnyttja blottan. Han fäller M.Z. med ett välriktat hugg och sätter sig upp på knä och ler mot rollpersonerna. Han lägger sin bruna mantel över broderns kropp och om någon försöker ta en titt på M.Z. ryter T.Z. åt honom/henne att låta bli.

EPISOD VII – UPPLÖSNINGEN

Frein har värmt upp Miljon Kalkons motorer men han har lagt märke till att den dörren ut har fastnat. Mekanismen har gått sönder i attacken och måste lagas men det är ont om tid. Frein och Susan tar sig an luckan och T.Z. ger övriga rollpersoner order att på alla möjliga sätt hindra imperiet att dra till baka sina trupper. Rollpersonerna, Manke, Carla, Everex och Tylk ger sig av ut i myriaderna av gångar igen för att försöka göra något. T.Z. går och tar ett ömt farväl av sin döende broder som tyvärr visar sig ond in i det sista.

Nu kan spelledaren hela tiden titta på klockan och göra noteringar om tiden. Inte för att detta har någon egentlig inverkan på spelet men för att stressa rollpersonerna.

Efter ca två minuters letande och funderande vrålar Everex till. ”Ja visst! Kom!!”. Han leder dem (efter bästa förmåga) till en hiss inte lång bort och de åker upp. De kommer upp inuti ett stort kanontorn - de är inne i den stora, runda jonkanonen! (Låt gärna rollpersonerna komma på detta själva) Everex pekar ut genom ett fönster på landsättningsskeppet som lastar på de sista av Thrygors trupper. ”Fungerar kanonen?” Nu inser spelarna förhoppningsvis att de med hjälp av den stora, runda jonkanonen kan sätta Thrygors skepp ur spel, åtminstone ett tag och förhoppningsvis länge nog för Miljon Kalkon att lyfta. Samtidigt får Susan reparera dörren tillsammans med Frein.

Kanonen är fix och färdig, allt fungerar. Rollpersonerna tar kontrollen över den och siktar in sig på skeppet och fyrar av. Det är bara det att spaken (avfyrningsmekanismen) lossnar i handen på den rollperson som opererar kontrollerna. Rollpersonerna ser ställda på hur landsättningsskeppet tankar ombord fler trupper och biter nervöst på naglarna. Nu får Manke en knäpp. Utan att tänka på det reser han sig upp ur sin hooverchair, springer fram till kontrollpanelen och trycker i spakens ställe ned sin käpp för holokartor

som han burit med sig under hela äventyret. Han fyrar av och jonstrålarna får hela landsättningsskeppet att kränga och driva. Manke upptäcker att han står upp och darerar till. Sedan skrattar han till och tittar stolt omkring sig. Han vrålar ”Vad väntar ni på, ungdomar?” och börjar på vingliga ben att springa mot hissen.

Det är nu som Dani kommer att försvinna ur äventyret, se appendix sex.

Här kommer Everex att inse att han levt sitt liv och besluta sig för att stanna i kanonen och på så sätt försöka avleda uppmärksamheten när rollpersonerna flyr. Carla inser att livet inte är värt något utan Everex och väljer att stanna hos honom (dessutom krävs det två personer till att sköta jonkanonen). De går inte att övertala. Everex och Carla stannar i jonkanonen och rollpersonerna kan bara tacka dem för sitt hjältemod och sedan fly hals över huvud.

Om Everex, Carla eller Manke dött under äventyrets gång så får spelledaren här improvisera efter eget huvud. Jonkanonen kanske kan appareras av en person eller ställas in på automat. Spaken kanske inte går sönder osv. Den här typen av

modifikationer kan vara nödvändig vid flera tillfällen under äventyrets gång.

Under tiden har Susan och Frein lagt lastluckan med viss hjälp av BLAK-enheten som tyvärr är för stor att fraktas med Miljon Kalkon. BLAK-enheten håller upp dörren och rollpersonerna kan bara kasta sig in i Miljon Kalkon och åka iväg. Nu är det dags att läsa epilogen!

EPILOGEN – HUR GICK DET SEDAN?

(Följande är inte *tänkt* att rollspelas utan, med lite interaktion från spelarna, berättas av spelleddaren)

Låt inte rollpersonerna förstå att äventyret är slut än. Beskriv hur de susar fram igenom gången och hur skeppets kanter slår i väggarna och gnistregn uppstår. Christiak måste göra mardröms-svängar eftersom han håller så hög fart och alla flyger och far inne i kabinen. Mot slutet av tunneln finns en lucka som Oakel lyckas skjuta sönder i sista sekunden och plötsligt är de ute ur reliance och flyger genom de kompakta molnen i Dellawokks atmosfär. Blinda flyger de, fort, fort - värmesköldarna är på max - och tillslut når de ut i rymden. Ett antal Tie-Jagare, sju för att vara exakt, glider upp bakom Miljon Kal-

kon och Christiak tvingas till att göra halsbrytande undanmanövrar. De lyckas slå ut alla Tie-Jagare utom en och den skickliga, kejsrerliga piloten gör alltmer skada på Miljon Kalkon. Plötsligt, som från ingenstans, skjuter en blå blixtn ut och lamslår Tie-jagaren som strax skjuts sönder av Oakel. Radion sprakar till och Evertex röst hörs ur radion "Lycka till grabbar". Susan som hittills har astrogerat har hittat rätt rutt och medan skeppet accelererar för att nå den kritiska farten för ett hyperrymdshopp måste Christiak svänga för den skur av laserskott som Anhilator spyr ut. Farten nås och Miljon Kalkon hoppar till hyperrymden akompanjerad av den enorma explosionen när Kell spränger månen Dellawokk "i luften". Under resan i hyperrymden kan spelarna, om de frågar, få reda på vad Frein och T.Z. egentligen gjorde där. De får ett lite generat svar där de båda gamlingarna pratar berättar om hur de väntade och väntade och drack och sedan somnade, bara för att vakna upp på månen Dellawokk och kaos utbröt. De kan även berätta vem M.Z. var och vad han hade för relation till T.Z.. Efter två dagar i hyperrymden kommer de fram till Tatooine och landar i rymdhamnen i docka 24.

”När så stjärnorna åter stod stilla fann de Tatoonie, varmt välkomnande, framför sig. Dess två solar dök just upp bakom planeten och erbjöd en magnifik soluppgång. Tucan begärde att få tillstånd att landa och så skedde. Han kryssade in mellan alla de proteriummaster som alstrade energi, aktade sig noga för att komma för nära, och satte till sist mjukt, mjukt ned skeppet i docka 24. Rampen fälldes ned och in strömmade den torra, friska luften, värmen och det välkända kacklet från rymdhamnen. Som i en dröm klev de alla ned för rampen, Frein kysste marken, de var hemma!

‘The Mos Eisley Golden Crane Inn’ stod ovanligt tom och tyst. Bartendern, Hanke Ol, stod och polerade glas. Frein och T.Z. stannade för ett ögonblick på tröskeln, njöt av att stå och väga på den, lekte med känslan av återkomsten. Hanke fick plötsligt syn på dem, skrek till och tappade glaset (men det tycktes inte bekymra honom nämnvärt). Christiak, som tyckte att hela ceremonien drog ut på tiden, knuffade in de bägge nostalgier i värdshuset och klev efter. T.Z. och Hanke växlade några ord och Hanke nickade mot det bord där Frein och T.Z. bru-

kade sitta. Där satt en flicka och smuttade på en drink. Tucan var inte sen att gå fram.

- ‘Min dam, jag tror att ni har satt er vid ett reserverat bord.’

Hon tittade granskande på honom.

- ‘Så det är så du ser ut på riktigt; jag hade väntat mig något helt annat’

T.Z. log och Frein tog till orda.

- ‘Säg, mitt herrskap, får jag presentera Dani Giel...’”

[Sluttexterna rullar]

COMPOSITÖREN RESERVERAR SIG

Som synes ökar äventyrets abstraktion ju närmare slutet vi kommer. Detta är inte bara för att äventyrets hela atmosfär skall stressas/trissas upp. Man skall visserligen märka mindre detaljer, man skall ha mindre tid att stanna och reflektera över situationen ju mer tiden lider. Tyvärr, måste jag erkänna, beror abstraktionsökningen delvis på att tiden blir alltmer knapp till deadline för er hugade kompositör. Jag hoppas att det inte ger er alltför stora problem och dessutom minskar på så sätt textmassan vars storlek ofta brukar vara ett problem för äventyr av denna typ. (Åtminstone när jag skriver dem...)

APPENDIX ELL

- VILKA ÄR DE SEX SPELLEDARPERSONERNA?

Manke Giel - Rebellveteran.

Gammal general inom rebellalliansen. Han var ett taktiskt geni och utvecklade flera nya tekniker för bland annat rymdstrid med en armada av små skepp. Han var ett nytt friskt tillskott i rebellernas led och inspirerade många tills han under en berömd raid mot en konvoj blev nedskjuten och förlorade rörelseförmågan i benen. Benen blev naturligtvis reparerade men problemet satt i Mankes hjärna. Han kunde inte fårmå sig själv till att gå, utan skaffade sig istället en Werlex C11 HooverChair med vilken han kan förflytta sig relativt snabbt. Manke blev snabbt en glömd hjälte och känner sig lite sviken av rebellalliansen. Han kommer aldrig att förlora fattningen under äventyret och ständigt vara lugn och kall. Dock är det inte så mycket bevänt med hans hjärna nu för tiden. Han har förlorat initiativförmågan och sitt gamla analytiska skarpsinne. Manke kommer inte att kunna hjälpa rollpersonerna att lösa kniviga uppgifter under äventyrets gång. Det är viktigt att det framgår att Manke inte riktigt är vid sina sinnens fulla bruk så att rollpersonerna inte vänder sig till honom

ständigt. Manke är smal och knotig. Har lite hår, stålgrått skägg och pliriga ögon. Han är klädd i en generalsuniform från den tiden då han var i sitt esse. Manke är en ypperlig pistolskytt.

Mankes utrustning: Werlex C11 HooverChair, en tung laserpistol, en pekpinne/käpp att användas vid holo/3D-terminaler. Språköversättare som förstördes när infiltrationsdroiden sprängdes.

Manke skall inte dö under äventyrets gång, bara om äventyrarna schabblar till det galore.

Everex Raftom - Säkerhetsvakt.

Everex har tjänat som vakt inom rebellalliansen på Reliance IV. Han är stor och kraftig och tuff. Han har tappat lite av respekten för livet under sina år som rebelsoldat och han kommer att ta onödiga risker utan att någon ber honom om det. Han kommer att hålla sig i bakgrunden tillsammans med den kvinnliga teknikern Carla. Han är ganska trisk och bångstyrig och handlar enbart efter eget huvud. Han har dock ett hjärta av guld vilket kommer att visa sig i slutet av äventyret. Everex hade tillsammans med sina två exkollegor

Bria och Farl avlyssnat alla utgående signaler från Reliance och på så sätt ertappat CP0-enheten. Genast handlade de enligt föreskrivna procedurer för att exterminera roboten men de kom försent.

Everex utrustning: Trasig pulslaserkarbin, commlänk, exorustning och minutub syrgas 7 minuter.

Everex skall inte dö under äventyrets gång, bara om äventyrarna schabblar till det galore.

Carla McGillicutty - Tekniker.

Carla är tämligen nykäckt från sin teknikerutbildning och har inte varit i tjänst mer än några månader. Hon har inte sett så många dödsfall så för tillfället är hon chockad (milt uttryckt). Hon kommer dessutom att bli förälskad i Everex under äventyrets gång och hon kommer att tillbringa äventyret någon tillbakadraget i hans sällskap. Hon kommer att kunna hjälpa till och berätta vad som finns var och hur man tar sig dit, även om hon är chockad och kommer att säga fel ca 66% av gångerna. Hon kan vara Susan till hjälp under äventyret som en högerhand då en tekniker krävs. Vid äventyrets slut kommer hon att stanna med Everex och

offra sig för spelarnas skull.

Carlas utrustning: En mekväska med flera användbara verktyg, commlänk, teknikerställ och passerkort till tekniklager och medicinlager.

Carla skall inte dö under äventyrets gång, bara om äventyrarna schabblar till det galore. Hon och Everex spelar en avgörande roll i slutet.

Hojiben Tylk - Diplomat.

Tylk, en Hojib från planeten Peolohrn är diplomat och förhandlade fram tills alldeles nyss om huruvida rebellerna skulle få upprätta en bas på deras planet och använda sig av deras energistavar för att tanka sina skepp. Tylk är mycket intresserad av att klara livhanken men vet lite som kan vara värt att veta för rollpersonerna. Tylk vet ingenting om vår teknologi eller om Reliance IV men flera av hans egenskaper som Hojib (se nedan) kan vara av nytta för rollpersonerna.

Tylk har ingen utrustning.

Tylk har egentligen ingen del i äventyret. Han är bara ett extra element som gör äventyret roligare. Han kan leva eller dö, det är helt upp till spel-

ledaren och hur spelarna betar sig.

Om hojiber.

Hojiber är små, svagt rosa, kaninliknande varelser som lever på att äta det som vi kallar energi. De kan snabbt tömma energipacket på en laserpistol eller ett lasergevär. Hojibstammen som Tylk är diplomat för en stam som bor i en grotta på planeten Pelohorn (på hojibernas språk Arbra). Tylk kan göra nytta genom att meddela sig telepatiskt eller genom att detektera eller suga energi från olika källor. Dock är han inte van nog vid rollpersonernas teknologi för att förstå att han gör fel om han mumsar på Tucans energipak. Dessutom kan han inte ta egna initiativ för att hjälpa rollpersonerna ur någon knipa. Tylk måste vara inom en meter ifrån en objekt för att suga ut energifälten. (Se bild på hojib i det grafiska appendixet).

Xenomorphen Squallakx - diplomat från en galax långt, långt borta.

Squallakx är en Gomule från planeten Goffome. Han talar inte BASIC eftersom det är förbjudet enligt deras urgamla seder. För att meddela sig med omvärlden använde han sig av en ficktolk som tyvärr gick sö-

der när CP0-droiden själv-detonerade. Nu kan han inte kommunicera med omvärlden och försöker följa med i händelserna så gott det går. Manke kan försöka kommunicera med Squallakx med hjälp av Tylk men eftersom Tylks och Squallakx tankesätt är så vitt skilda kan missförstånd lätt ske. Squallakx kommer mest att vara ett bihang som Manke är väldigt mån om att hålla vid liv.

Squallakx utrustning: Cermoniell dräkt, 10.000 credits, redskap för att kalla på sitt husdjur som han förmodar har dött i attacken.

Om "Gomuler"

Dessa korta, upprätgående hermafroditer har erövat många världar under den gamla tiden. Numera är de inte särskilt framgångsrika. Deras teknologi har gått från att ha varit spjutspetsen till skåpmat. En typisk gomule är strax under 160 centimeter, har en tjatrande och skrikig stämma som kan vara mycket påfrestande för de flesta. Vidare är de ganska knubbigt byggda med grova seniga lemmar och skrovlig ljusbrun/beige-grön hy. De är numera ett fredligt men stolt släkte som alliansen har stort intresse av. (Se bild på gomule i det grafiska appendixet).

Den lilla budbärarroboten modell G7-V7.

Denna lilla (50x25x35) budbärarrobot har liksom Squallakx och Tylk ingen nödvändig funktion i äventyret. G7-V7 tjänar som ett stämningselement men kan även vara till nytta för en kreativ spelargrupp. G7-V7 är utrustad med ledade larvfötter som gör att den kan ta sig fram nästan överallt, och det fort! Den kan bära elektroniska meddelanden i sina kretsar eller fysiska persedlar i en inbyggd låda. I övrigt har G7-D7 inga funktioner. Den kan visserligen offra sitt liv för rollpersonerna (den lyder ju alla order) genom att sondera terrängen innan dem osv. Låt fantasin flöda. G7-V7 kan alltid vara användbar till något.

G7-V7 saknar all form av utrustning.

[APPENDIX TVÅ - DET GRAFISKA APPENDIXET]

Vilka bilder skall vi ha?

Alla rollpersoner

Bilder på samtliga SLP, inklusive robotarna.

Frein

T.Z.

M.Z.

Thrygoor.

[APPENDIX TRE »

--- MELLANSPELEN]

Mellanspelen är som sagt var avsedda att läsas under äventyrets gång. Mitt under en scen, t.ex under strid med stormsoldater eller vid försök att dyrka upp en dörr kan spelledaren plocka fram ett mellanspel och läsa för spelarna. Mellanspelet har egentligen inget annat syfte än att vara roligt och ibland avslöja en eller annan detalj för spelarna som det egentligen inte borde veta. Om du som spelledare anser detta vara en dålig idé står det dig helt fritt att kapa bort de här sekvenserna eller lägga in nya eller ändra i de befintliga.

Mellanspel ett - Frein och T.Z. vaknar och tar en morgonsup
Rummet de satt i var mörkt, det enda ljus som fanns lyste in genom smala springor mellan vägg och tak. Det lutade. I rummets bortre ände glimmade något till ibland. När han vant sig vid det dåliga ljuset ruskade han om sin kamrat som vände sig om, rosslandes och spred en spritstank som inte var av denna världen. Han tog sig om huvudet och jämrade sig; det var tydligt att även han hade kopparslagare. "Frein, är det du?" knarrade den nyvakne och gjorde ett försök att sätta sig upp men miss-

lyckades. ”Ja, vem annars?” svarade Frein och smålog åt T.Z. där han låg i all sin ära och redlöshet. Även T.Z. vände sig vid den minst sagt skumma belysningen och fick strax syn på vad det var som låg i rummets bortre ända. Han gav upp ett illtjut och Frein, som också hade ont i håret, tog sig jämrande för öronen. Vid den bortre väggen låg flaskor, i ett synnerligen dåligt skick. Nästan alla var krossade och innehållet hade samlat sig i en pöl i ena hörnet av rummet tillsammans med alla glasskärvor. T.Z. svor till och drämde näven i plåt- väggen så att hela rummet skakade. Frein höll fortfarande för öronen.

Mellanspel två - M.Z. talar med T.Z. Något, eller snarare någon, var inuti hans huvud och lämnade honom ingen ro. Han kunde inte tränga undan det, det var alltför starkt, gick inte att isolera. Han ruskade på sig, skakade i hopp om att bli kvitt det där, vad det nu var - men det visade sig lönlöst. Han hade en föraning om vad det kunde vara, han hade ett vagt minne om något liknande, fast det var för länge sedan. Han slöt ögonen och koncentrerade sig, vände all sin uppmärksamhet inåt och lyssnade, e mycket bekant röst ekade i hans inre.

T.Z., gamle gosse.

Va, DU! Var är du?

Det är dags nu.

Dags för vad?

Dags för dig att sluta upp bakom mig.

Aldrig! Hör du det? Aldrig!

Du vet att det är det enda rätta.

*Kom, låt oss slå oss samman; tillsammans har vi ohyggliga krafter. Kasta dina hederskodex, glöm allt som 'han' lärt dig; **Jag är din mästare nu!***

Jag kommer aldrig till dig!

Du har knappast något val käre vän, du är i mitt våld. Jag har låtit döda alla omkring dig utom en, rädda hans liv - kom till mig.

Ditt kräk, du tar mig aldrig levande.

Du ger mig knappast något val. Du har trotsat den mörka sidan alltför länge. Vi skall mötas - och du skall dö.

Jag ger mig aldrig. Det finns flera, jag är gammal, jag har levt mitt liv och gjort mina gärningar - min kamp dör inte med mig.

Lucas och Myron...

Ja?

...har redan fallit. Gamle man, din kamp dör med dig...

Mellanspel ett läses under äventyrets absoluta början, strax efter det att rollpersonerna kommit ut ur ventilationstrumman, eller, om det inte är lämpligt då, då spelledaren finner det lämpligt. Mellanspel två läses strax innan spelarna får en skymt av M.Z.

APPENDIX FYRA

- KARTOR OCH RITNINGAR

Kartor över reliance och skisser över platser för olika events
Kartor över ventilationssystemet

APPENDIX FEM

- CORE OM "FRI-FORM" CONCEPT & BEDÖMNINGSMALLAR

Vad är nu detta, "Fri-Form"? För att förstå detta måste man först sätta sig in i, vad som tidigare skulle ha kallats konstruktörsgruppens, D7 struktur och mål. D7 strävar efter att arbeta bort den uttjatade och föråldrade titeln/etiketten "äventyrskonstruktör" och istället implementera sin egen dito: "äventyrskompositören". Ja, det är alltså inte *Konstruktörsgruppen D7* som *konstruerar* detta äventyr utan istället *D7 - Kompositörerna* som *komponerar*

det! D7 väljer att dela in äventyrsproducenterna enligt följande:

- Steg1. Konstruktör
- Steg2. Författare
- Steg3. Skapande artist
- Steg4. Kompositör

En evolutionsskala där steg ett representerar den lägsta formen av äventyrsproducenter och steg fyra det högsta. Fri-Form konceptet föds någonstans emellan steg tre och fyra och är alltså inte slutligt, men nog så nära. Naturligtvis ökar kompositionernas kvalitet ju högre på skalan vi kommer och vid steg tre-fyra kliver vi in i Fri-Form genren och kommer på så sätt ytterligare en bit högre, kvalitetsmässigt.

Vem har då rätt att kalla sig kompositör?
Naturligtvis har inte vem som helst som har lust rätten att kalla sig kompositör, då skulle ju begreppet snart vara lika inflationsdrabbat som konstruktörsbegreppet och vi skulle få se oss om efter en ny kvalitetsmarkör. För att förhindra detta har D7 valt att införa den så kallade *Tranmärkningen™*. Denna äsyftar till att värna om kompositionsbegreppet, kompositörtiteln samt tjäna som signal till omgivningen om ett objekts förträfflighet, rent kompositions-

mässigt.

Följande är saxat ur D7's stadgar:
§7 "Den har rätt att kalla sig kompositör som av de sju renommerade rollspelskompositörerna, D7 - Kompositörerna, fått minst en komposition godkänd och Tranmärkt. (Detta gäller för de titlar som förr gått under beteckningen arrangör eller konstruktör)."

Vad har då detta att göra med Fri-Form konceptet? Jo, det är ur denna höga skapande artist-/kompositörsnivå som hela idén är sprungen. Tankarna bakom Fri-Form är många och jag skall här försöka sammanfatta några av dem. Den grundläggande tanken bakom Fri-Form är att man vill komma undan regelslaveriet. Man vill kunna konstruera ett äventyr som inte nödvändigtvis följer reglerna till punkt och pricka och ändå få rollpersonerna levande genom det-samma. Man vill slippa prat om olika värden av typen "Men jag har faktiskt 15 i FV och jag borde kunna träffa på ett avstånd av femton meter..." och slippa motivera varför saker är på ett visst sätt. Eftersom rollspel inte är i grunden realistiska finns det väl knappast någon vits med att approximera regelsystemet till verkligheten. Fri-Form vill servera ett

snabbt och lättspelat ROLLSPELS-ÄVENTYR utan långa sekvenser som enbart utgörs av tärningsslag och siffermani. Med detta inte sagt att tärningsslag är uteslutna; tärningsslag är en fin slumpfaktor som inte skall försakras. Fri-Form eftersträvar bara att de inte innehar en så central roll. Ergo: Fri-Form eftersträvar ROLLSPELANDE, inte REGEL-SPELANDE! Man skall helst kunna spela och spelleda ett Fri-Form äventyr utan att ha läst spelets regler. Man skall kunna spelleda äventyret utan att först ha inköpt drakdräparens handbok. Fri-Form är ett fritt äventyrsbegrepp som inte är system- eller genregbundet.

Fri-Form vill vidga rollspelandets vyer. Det fanns en tid då rollspelets högsta form var att rusa runt som en vettvilling i underjordiska gångar och slå ned "monster". Om det inte var för nydanande former av Fri-Form typen skulle vi fortfarande vara där idag. Fri-Form vill lansera ett nytt koncept. Spänning på en helt annan nivå. Ett äventyr av tidig Fri-Form karaktär som genast dyker upp i sinnet är Mutant 2 -äventyret under LinCon 95. Hela äventyret är uppbyggt runt kräftfiske men blir för den sakens skull inte mindre spännande och rafflande. Nya miljöer, nya vinklar, nya vyer! Fri-Form är framtidens

melodi. FF-revolutionen innebär stora förändringar i rollspelandet, inte bara på konventen utan också i hemmet. Med Fri-Form i åtanke kan man se till så att spelet flyter bra och lämnar mycket till övers för det centrala; själva ROLLSPELANDET. Man får helt enkelt en helt ny fundamental intrigplatta att tjäna som bas för framtida äventyr, om så inte i mörka grottor så kanske i Lumpare träsk, på Åland, i jakten på George, gigakräftornas gigakräfta...

OBJ!

Det är viktigt att den dyre spelledaren inte tar ovanstående text på fullt allvar. Det viktigaste är dock att det framgår att man inte skall kräva av spelarna att de skall kunna en massa termer eller regler. Kompositionerna skall inte innehålla en uppsjö av tärningslag och svårighetsgrader och de skall inte kräva att man läst olika handböcker, regelböcker eller att man har olika tillsatser till spelet ifråga - det skall inte ens BEHÖVA finnas ett speciellt . D7 väljer att definiera Fri-Form som ROLLSPEL framför REGELSPEL och att ett äventyr inte skall vara alltför knutet till ett regelhäfte eller värld utan helst skall kunna spelas och spelas utav alla. Detta är vår tolkning som vi ingalunda försöker pracka på alla andra.

HUR KOMMER SPELLEDAR- OCH SPELARGENOMGÅNGEN ATT FUNGERA?

Under spelledargenomgången kommer det att diskuteras eventuella malörer i äventyret och frågor kommer att besvaras. Det kanske sker en ändring i äventyret som alla måste rätta sig efter eller åtminstone känna till eller liknande. Dessutom blir varje spelledare tilldelad ett lag och ett rum. Förhoppningsvis kommer det att finnas en karta tillgänglig i rummet så att man kan se vem som skall spela var. Under spelargenomgången är det viktigt att spelledarna stannar kvar eftersom D7 nu skall läsa hela inledningen för spelarna och presentera karaktärerna. Kanske kommer det att bli en kort filmsnutt innan äventyret sätts igång, vad vet jag? Efter att inledningen är läst kollas vilka lag som är närvarande och sedan tar spelledarna med sig sina respektive lag och tågar mot de rum där äventyret skall spelas. Under äventyrets gång kommer funktionärer från D7 att gå runt mellan rummen i vilka spelledarna sitter och svara på frågor och lyssna en stund på hur äventyret framskrider. Det senare för att föra in det i bedömningsmallarna. Om frågor skulle uppstå under spelets gång skall det finnas en D7-funktionär i D7-

rummet som kan svara på era frågor. Gör det inte det är det bara att klaga i receptionen.

BEDÖMNINGSMALLAR

All bedömning kommer att ske i D7-rummet där bedömningsmallar finns. Dock kommer du att få ut en mall som skall fyllas i under spelledar-genomgången. Glöm inte att notera ditt lags namn!

APPENDIX SEX

- VAD DANI KAN OCH INTE KAN GÖRA

Dani kan inte föra över en karta över Reliance till rollpersonerna (av flera, bland annat säkerhets-, skäl). Hon kan inte ta reda på var skeppen finns. Kanske kan hon få in något på en kamera men att sedan avgöra var det ligger är i stort omöjligt. Miljon Kalkon går inte att finna. Vad Dani kan och inte kan göra måste i stor utsträckning bestämmas av spelledaren. Jag kan visst göra en lista men den skulle bli alltför lång och alltför ointressant. Tänk istället efter; vad blir roligast? Om Dani kan ge spelarna lösningen på alla problem direkt? Skall hon kunna ta reda på var Miljon Kalkon står? Har hon möjlighet att ge spelarna en karta

över hela bunkern? Gör som det passar DIG! Mitt förslag är att Dani mest skall vara användbar till att analysera situationer. Överös henne med detaljer, låt henne inte övervaka allt samtidigt, tvinga henne att specialisera sig! Låt henne hjälpa till att öppna dörrar, manuvrera kranar och svetsar i strid. Låt henne bestämma vägen, få in levande organismer på sin scanner. Minns att datorn är skadad och inte har full kraft. Den kan inte tala om var alla stortrupper finns och hur spelarna skall gå. Dani skall inte sitta på alla lösningar, hon är en rollperson precis som de övriga. Låt henne få information efter hand. Ge henne svårtolkad information och dubbeltydiga fakta. Hon skall minnsann inte kunna luta sig tillbaka! Om Danis spelare inte uppskattar att sitta vid Dator-terminalen under hela äventyret så ge henne en robotkropp eller låt henne gå ut och göra saker i Mos Eisly, t.ex skaffa information om hur man gör någonting speciellt som är essentiellt för äventyret.

Hur Dani försvinner i slutet av äventyret:

I slutet av äventyret, strax innan rollpersonerna skall fly, kommer imperiet att ha spårat Danis signaler och de har skickat en patrull bestående

av fem stormtrupper till hennes lägenhet. Dani kommer inte att märka att hon är spårad förrän det bultar på dörren och stormsoldaterna kräver att hon öppnar och ger sig villkorslöst. Dani skall fly. Hon får inte hamna i imperiets klor! Låt Danis spelare lösa det själv i möjligaste mån. Hon kan ta sig ut genom ett fönster och fly över taken, eller helt enkelt använda sig av den nödutgång som hon kanske låtit installera ”i fall att”. Hur hon flyr är upp till varje spelledare och spelare. Det som de andra rollpersonerna får höra av incidenten är att stormsoldater bultar på dörren, Dani blir upphetsad och skrämmd och sedan ljudet av när stormsoldaterna slår in dörren. Sedan dör kanalen. Dani hörs inte av mer under resten av äventyret.

APPENDIX 5JU

- DANIS FÖRHANDS INFORMATION

Du är datoroperatör och dessutom en skicklig sådan. Du sitter för det mesta vid din terminal som du låtit installera i det rum som du hyr på hotell Tyraxx i centrala Mos Eisly. Fram tills aldeles nyss höll du på med den uppgift som fyllt dina tankar de närmaste dagarna - du skulle hämta

information om en viss kejserlig relästation i utkanterna av relendi 4-systemet - men plötsligt så dog terminalen och skärmen blinkade tom. Trots dina ivriga försök att starta om maskinen eller att trycka på knappar visade sig lönlöst. Plötsligt började en text att skrivas ut på skärmen, som om någon satt och skrev in den någon annanstans ifrån, den bad dig att assistera de överlevande rebellerna på månen Dellawokk som blivit attackerad av imperiet. Du skall se efter om det finns några överlevande och göra ditt bästa för att se till att de blir hämtade eller på något sätt tar sig ifrån månen. Du skall koppla upp dig mot deras terminaler och be dem sända en signal att de överlevt. De skall sända rank och id-nummer till dig. Du sitter vid ”term 7” och de skall sända ”slutkod 18”. Vem som skrivit meddelandet vet du inte och vad som hänt på Dellawokk vet du inte heller, du vet bara att dagen har kommit då du skall visa vad du går för. Slutkod 18 via term 7, få se nu...

Du kopplar upp dig mot Dellawokks dator, den tycks vara i viss mån söndertrasad, och tar kontroll över högtalarna. Jag har en obehaglig föraning om det här...

