Professor Siegbahns

Testamente

Index

1 Det här indexet, ju!
2 Förord
3 De sanna hjältarna!
4 **Äventyret i korthet**
7 **Prologen**
10 **Äventyret**
Stockholm
11 **Under resan**
Inspektionen
Gasvarelsen
12 Jid kontaktas
Planeten Ickle
13 Slagsmål
14 Robotstöld
15 Häktet
Makakara
16 Några förslag till bluffar
17 Landning
Om Snootrix
20 **Olika ställen spelarna kan besöka i Makorr**
Restaurang klass 1
Dansrestaurang
21 Snootrixuthyrning
22 Affärscentrum
Klimatanläggning
23 Angående beredskap
24 **Efter sabotaget**
25 Imperiet anländer
27 **Tillbaka på Jorden**
28 Ordlista
29 Prislista
30 Kort om karaktärerna
31 Karta över frysanläggning
32 Karta över Makakara (h)
33 Karta över Makorr (h)
34 Arnes instruktioner (h)

(h = handout)

Karaktärsbilagor
#1 Ray Beck
#2 Kippy Bee
#3 Jeeves
#4 Forker Pole
#5 Jid Siegbahn

Hej Spelledaren!

Nu är vi nästan klara med äventyret, och som vanligt blev det inte alls som man tänkte sig från början. Den ursprungliga idén var att låta koccarerna komma till Jorden om sisådär en hundra år, och kyla ned den. Men Kaos verkar på många sätt, och till sist står man med ett äventyr man inte har en aning om var det kom från.

Det verkar därför vara på sin plats med några kommentarer om den värld spelarna ska slungas in i under din ledning.

Världen som det hela utspelar sig i är till stor del hämtad från Star Wars, så även reglerna. Den största - och första - skillnaden är att Jorden finns med. Inte som civilisationens vagga kanske, men som en av planeterna där det bor människor. Jorden skiljer sig inte mycket från vår egen kära hemplanet, förutom all hi-tec. Men som framgår i äventyret är teknologin osynlig på Jorden. Spelarna startar alltså i en relativt bekant värld för att snabbt kastas ut i den skenbart tomma rymden.

En annan skillnad är att Imperiet vilar på en något stabilare grund, det har funnits lite längre, kanske några generationer. Alliansen existerar knappt. Imperiets största problem är i stället smuggling och annan brottslighet. Kraften finns, med en viss modifikation som framgår senare. Jediriddarna lever även här ett undanskymt liv, ihågkomna endast i legender. En gång i tiden styrde de i ett feodalliknande system - varje Jedi hade ett område som han eller hon ansvarade för och beskyddade. Kraftens egenskaper gjorde att de styrde rättvist. Men det systemet ersattes så småningom av ett galaktist råd, som ersattes av Imperiet.

Imperiet lägger sig inte i alla enskilda planeter och folkslags angelägenheter så som i Star Wars. Det har de inte resurser till - än. Det är därför koccarerna får hållas som de gör, utan att någon har riktigt koll på vad som händer. Koccarerna har infiltrerat många instanser, företag och till och med Imperiestykor. Deras menlösa fasad är bara ett sken, egentligen är de lömskare än vad man anar. På Koccokara, deras hemplanet, finns det rikliga tillgångar på sällsynta mineraler, något som de får bra betalt på den svarta marknaden för. För dessa krediter köper de tjänster av alla möjliga, Bobba Fett är bara en i raden.

Observera att detta aldrig märks utåt. Inte ens en tiondel av alla koccarer vet vad som pågår, och de ute på fältet vet inte mer än nödvändigt.

Förlusten av Makakara är ett bakslag som kommer att märkas ett tag, men om de har tur kommer Imperiet låta dem gå med bara den smällen. Värre blir det om Imperiet börjar rota i deras förehavanden...

Syftet med äventyret är ren och skär underhållning. Det är en spaceopera och har inga ambitioner på att vara ett formexperiment eller en vetenskapligt korrekt framtidsspekulation. Eventuellt kommer du att få spelleda nybörjare. Då är din insats speciellt viktig, eftersom det är DU som ger dem deras första inblick i rollspelsvärlden. Se till att de fått alla sina frågor besvarade, helst innan ni sätter igång, men absolut innan de lämnar passet.

Kom i håg: Flådigt, fartigt, fantastiskt!

Lycka till, och (förlåt klyshan) må Kraften vara med dig!

/Författarna

De sanna hjältarna

Det här äventyret var från början tänkt att vara en liten hyllning till en av de mest betydelsefulla familjerna inom svensk forskning. Jag pratar om klanen Siegbahn. Dels de bägge Nobelpristagarna Manne och Kai, men även deras släktingar som idag återfinns som professorer och civilingenjörer lite överallt.

Manne Siegbahn, som fick Nobelpriset i fysik 1924 för sina upptäckter och forskning i ämnet röntgenstrålningsspektroskopi, var något av en nestor för många unga fysiker i flera årtionden. Bland de som arbetade för honom ute på laboratoriet i Frescati återfinns nu många inom ledande poster både på företag och högskolor. Hans gamla villa i Frescati är numera ett atomforskningsinstitut, Manne Siegbahn-institutet.

Mannes son, **Kai Siegbahn**, lever än i dag och hänger med på Nobelmiddagarna trots sina bortåt nittio år. Han belönades med ett delat Nobelpris i fysik 1981 för sina bidrag till utvecklingen av högupplösande elektronspektroskopi. De andra som fick priset samma år var Nicolaas Bloembergen och Arthur Schawlow, för deras utvecklande bidrag till laserspektroskopin.

Den dag mänskligheten väl tagit steget till stjärnorna kommer säkerligen en Siegbahn vara med. Tills dess: keep up the good work!

Äventyret i korthet

Långt borta i galaxens utkant ligger två planeter som numera bägge är mycket kalla och otrevliga. Förr var det inte så, utan bara den ena var istäckt. Där bor koccarerna, som lever på Makfisken. Tyvärr fanns det inte tillräckligt med Mak för att föda den växande befolkningen, så koccarerna koloniserade den gröna och trevliga planeten, där de menlösa Makmocsen bor. Planeten kyldes ned med hjälp av ultrafrysar, uppfunna av Arne Siegbahn, till en lämplig temperatur för Mak. Makmocsen förslavades och tvingades arbeta på Makodlingarna.

Det ändrade klimatet och det hårda arbetet gjorde att makmocsen dog i mängder. Det bekymrade inte koccarerna nämnvärt, eftersom robotar kunde göra arbetet lika bra. Däremot bekymrade det Jediriddarna, eftersom de märkte att Kraften fick sämre "kvalitet". Makmocserna förädlar nämligen Kraften genom sin rena tillvaro.

Arne Siegbahn blev mycket upprörd över det omoraliska användandet av HANS ultrafrys. Han kände att det var hans plikt att göra något åt det hela. Men han var ingen ung teknolog längre, utan snarare en sjuttioårig patetisk gubbe. Genom att studera sin gamla uppfinning upptäckte han att man kunde få den att explodera genom att fiffla lite. Nu var det dags för hämnd! Men de lömska koccarerna hade en spion i Arnes närhet (de har spioner lite överallt) och fick reda på delar av hans vilda planer. Nu blev koccarerna nervösa. Vad var det Arne skulle göra? En första panikåtgärd var att mörda honom, men det hjälpte inte, eftersom han tydligen ordnat det så att några släktingar skulle sabotera i stället. Sabotagemetoden fanns gömd hos Arnes advokat och kunde bara fås ut genom rätt släkting. Först hade koccarerna tänkt att en infiltratör skulle föreställa denna släkting, men det visade sig vara den relativt välkände Ray Beck, förste resursutvärderare hos Kolonisationstrupperna. Valet föll i stället på den ganska anonyme Jid Siegbahn, en ung robothandlare. Koccarerna kontaktade en ung prisjägare vid namn Bobba Fett. Han elliminerade Jid utan besvär och övertog hans identitet. Bobba, de utvalda släktingarna och Arnes gamle betjänt Jeeves har samlats på advokatens kontor. Det är nu dags för PROLOGEN.

Arnes brev läses upp för spelarna av advokaten. Spelarna kommer att få en ganska generös summa pengar att disponera. De måste ju proviantera och skaffa nödvändig utrustning. Det kan de göra på Jorden eller på någon godtycklig rymdhamn längre fram, det beror på när de kommer på att de faktiskt ska till en planet med arktiskt klimat.

Under färden till Makakara kan flera saker hända.

De kan råka ut för en Imperierazzia och få försöka svara på en massa pinsamma frågor om varför de åker omkring som de gör.

Vidare kan vissa spelare bli bestulna etc. när de besöker en rymdhamn.

Bobba ska rapportera kontinuerligt till sina uppdragsgivare utan att väcka de andras misstankar. Det kan ställa till det hela en del.

Antingen så råkar Forker äta gammal Squartz eller så förgiftar Bobba honom. Forker blir då utslagen i några timmar,så att Bobba kan navigera fel.

Oroligheter kan ha utbrutit i sektorn dit spelarna ska. Då försöker Imperiepatruller se till att inga obehöriga kommer dit. Spelarna blir jagade in i ett märkligt gasmoln som inte är helt nyttigt. De flyr ut ur det i sista sekunden.

Förr eller senare kommer de trots allt fram till Makakara. Vid det laget är nog alla utom Forker hjärtligt trötta på Squartz. På Makakara kan de bara landa i den enda rymdhamnen på planeten, där också "huvudstaden" ligger. Där kan de hitta både kartor över ultrafrysanläggningarna och markfordon (Snootrix 6000), om de inte gör bort sig alltför mycket. De smälter inte in bland befolkningen direkt. En användbar bluff (som kan "ges" till den mångförslagne Jeeves) kan vara att de är forskare som vill studera de märkvärdiga klimatförändringsanläggningarna. Koccarerna är faktiskt ganska stolta över vad de gjort. De flesta koccarerna känner inte till sabotagehotet. Det är bara några få i toppen som gör det. Men om Bobba lyckas få iväg ett meddelande om att det börjar dra ihop sig, då lär det bli fart på dem. Koccarerna följer efter på diskret avstånd - observera att de fortfarande vill ha reda på hur sabotaget ska gå till och är beredda att offra en anläggning. Det finns nio anläggningar över hela planeten, och det kan bli vilda jakter när spelarna väl visat vad de går för. Naturligtvis blir de tillfångatagna och förhörda av en arg koccar.

Arne och hans vänner är inte de enda som ogillar koccarernas verksamhet. Jediriddarna har länge varit oroade över Kraftens dåliga kvalitet. De enda som har resurser att finna orsaken är Darth och Kejsaren. Darth har nu lyckats spåra upp Makmocserna och Darth befinner sig just nu parkerad i omloppsbana runt Makakara. Han kommer att styra upp allt till slut, jaga bort koccarerna och med hjälp av hela Imperiets kunskap kommer Makakara restaureras till sin fornstora glans. För en gångs skull gör Imperiet något snällt och bra! Dessutom blir spelarna räddade av Imperiets invasion.

Tro inte att bekymren är över för spelarnas del nu! Darth kommer kanske att ställa några väl valda frågor om vad de hade för sig. Här lönar det sig att berätta sanningen. Darth släpper spelarna om de har skött sig. Men på väg hem till Jorden kommer ett koppel ilskna koccarer jaga dem. Har inte Bobba avslöjats nu kan han vara jävligt glad. Han kommer nämligen att få ut hela Jids arv!

PROLOG

Sex personer och en katt befinner sig på advokat Mårbackes kontor. Det är advokaten själv, Arnes gamla betjänt Jeeves och Arnes släktingar Ray Beck, Kippy Bee, Forker Pole och Jid Siegbahn. Heisenberg IIX ligger på Jeeves´ axlar. Advokaten har skakat hand med alla och plockar med några papper medan han väntar på att de ska sätta sig. Forker slår sig ned på stolen längst till vänster, lutar sig bakåt och lägger ena benet över det andra. Ray sitter redan i mittenstolen, med rak rygg och armarna avslappnat på armstöden. Kippy ser sig omkring, ler lite osäkert och kryper upp i stolen längst till höger. Ett nonchalant leende anas på Jids läppar då han sätter sig mellan Kippy och Ray. Jeeves höjer på ögonbrynen och tar den sista lediga platsen mellan Ray och Forker. Heisenberg IIX lägger sig i Jeeves´ knä och blir kliad bakom örat. Han spinner nöjt.

"Sitter alla bra?" frågar Mårbacke. *"Då är det bäst att jag börjar då."* Han knäpper händerna, fixerar var och en med sina stålgrå ögon och fortsätter: *"Ni har nog redan förstått att det inte bara är för att ni ska få era arv som jag har kallat hit er. Herr Siegbahn och jag har haft tät kontakt de senaste månaderna och vi har diskuterat detaljerna i detta... märkliga testamente.*

Ni känner säkerligen till att herr Siegbahn i sin ungdom uppfann något som kom att kallas ultrafrys. Den var oerhört mycket mer effektiv än traditionella frysar, eftersom... ja, vi behöver inte gå in på detaljer. Huvudsaken är att den uppfinningen medger nedkylning i mycket större skala än någonsin tidigare. Detta tog tydligen ett folkslag som kallar sig koccarer fasta på. De lever själva på en iskall planet, och ser väl mest ut som en slags... ja, pingviner faktiskt. Jag har nog en bild någonstans. Ja, koccarerna hade visst blivit lite för många, så maten räckte inte till riktigt. Dom äter mest fisk, föga förvånande med tanke på... ja, så de kom på den briljanta idén att kolonisera en ny planet och odla fisk där. En fiskplanet kan man säga. Dessutom fanns det en lämplig planet med ett stort hav inte långt därifrån, men den var på tok för varm för deras syften. De hade nog haft ögonen på den ett längre tag när någon kom på att man kunde kyla ner den till lämplig temperatur med den där ultrafrysen. Ja, koccarerna hade faktiskt inte hört talas om ultrafrysen tidigare, eftersom de så att säga redan bodde i ett frysskåp.

Så de satte väl i gång med frysandet tämligen omgående. Det fanns redan en semi-intelligent befolkning där, och det är nu vi börjar närma oss anledningen för er närvaro. De här... ja, koccarerna kallar dem för makmocs, eller "Makodlare", Mak är då fisken de äter, en riktig bjässe förresten. Makmocserna ja. De är ju ganska beskedliga, så de förslavades av koccarerna. De flesta dog redan när koccarerna kylde ned planeten, Makakara som de kallar den. Men de som överlevde förslavades som sagt. De arbetar nu i fiskodlingarna och har det väl inte helt lätt.

När herr Siegbahn fick reda på det här blev han med rätta upprörd. Han tyckte inte om att hans käraste uppfinning användes för så ondskefulla syften. Så han fick en ganska... tja, tokig idé om jag får säga så. Han beslutade sig för att på egen hand driva bort de här koccarerna från Makakara och rädda makmocserna. Han hade tydligen en idé om hur han skulle få de här ultrafrysarna att explodera av sig själv. Men som ni alla vet hann han aldrig iväg dit, utan drabbades av den olycksaliga hjärtattacken.

Han trodde att ni fem..." Heisenberg IIX jamar högt. *"... ja, sex då, he he, skulle kunna ta vid där han slutade. Inte i labbet alltså, utan den här affären med koccarerna. Han lämnade ett brev. Här är det."*

Ray Becks ögonbryn har åkt högre och högre upp i pannan under advokatens anförande. Forker har korsat armarna och lutat sig ännu längre bakåt på stolen. Kippy ser nästan rädd ut. Jid har inte rört en min. Jeeves har kelat med Heisenberg IIX och nickat instämmande ibland. Han känner redan till den här historien. Advokaten låter blicken än en gång vandra över samtliga i rummet.

"Är alla med? Bra. Låt oss se. Han skriver... hrm hrm.

Om ni får höra detta har jag själv misslyckats med att driva bort koccarerna från Makakara. Hur långt jag kommit vet jag inte än. Men i vilket fall som helst ber jag nu er att fortsätta mitt arbete. Jag har valt ut er dels för att jag tror att ni är de enda som har det som krävs för att klara uppdraget, dels för att ni av olika anledningar har mest att tjäna på affären. Ni kommer nämligen inte att få ut något arv förrän koccarerna har lämnat Makakara, men när ni väl fått arvet lovar jag att ni inte kommer bli besvikna. Om någon inte vill vara med på detta behöver han eller hon inte, men kan samtidigt GLÖMMA arvet.

Forker, jag råkar känna till att du har tillgång till ett rymdskepp som nog kan rymma alla fem. Min advokat bör ha talat med Squartzbolaget nu, så skeppet är friköpt. Du är numera skyldig advokaten samma summa du var skyldig Squartzbolaget. Vidare har han förhoppningsvis lyckats ge dig och skeppet en "semester" på två månader. Det bör vara tillräckligt för uppdragets slutförande.

Ray, gamle gosse. Du bör vara väl bevandrad inom både teknik och överlevnad. Du får ritningarna på vad som ska göras med ultrafrysarna. Visa dem inte för någon! Jag litar på dig.

Kippy och Jid, ni är unga och raska. Det kan behövas på Makakara. Dessutom tror jag att ni kan handskas med folk på ett helt annat sätt än de andra gamla stötarna, om övriga ursäktar.

Jeeves, du behöver faktiskt inte följa med. Du kommer att få din del ändå. Men det här är alldeles oerhört svårt, och du är nog den smartaste jag känner. Jag ber dig, ta hand om de andra och se till att de inte gör något dumt. Och se framför allt till att Heisenberg IIX får ordentligt att äta."

Mårbacke ler tvetydigt. *"Nå, vad säger ni? Märkligt, eller hur?"*

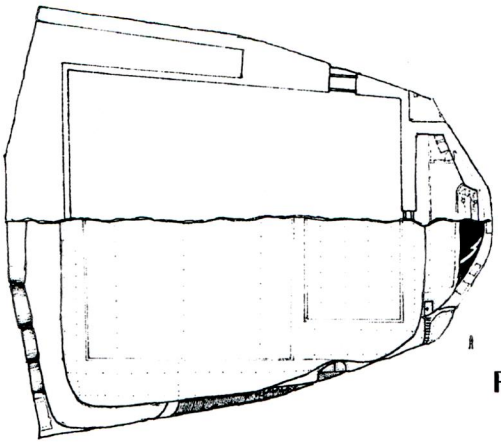
ÄVENTYRET

Ray får ett papper (handout)av advokaten där Arne beskrivit hur han ska gå tillväga med sabotaget. Nu kan advokaten svara på alla eventuella frågor som spelarna har. Förhoppningsvis har villkoren framgått i prologen. Frågor om hur mycket var och en kan förväntas ärva besvaras undvikande, men löftesrikt. Något snille kommer nog på att de ska proviantera (det går i och för sig att klara sig på den Squartz som finns på skeppet, men...). Är de riktigt smarta skaffar de sig varma kläder redan nu. Det är ingen katastrof om de råkar glömma något, snarare tvärtom. Tältsängar eller madrasser kan vara en bra idé, eftersom det bara finns en sängplats på skeppet.

STOCKHOLM

Det är en gammaldags stad. Jorden i största allmänhet är väldigt gammaldags med "dagens" mått mätt. Naturligtvis finns även här teknikens välsignelser, och Stormtroopers patrullerar ibland på gatorna, men det är ingenting som gemene man låtsas om. Det är inte fint med högteknologi på Jorden, snarare anses det vara vulgärt.

Spelarna, med sina moderna kläder och sätt, kommer att bli lite kyligt bemötta, men inte oartigt på minsta vis. Inom rimlighetens gränser kommer de att kunna köpa allt de behöver för att klara äventyret. Tunga vapen och avancerad elektronik är däremot helt omöjligt att få tag på. Om Forker tittar på sina kartor på skeppet kommer han fram till att resan till Makakara kommer ta en vecka ungefär. Forkers fraktskepp är 80 meter långt ungefär men det är trångt om passagerarutrymmen. Den består i stort sett bara av lastutrymmen och bryggan.



Forkers fraktskepp

UNDER RESAN

INSPEKTION: När spelarna väl är på väg och det har gått någon eller några dagar kommer de att ha kommit in i en Imperiestyrd zon som för tillfället är hårt kontrollerad. Spelarna får gärna vakna av imperiefarkostens kontaktförsök, ett skepp som susar förbi eller det metalliska ljudet av skrov mot skrov. Det är en ganska liten farkost, en System Patrol Craft, inte mycket större än deras eget fraktskepp. Kontrollanterna har kanske redan hunnit in i deras skepp och ger dem ett mycket obehagligt uppvaknande. Den enda av spelarna som har någon erfarenhet av möten med imperiet i rymden är Ray och han brukar vanligtvis vara i imperiets farkoster. Det hela är en vanlig inspektion. Man vill veta vad fraktskeppet ska uträtta i zonen eftersom de inte har identifierat sig eller har något tillstånd. När de sedan upptäcker att dom är fem personer i det lilla fraktskeppet börjar de bli misstänksamma. Spelarna kan försöka muta inspektörerna eller skjuta sig därifrån men de kan inte övertala dem att få fortsätta. Om de försöker att muta sig därifrån bör SL delvis använda sig av tärningen och färdigheten köpslå. Beloppet (bör ligga mellan 300-600 krediter, överstigs det med mycket verkar det misstänksamt och de kommer att jagas av en TIE-fighter) och sättet de framför det på spelar naturligtvis in. Eventuellt kan de bluffa sig därifrån om de är väldigt övertygande och om SL vill kan han använda tärningen och slå för färdigheten bluffa.

Om de skjuter sig därifrån så kommer de automatiskt att bli jagade av en eller två TIE-fighters, beroende på tärningen.

GASVARELSE: Om spelarna flyr från imperiekontrollanterna kommer de att bli injagade i ett svavelgult gasmoln där de försöker gömma sig. Imperieskeppen försvinner plötsligt från platsen och spelarna är mitt inne i gasmolnet. Plötsligt så tjocknar gasen och ett knakande ljud hörs från skeppet. Forker kommer att se att någonting suger all kraft ur sköldarna och skeppet börjar täckas av en gul sörja. Om spelarna inte vill bli smälta av gasvarelsens frätande metabolistiska enzymer bör de försöka ta sig därifrån på en gång.

Skeppet har mer eller mindre fastnat i gasen men spelarna ska kunna ta sig därifrån med nästan vilka medel som helst, men det ska se ut som de kommer därifrån med nöd och näppe. Det enda sättet de kan dö på är om de gör absolut ingenting och bara väntar på slutet. Det räcker med om de använder skeppets hela energi åt att slita sig loss.

JID KONTAKTAS: Härnäst kommer Jid att kontaktas av koccarerna. Om han inte har skickat några rapporter ditintills kommer de att kräva en sådan. När de har fått rapporten kommer de att beordra honom att förgifta piloten och fiffla med navigationsutrustningen eftersom de vill ha tid till att kontrollera vissa uppgifter. Det är bra om SL ger Jid ett tillfälle att hälla giftampullen i Forkers föda. Jid ska även uppmanas att ordna ett slagsmål vid nästa stopp, för att försena sällskapets ankomst till Makakara. Jid sköter all kommunikation med koccarerna genom sin ombyggda astromekrobot som kopplar in sig på fraktskeppets system. Han får meddelanden på en display som sitter gömd bakom en lucka som roboten håller stängd för alla utom just Jid. Alla Jids förehavanden med koccarerna bör naturligtvis skötas så diskret som möjligt.

Oavsett när spelarna behöver proviantera eller köpa varma kläder så kan de gå ner i en rymdhamn på planeten Ickle. Annars kan ju något på rymdskeppet gå sönder så de behöver reparera det. Här kan Jid ordna med slagsmålet.

PLANETEN ICKLE: Ickle ligger en bit bort från de mest trafikerade stråken. Nöjeslivet är starkt begränsat till Gregors Cantina, ett kombinerat mathak/bar med underhållning, om man har tur. Någonstans i de understa kulvertarna ska även en lönnbar för mer exotiska raser finnas, men dit vill man inte gå. Dessutom är den helt omöjligt att hitta.

Landningsbanorna är spruckna. Några rostiga hangarer erbjuder parkering för mindre skepp. De stora malmfraktarna får stå ute i det fria. Tullkontoret är underdimensionerat och ofta obemannat, speciellt när det kommit ett skepp med gruvarbetare. Då går nästan hela hamnpersonalen åt till att stävja bråk. En kuriös detalj är att häktet har fler sängplatser än det skabbiga hotellet.

I övrigt finns det en förvånansvärt välutrustad reparationsverkstad, en privatkommunikationsenhet, några filmvisningsboxar och en Orion-mart där man kan köpa hushållsartiklar, mat, tidningar, kläder av alla slag och lite andra småpryttlar. Just nu rear Orion-mart minigrillar, underkläder (köp tre strumpor betala för två!), parasitäpplen (giftiga för människor) och musikkasetter. Orion-marten var en gång ännu en av Orion-kedjans hygieniska välorganiserade jättebutiker. Den har förfallit något, och sortimentet kan inte jämföras med mer centralt liggande butiker. Men butiken är fortfarande någorlunda hel och ren. [Här finns det både varma kläder och konserver till något högre priser.]

Från Gregors Cantina hörs fartig musik. Det är tydligen något dansuppträdande där, och den rökiga och skumma lokalen är nästan fullsatt med gruvarbetare, fraktpiloter och lokalbefolkning. Från köket kommer den aptitretande doften av banthabiff och stekta pomknölar med mintsås. Mmmmmm.... Mycket bättre än gammal Squartz.

Det finns en matservering i rymdhamnen, en skum cantina där Jid skulle kunna hitta passande skurkar. På cantinan möter de Kippys glada gogo-dansande vänner Jinna, Lektra och Manfred som försöker få upp henne på dansgolvet. SL kan, om han vill, slå ett slag för att se om de lyckas övertala Kippy. Det är ju förstås mycket möjligt att Kippy är ganska uttråkad och hoppar upp på dansgolvet med hjärtans fröjd utan någon övertalning.

Om Kippy kommer upp på dansgolvet så kommer hon att upptäckas av en slavhandlare från Ryloth, en Twi´leks. Han vill köpa den gladlynta Kippy och kommer att gå fram till Ray för att förhandla, eftersom han är äldst. Han erbjuder Ray 5000 krediter för henne. Om Ray mot all förmodan verkligen skulle sälja Kippy kommer hon att kunna lyckas rymma tillbaka till skeppet och vara redigt tjurig och arg under resten av äventyret.

Txi'leks

SLAGSMÅL: Om Jid vill ordna ett bråk för att spelarna ska kastas i häktet ett par dagar så kommer det att finnas fem drägg som sitter inne i ett hörn på cantinan som ställer upp för 100 krediter per skalle. Tanken är att sällskapet ska sinkas ett par dagar genom att slängas i häktet för störande av ordningen. Jid kan själv starta bråket om han vill, vilket egentligen är lättast eftersom han då kan se till att det blir ett ordentligt slagsmål, eller så kan han be skurkarna att börja bråket av någon simpel anledning, knuffa till någon, spilla ut en dricka, förolämpa någon, antasta Kippy eller om Forker har på sig sin Squartzjacka så ger de sig på honom på grund av det stora Squartzhatet som råder. Huvudsaken är att alla i gruppen utom möjligen Jid dras in i slagsmålet.

ROBOTSTÖLD:

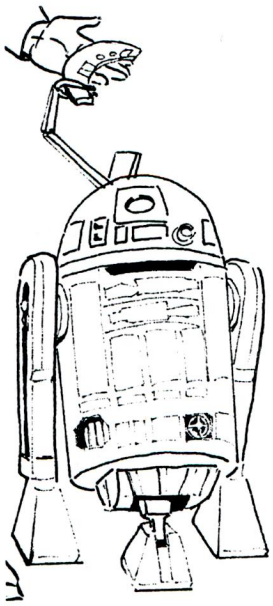
Jid bör ha ordnat med slagsmålet innan denna scen spelas upp.
Under den situation som uppstår kommer ett par Jawas att försöka stjäla Jids astromekrobot. Den som upptäcker detta först är Jid själv. Vad som händer härnäst beror på Jid själv. De andra spelarna kommer att få fullt upp med slagsmålet och kan inte hjälpa honom.

Jawas säljer gärna tillbaka roboten till Jid (under vapenhot) om han inte har börjat skjuta omkring sig utan tar det lugnt. Jid kommer då att förlora en ansenlig summa pengar, ca 1000 krediter. Han kan försöka pruta ner priset till 800 krediter om han gör det bra.

Börjar han skjuta på Jawas så flyr de ut på bakgatorna med roboten. Om nu Jid inte lämnar cantinan kommer han tillsammans med de andra att bli upphunna av säkerhetspatruller som vill återställa ordningen. Om Jid springer efter Jawas ut på gatan kommer han att hamna i en fälla, där han tvingas att köpa tillbaka roboten, som har blivit något bucklig, för 1300 krediter.

De andra kommer att slängas i häktet precis som Jid hade planerat. Är Jid kvar med sällskapet kommer han att ha förlorat roboten och även alla sina vapen utom den strålpistol han bär i bältet. Han kan numera bara kontakta koccarerna direkt med fraktskeppets utrustning och måste därför vara mer försiktig.

Jawa



Jids astromekrobot

HÄKTET: Häktet är, som tidigare nämnts, en inrättning med imponerande kapacitet. En snabb uppskattning av antalet celler är ett sjuttiotal. Inte illa för en liten skruttig rymdhamn! Arresteringar och domar för småbrott är en daglig och snabbt avklarad rutin. För störande av den allmänna ordningen [eventuellt även: och motstånd mot gripande] döms alla till tre dygns fängsligt förvar. Personliga ägodelar konfiskeras och fås tillbaka efter fängelsetidens slut. [Kanske inte *alla* pengarna...] De sätts var och en för sig i små spartanska celler om två gånger tre meter. En liten brits och en bokhylla med väl valda klassiker som "Den Nya Ordningen", "1001 sätt att tillreda Squartz" samt en teknisk manual till en C36-710 på swirlikska är allt som finns. Om någon försöker plocka med sig kokboken när de släpps ut bryr sig inte vakterna, men de andra böckerna vill de behålla i fängelset. Vill man gå på toaletten får man trycka på en knapp. Förhoppningsvis kommer då en vakt som eskorterar en till fångarnas gemensamma toalett. Två gånger om dagen delas maten ut på brickor som sticks in genom en lucka i celldörren. Det är turligt nog inte Squartz, men å andra sidan är maten inte särskilt god heller.

Som en extra bonus har de antagligen även åkt på straffavgift på rymdskeppsparkeringen.

MAKAKARA

Innan våra hjältar får landa på den enda landningsbanan som finns måste de svara på några frågor från "tornet". Koccarerna vill veta vilka de är, vad de ska göra där och hur länge de tänkt stanna. Nu gäller det att vara väl förberedda med en bra bluff. Några meningsfulla fakta:

Koccarerna har aldrig handlat med Squartzbolaget och känner sålunda inte till vare sig deras rutiner eller rutter.

Makakara ligger i en ganska glest befolkad del av galaxen. Närmaste verkstad, proviantställe e. dyl. ligger sålunda väldigt långt borta.

Koccarerna är mycket stolta över sina fina "klimatanläggningar" och visar gärna upp dem för intresserade besökare.

De har än så länge inte resurser nog att bedriva export av Makfisk. All fisk går åt till befolkningen på Koccokara.

Koccarer i allmänhet lider inte av någon större allmänbildning. Högre tjänstemän, högutbildade tekniker och andra som kan tänkas ha rest till andra planeter har lite bättre koll.

Några förslag till bluffar:

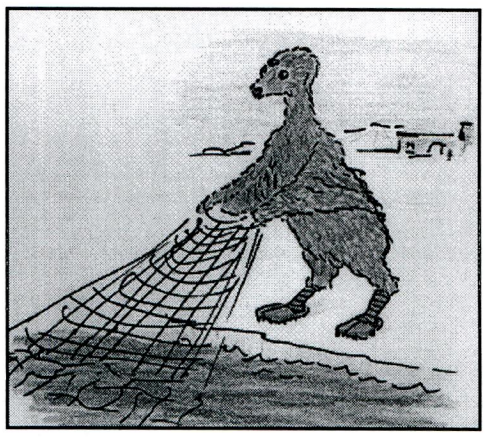
De är forskare som vill studera klimatanläggningarna. (Bra service, de kommer att få komma in i anläggningarna, å andra sidan lär de få det svårt att bli lämnade ensamma.)

Deras skepp behöver repareras. (Trovärdigt, Œtminstone till en början. Om skeppet inte är trasigt kommer det att upptäckas 1T6 timmar efter de har landat. Endast om skadan är av det slaget att det tar dagar att reparera kommer det att verka normalt att hyra Snootrixar och åka omkring.)

De behöver proviantera. (Rätt uselt. De får landa och erbjuds Makfisk. När de köpt fisk förväntas de sticka.)

Så länge spelarna hittar på en hyfsad bluff kommer de få landa. Det går inte att landa någon annanstans än i rymdhamnen, inte utan att riskera allvarliga skador på skeppet. Försöker de landa ute i naturen drabbas piloten av snöblindhet och skeppet kraschlandar. Spelarna blir lite mörbultade men skeppet kan inte lyfta igen utan omfattande insatser...sorry Forker!

Så länge spelarna rör sig i hamnen och staden kommer myndigheterna ha hyfsad koll. Avviker de från ett förväntat mönster kommer koccarerna ställa frågor och i värsta fall begränsa deras rörelsefrihet eller köra bort dem från planeten. Det finns en vaktstyrka på cirka trettio koccarer beväpnade med tunga lasergevär. De kan mobiliseras på mindre än en kvart.



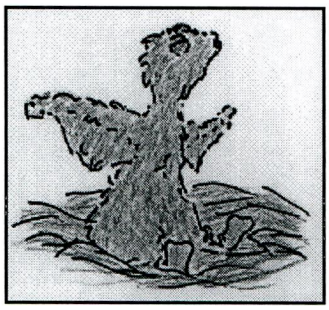
Vuxet Alldjur eller Makmoc

LANDNING. När spelarna går in för landning får de en utmärkt vy över Makorr [uttalas Mak-ärr], "huvudstaden" på Makakara. Det dominerande inslaget utgörs av den stora öppna plats som är kombinerad landningsbana och lastplats för fraktskeppen som kör Makfisk till Koccokara. Just nu står två stora specialbyggda fraktare på plattan och lastas. Själva staden består dels av några större hus av mer officiell karaktär och dels ett hundratal mindre och enklare hus, som antagligen är boningshus. Några makmocs syns inte till, däremot rör sig rätt många koccarer på gatorna. Några unga koccarer burnar omkring på Snootrixar på en bana en bit bort från staden. I rymdhamnen råder just nu en myllrande aktivitet kring de bägge lastskeppen.

Spelarna har anvisats till en mindre landningsbana en bit bort. Där möts de av tjänstemannen Frawk som guidar in dem i en stor hangar där fyra passagerarskepp av varierande storlek redan står. Här finns tydligen också verkstaden, för tre tekniker och en robot jobbar för fullt på ett illa tilltygat skepp. Två svävarscootrar av modellen Snootrix 6000 får service, och en transportsvävare Snootrix Gross 560 får sin repulsor utbytt.

Om Snootrix: Snootrix tillverkar svävare för arktiskt klimat, och var det enda företaget som gick med på att specialtillverka två serier för koccarerna. De enda svävare som finns att tillgå på Makakara är sålunda den mer nöjesbetonade 6000-modellen, som tar upp till fyra koccarer eller tre människor, och Gross 560 som bara tar två koccarer eller en människa, men å andra sidan har den en generös lastkapacitet. Bägge modellerna är anpassade för koccarerna, som är mellan 120 och 140 cm långa och har korta armar och ännu kortare ben. På grund av detta får alla människor som flyger dessa svävare -2T6 på färdigheten Pilot.

Om spelarna har låtsats att skeppet är skadat, kommer en tekniker vid namn Tevv fram till piloten (antagligen Forker) och vill diskutera felet. Tevv frågar vad problemet är och hur bråttom de kan tänkas ha. Tevv anger en ungefärlig tid på hur lång tid det kan tänkas ta, men det beror ju på hur felet ser ut.



Unge

När spelarna ska lämna hamnens inhägnade område måste de passera ett sorts tullkontor, där Frawk och Lefty arbetar. Det är den enda ingången till det taggtrådsinhägnade hamnområdet, förutom Maklastningscentralen. Det är cirka två meter högt i tak och dörrarna är bara 175 cm höga. Slå gärna ett Iaktagelseslag för att se om de längre spelarna slår i huvudet! Precis som i alla andra lokaler på Makakara är här väldigt ljust. Där ska hamnavgiften betalas. Grundavgiften betalas direkt, och precis innan man åker betalar man även för tiden man stått där. Spelarna ombeds visa legitimation och alla registreras på SQUARTZ 6854 (whatever...). Forker får en lapp där ankomstdatum och ett löpnummer står. För att komma åt skeppet behöver man bara visa upp lappen och legitimation. Vill man få ut skeppet från hangaren måste man betala resterande avgift.

Frawk och Lefty är av naturen glada och nyfikna. De talar bra Standard och frågar om både dittan och dattan, t. ex. var spelarna kommer ifrån och hur det ser ut där. De vill titta i medhavt bagage, men brukar aldrig visitera folk. Det finns ingen metalldetektor. Dolda vapen som spelarna bär slinker alltså igenom. Om någon har ett vapen synligt kommer koccarerna att vilja se på det närmre. Vanliga laserpickor kommer att godkännas. De antecknar noggrant typen av vapen och vem som äger det, och utfärdar sedan en temporär vapenlicens.

Om någon spelare senare ertappas med ett vapen utan licens kommer koccarerna kolla om det är registrerat. Är det det kommer spelaren få en ny licens. Är vapnet oregistrerat blir vapnet konfiskerat tills avfärden och spelaren får böta 300 krediter eller två dygn i häkte.

Ville spelarna proviantera kommer Frawk anvisa dem till Makbutiken, där föreståndaren Praak hjälper dem efter bästa förmåga. Praak talar Standard med en ganska kraftig brytning.

Det är högst troligt att Jid kommer att vilja kontakta koccarerna någon gång på Makakara för att få instruktioner, eventuellt veta vad de tänker göra om han har bytt sida. Han bör sköta det väldigt diskret eftersom läget är ytterst delikat.

Han får inte avslöja sig innan han fått order från koccarernas ledning och om han avviker från det övriga sällskapet kan det verka misstänkt.

Om Jid har blivit av med sin robot kommer det att bli svårt att nå rätt personer. Han måste då prata med någon av koccarerna som antagligen inte vet någonting om det hela. Dock bör den stackars Jid kunna få instruktioner av någon som är insatt så att han inte avslöjar sig eller

försöker få koccarerna att ingripa redan nu eftersom koccarerna vill veta hur sällskapet hade tänkt att förstöra klimatanläggningarna. Jid vet om det men det är möjligt att han har glömt det.

Om Jid nu har fått tag på instruktionerna som Ray har så är det förstås väldigt troligt att han springer till koccarerna för att ge det till dem. Antagligen så kommer koccarerna sedan de fått tag på papperet att vilja stoppa sällskapet.

Jid kan då, om han vill, hinna tillbaka till sällskapet om han nu hade tänkt att kamma in både arv och sin lön. Om han hade tänkt att låta de andra tillfångatas och sedan själv åka tillbaka till Jorden för att hämta arvet så går det också bra i teorin, men då kommer han att vara avslöjad när Vader befriar de andra.

Jid har många valmöjligheter så det gäller att vara förberedd.

De flesta koccarer talar Standard med mer eller mindre brytning. Generellt sett kan man säga att högutbildade koccarer och de som har regelbunden kontakt med andra raser har minst brytning. Koccarernas eget språk, som de använder sinsemellan, låter mest som olika hesa kraxningar och ackompanjeras av ett uttrycksfullt kroppsspråk. Makmocserna anses allmänt sakna större språkbegåvning. Sinsemellan kommunicerar de med gälla visslingar och klickljud. De förstår några enkla kommandon på koccariska, och tycks ha lätt för att förstå koccarernas säregna kroppsspråk.

I vardagslivet gör koccarerna ingen skillnad på könen, och för ett otränat öga är det hopplöst att se skillnad på dem. Namnen ger ingen större ledning heller. Både män och kvinnor bär antingen en sorts overaller eller byxor med hög midja och tröja eller tunika. Oftast bär de även jackor av de mest varierande snitt och längder. De har också mycket sinnrikt gjorda skor som fäster bra även på glansis. Vardagskläderna är ofta i dämpade kulörer. Just nu är det modernt bland unga att ha alla kläder i samma färg. Formella kläder och uniformer går i svart och gråskalor. Vitt används ofta sparsamt, eftersom man syns ganska dåligt i vitt. Skyddsoveraller för svävaråkning är i lysande färger som orange, cerise och illgrönt.

Makmocserna har blå fjädrar. De som har överlevt nedfrysningen av planeten har utvecklat en oerhört tät och burrig fjäderdräkt. Det enda plagg de bär är en sorts dubbskor som koccarerna tillverkat så att de inte ska halka på isen.

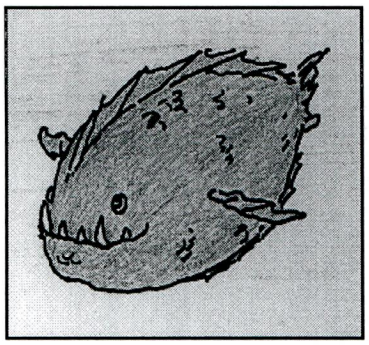
Hos tullen kan man även köpa kartor över Makorr och Makakara. De står fullt synligt på disken, så spelarna bör lägga märke till dem. På kartorna finns nästan allt de behöver veta utmärkt. (BILAGOR).

OLIKA STÄLLEN SPELARNA KAN BESÖKA I MAKORR:

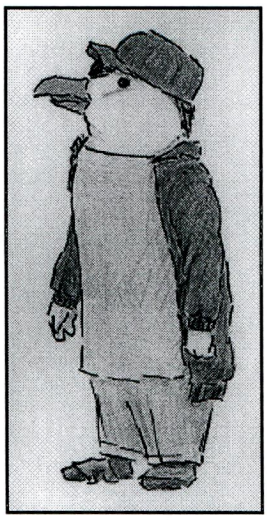
RESTAURANG KLASS 1: Mak-Mak är den finare restaurangen. Det är lite högre i tak här än på de flesta andra ställen, hela 21 dm. Dörrarna är dock löjligt låga, här bara 160 cm. Borden är låga, och koccarerna sitter på kuddar och äter. Fyra koccarer i glittriga kläder spelar stillsam musik på märkliga instrument. Här äter högre tjänstemän och bättre bemedlade. Servicen är utmärkt och maten, som föga förvånande består av Makfisk i alla dess former, är vällagad och god. Speciellt om man levt på Squartz i en vecka. Den enda som har lite problem med maten är Forker, som har levt på Squartz i åratal.

DANSRESTAURANG: Det finns ett hotell i staden, men det är främst avsett för piloter och arbetare som inte hittat husrum än. På hotellet finns en enklare dansrestaurang. Spelarna förväntas sova i skeppet. Dansrestaurangen ligger i källaren till hotellet. Här hänger traktens ungdomar på kvällarna och fraktpiloter varvar ner med en kall drink. En muzikdator spelar non-stop dansmusik. Ungdomarna dansar en "Följa John"-liknande dans: upp till tjugo koccarer radar upp sig på ett led och rör sig över dansgolvet. Första i ledet improviserar olika rörelser som de andra härmar. Det finns komplicerade rörelsescheman som inbegriper flera led, men så avancerat dansar man bara på de häftiga klubbarna på Koccokara. Om någon av spelarna vill vara med och dansa så uppmuntras han eller hon av koccarerna och får kanske leda ett slag. Umgängestonen är spontan och uppslupen. En välförsedd bar ser till att hålla stämningen uppe till sent på natten.

Makfisken
Den stora fisken är framavlad för att ge så mycket mat som möjligt och odlas av Makakaras urinvånare, makmocsen.

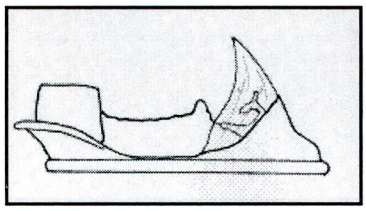


Koccarpilot
Koccarerna fraktar fisken tillbaka till Kockokarra.

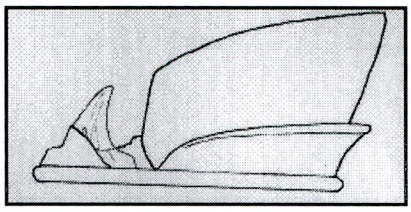


SNOOTRIXUTHYRNING: Snootrixuthyrningen är den andra samlingspunkten för ungdomen. Här finns upp till tjugo (slå 2T6 + 2) Snootrix 6000 och tre stycken Gross 560 för uthyrning. Snootrixåkning är en populär sport bland koccarer, och traktens ungdomar har anlagt en Snootrixbana med kluriga slalombanor och diverse hinder. De skickligaste åkarna kan utföra de mest halsbrytande tricks (Snoo-trix!) och avslutar de bejublade åkningarna med en tvärnit som skvätter lössnö på åskådarna.

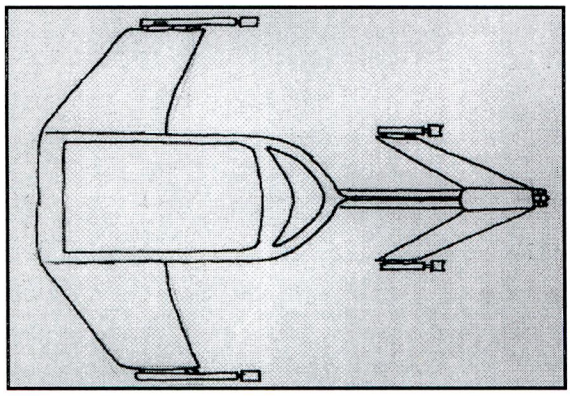
Uthyrningen ägs av den legendariske åkaren Jimoke (10T6 på Snootrixkörning). Han har dragit sig tillbaka från elitidrotten, men brukar åka runt ibland på sin specialbyggda Snootrix 7500. Jimoke är en trygg och bestämd herre som ser till att ungdomarna inte busåker och stör allmänheten. Han tog också tag i de stökigaste för något år sedan och gav dem jobb på uthyrningen. Numera är alla fyra mycket skötsamma och pluggar till att bli auktoriserade Snootrixmekaniker. De heter Krisp, Skrack, Julle och Boekk (6T6 + 2 på Snootrix) och talar en hygglig Standard. Någon av dem finns alltid till tjänst vid uthyrningen. Vill spelarna hyra Snootrixar kommer Jimoke själv att plocka bort pedalförlängarna och ge spelarna några goda råd om åkningen, t. ex. att helst inte åka utanför markerade leder, och att piloten bör bära solglasögon för att undvika snöblindhet. (Koccarer har ett naturligt skydd mot snöblindhet. Å andra sidan ser de väldigt dåligt i mörker.) Snootrixar modifierade av Jimoke ger endast -1T6 på Pilot. Däremot är de totalt omöjliga för en koccar att köra. Snootrixarna behöver en nyckel för att starta. De förvaras i ett kassaskåp på kontoret. På dagen står Snootrixarna uppställda på planen framför uthyrningen och på natten är de inlåsta i garaget på baksidan.



Snootrix 6000
Topphastighet: 300 km/h
3 pers



Snootrix Gross
Topphastighet: 200 km/h
6 pers



Snootrix Assault 43
Topphastighet: 700 km/h
6 pers & 2 pers i arresten

AFFÄRSCENTRUM: Shoppingcentret är en annan höjdpunkt i Makorr. Här finns tre olika klädesbutiker - koccarkläder naturligtvis. Två butiker säljer videoband, musikkasetter och böcker på både koccariska och Standard. Mest underhållning av varierande förfiningsgrad. Fem butiker säljer saker som ingen av spelarna har den minsta aning vad de ska vara bra för. En matbutik säljer Mak (verkligen!) och allt möjligt annat i matväg, mest marina saker som algnudlar och rombullar. Fiskdisken erbjuder fisk från galaxens alla hörn - den delikata Ingramulken, Wilsons Dragål och den gröna Rubankhajen, som passar utmärkt till soppa. Allt koccarerna äter kan människor också äta, ja förutom Forker då.

Dessutom finns det en järnhandel som säljer diverse verktyg och piratreservdelar till Snootrixar.

I underhållningsbutikerna, matbutiken och järnhandeln är det skyltat på både Standard och koccariska. Personalen talar Standard rätt bra.

Ingenstans finns det solglasögon att köpa.

Uppgav spelarna att de ville studera klimatanläggningarna kommer Frawk att be spelarna vänta på kontoret en stund. Efter fem minuter kommer vice Överanläggningschefen Eruf springande. Eruf presenterar sig som deras guide och frågar spelarna om de vill titta på en anläggning redan nu eller kanske äta en bit först. Vill spelarna äta går de alla till Mak-Mak, den bästa restaurangen i staden.

När spelarna är mätta och nöjda går de till Snootrixuthyrningen, där Krisp och Skrack ansluter. De tre koccarerna hoppar i sina orangea Snootrixoveraller. Tre Snootrix 6000 körs fram och spelarna får fördela sig som de vill, två på varje. Jids robot får baxas upp, vilket kräver två normalstarka män.

Svish - så bär det iväg! Över frostiga vidder går färden nordöst, längst kusten. Förarna följer en utprickad led där marken är slätare. Snön glittrar något oerhört och spelarna blir snöblinda till och från. Färden tar cirka fem timmar och när den är slut är spelarna rejält frostnupna i utsatta delar som händer, fötter och ansikte. Har de otillräckliga kläder kan de få allvarliga frysskador.

KLIMATANLÄGGNINGAR:

Alla anläggningar ligger vid någon kust. De är samtliga under jord (is?) så de är väl skyddade från luftanfall. Spelarna kan sålunda inte göra någon nämnvärd skada med hjälp av skeppets vapen.

Från anläggningarna går kylslingor ut över havsbottnen. Anläggningarna är strategiskt placerade vid havsströmmar. Vattnet kyls ned till nära fryspunkten. Här kan man göra en massa vetenskapliga utvikningar om termodynamik och meteorologi, men det skulle bara bli tråkigt.

Varje anläggning har kontakt med någon av de tre vädersatelliter som kretsar kring planeten. Satelliterna förmedlar data från alla de tusentals små väderstationer som finns utspridda både på land och i havet. Datan behandlas sedan av datorer på anläggningarna och räknar fram med vilken effekt ultrafrysarna ska köras. Till detta krävs dygnet-runt-bevakning av två tekniker. De arbetar i treskift, så det finns sex tekniker sammanlagt. En av dessa är chef för just den anläggningen. För bevakning finns det två vakter med tunga lasergevär. Då det är väldigt tråkigt att arbeta ute på en anläggning byts personalen ut en gång i månaden. De avbytta åker då in till Makorr där deras familjer bor och är lediga i en månad.

Man kommer ner till anläggningen genom en tunnel som leder till garaget. Därifrån kommer man in till rummen genom en övervakad dörr. Bakom den finns en korridor med en massa dörrar. Se karta.

Längst bort i korridoren finns en lång ramp ned till kontrollrummet där det ständigt sitter två tekniker. De övervakar ett gigantiskt kontrollbord med en massa skärmar och blinkande lampor. Allt är på koccariska och totalt obegripligt. Stora fönster ger en vy över salen med frysar och pumpar. En dörr leder in i salen. Under rampen finns ett litet olåst utrymme med diverse verktyg, allt som behövs för att mecka med både frysar och pumpar. Förutom en skjuvmejsel, men den behövs inte för uppdraget.

När Ray har satt igång processen har Arne räknat ut att de har ca. tio minuter på sig att komma minst femhundra meter därifrån. Han kände dock inte till alla fakta. Spelarna har nämligen bara fem minuter på sig, mest beroende på att koccarerna använder två frysar på varje station. Smällen blir inte heller fullt så stor som Arne trott. Det räcker med att spelarna är ca. femtio meter bort från ingången. Explosionen dämpas ju en hel del av att anläggningen befinner sig under jord.

ANGÅENDE BEREDSKAP M.M.

Trots den överhängande faran råder inte direkt krigstillstånd. Koccarerna har med all rätt bedömt hotet som mindre allvarligt. Å andra sidan är de oerhört intresserade av HUR det tänkta sabotaget ska gå till. Koccarer har nämligen fått ett anseende som duktiga ultrafrystekniker, så man kan hitta koccarer på nästan alla ställen med ultrafrysar. Vad koccarerna ska med kunskapen och möjligheten att spränga en massa anläggningar i luften utan större besvär? Terror och makt kanske. Det är svårt att säga. Kanske är de bara nyfikna?

De enda som vet om vad spelarna har för sig är Överanläggningschefen Pyrfe, hans vice Eruf, samtliga väktare (ett femtiotal) och anläggningscheferna (nio stycken). Alla dessa har order om att inte ingripa förrän spelarna faktiskt gjort något.

Spelarna blir diskret bevakade hela tiden i Makorr. Så fort de fått tag på Snootrixar och dragit iväg kommer tjugo väktare följa efter dem i fyra Snootrix Assault 43. Dessa hålls i vanliga fall noggrant inlåsta i garaget i väktarhuset. Endast genom oerhörd list och tur kan spelarna få tag på dessa. De lär inte ens veta om att de existerar.

Väktarna följer efter på såpass långt avstånd att spelarna inte kan upptäcka dem. När spelarna gått ned i en anläggning kommer väktarna omringa den enda utgången. De upprättar radiokontakt med anläggningschefen, som håller koll på spelarna. Är Eruf med sköter han sambandet. Så fort spelarna (Ray) gjort det de ska springer de fort som fan om de inte vill bli vaporiserade. Anläggningschefen ger order om utrymning. Panik och förvirring utbryter. När spelarna drar iväg på sina Snootrixar kommer väktarna på Assaultarna köra ikapp och tillfångata spelarna och föra dem till arresten där de förhörs mycket innerligt av säkerhetschefen Orrdu.

Vaktchef Orrdu. En nitisk koccar med attityd. Han kryddar sitt språk me de mest fantasifulla uttryck, som t. ex:

"stinkande Maktarmar!", "Spiggträck!", "Den sunkar ju som en rutten dragål!" och så vidare.

Orrdu är väldigt stolt över sitt ämbete och gör allt för att visa sig värdig, mest genom att trakassera de fåtal förbrytare som tillfångatas på Makakra. Ett gäng förhärdade sabotörer har INGEN nåd att vänta från Orrdu.

EFTER SABOTAGET

Beroende på hur lång tid som är kvar kan koccarerna vara olika bra på militära operationer. Vilda Snootrixjakter över halva planeten kan vara kul om man har tid. Härifrån kan man nästan klara av äventyret på mindre än en kvart om det är bråttom, men då blir det inget rollspel!

Orrdu börjar med att skälla ut spelarna och berätta om vilka hemska straff de kommer att få. De har ju faktiskt sprängt en hel anläggning!!! Straffen är allt från straffarbete i fiskrensningsanläggningarna på Koccokara till avrättning genom långsam dränkning. En intressant detalj är att INGEN på Makakara känner till Jid/Bobbas roll och behandlar honom sålunda som de andra spelarna om han inte avslöjat sig tidigare. I sådant fall behandlas han något annorlunda, beroende på när och för vem han avslöjade sig. Koccarerna måste i så fall kolla upp Bobbas historia via alla dessa byråkrater. Det kommer att ta tjugo timmar för dem att få bekräftelse.

Har Ray brevet från Arne på sig kommer det att hittas vid en noggrann visitering. Koccarerna vet i alla fall att det är Ray som har kunskapen. Men här finns det ett upplägg för en liten förveckling: Orrdu har fått ett gammalt kort på Ray och det är med hjälp av det som han plockar ut Ray för "enskilt samtal". På samma sätt som människor har svårt att se skillnad på koccarer har stackars Orrdu svårt att se skillnad på Ray och Jeeves. Båda är ju lika gamla och gråhåriga. Forker och Jid har för mörkt hår och är för släta i ansiktet och Kippy...

Så Orrdu tar ut Jeeves i stället och börjar pressa honom. Antingen upplyser han Orrdu om att han nog tagit fel eller så svarar han bara på alla dumma frågor som Orrdu ställer.

IMPERIET ANLÄNDER: I vilket fall som helst behöver spelarna inte lida särskilt länge, för nu har Vader kommit fram. När Imperiet invaderar en liten planet som Makakara går det fort. Innan någon vet ordet av så har Stormtroopers invaderat de resterande frysanläggningarna. Några troopers står och fånstirrar på ett rykande hål i marken. Även väktarhuset blir intaget. När Stormtroopersana hittar våra hjältar i häktet blir de lite förbryllade (men bara lite!) och skickar dem till sina överordnade uppe på stjärnkryssaren. Där får Vader själv syn på dem där de står och skakar. Han anar ett samband mellan den sprängda anläggningen och den underliga gruppen.

Mitt i ett välorganiserat kaos av Stormtroopers, flygtekniker, robotar av alla de slag och planetanläggare som springer kors och tvärs med utrustning står alltså den mäktige tvåmeters-Vader och småpratar med ett gäng förvirrade, påpälsade sabotörer. Han frågar dem på sitt karakteristiskt kärva sätt vad de gjorde där nere. Nu är det bäst att tala sanning, annars märker Vader det och blir arg. Han kommer dock inte Force-strypa någon, om inte spelarna är löjligt kaxiga. Efter ett tag kommer några troopers med en förvirrad makmoc. Vader tittar lite på den, nickar och ger några order. En om möjligt ännu febrilare aktivitet utbryter.

Vader vänder sig än en gång mot spelarna, pekar på makmocen och säger:
"På sätt och vis kom vi alla hit av samma anledning: Alldjuren." ("Alldjuren?" "Alldjuren!") *"Ni kanske känner till Kraften. Utan dessa till synes harmlösa* (Ja, de ser onekligen rätt mjäkiga ut) *djuren skulle Kraften vara rå och i stort sett obrukbar. Alldjuren var kända av Jedi-riddarna, men har fallit i glömska och fram tills för några veckor sedan trodde jag att de bara var en legend. Naturligtvis kunde vi inte låta djuren försvinna, det hoppas jag ni inser. Med hjälp av Imperiet ska nu Alldjuren få leva i fred för all framtid. Eftersom ni var ute i samma ärende låter jag er gå. Hur kom ni hit?"* Nu svarar väl någon något, och Vader ser till att de kommer därifrån och säger: *"Om ni har talat sanning så kommer ni inte försöka komma tillbaka till den här planeten igen, men om ni nu gör det kan ni vänta er en ögonblicklig död"*, varpå han vänder på klacken och lämnar spelarna åt några soldater.

Troopersana eskorterar spelarna till skeppet om de inte har lyckats krascha det förstås. I så fall får spelarna skjuts med stjärnkryssaren till närmaste rymdhamn, där de får ta en passagerarfärja till Jorden.

När spelarna lämnar Makakara gör de det tillsammans med hela koccarbefolkningen, som blivit tvångsevakuerade. Orrdu och hans mannar anser av olika skäl att det är spelarnas fel alltihop och förföljer dem och försöker skjuta ner dem. Men det lyckas han inte med eftersom en TIE-fighter kommer till undsättning och skjuter ner Orrdus skepp.

Om Jid har avslöjat sin riktiga identitet under något skeende tar äventyret slut här för hans del. Han får antagligen betalt av koccarerna men det är upp till SL.

TILLBAKA PÅ JORDEN

Väl på Jorden igen så bör spelarna ge sig iväg till Arnes advokat ganska omgående. Möjligen kan de få vila ut en natt innan de samlas där. Naturligtvis har han redan hört att Imperiet kommit till Makakara och välkomnar sällskapet med ett brett leende när de stiger in på hans kontor.

Han harklar sig och säger: *"Ja, det verkar ju som herr Siegbahns plan var en aning onödig minsann..."* sen skrattar han lite generat och börjar putsa ena skon med kavajärmen och börjar tala igen." *Hursomhelst, trots att ni inte hade någon stor del i befriandet av... öh, Alldjuren, så kommer ni att få ut er del av arvet ändå. Uppenbarligen så är herr Siegbahns sista vilja uppfylld och det är ju det som är huvudsaken."*

Om någon eller några av spelarna är "Missing in Action" kommenterar han detta med ett:

"Jag ser att N.N. inte är med er längre. Det var ju beklagligt." och läser inte upp dennes arv.

Han börjar prassla med sina papper och läser med högtidlig stämma. *"Alltså....*

Ray Beck. Du får 50 000 krediter. Använd dem till att förgylla din ålderdom.

Jid Siegbahn. Jag har förstått att du har stora skulder. 40 000 krediter bör täcka några hål.

Jeeves. Ta hand om Heisenberg IIX. Du får lägenheten och 20 000. Hitta någon snygg änka och lev loppan.

Forker Pole. Det var ett ganska korkat kontrakt du skrev på, men vi har alla varit unga och dumma. Min advokat kan säkert hjälpa dig att trassla ut eländet. Du får 15 000 krediter och, när du är fri från Squartzbolaget, patentet på min ultrafrys. Det bör hålla dig på det torra.

Lilla Kippy Bee eller vad du nu kallar dig nuförtiden. Vi vet ju båda att du kan så mycket mer än vad du visat hittills. Jag hoppas att den här upplevelsen har stärkt ditt självförtroende såpass att du känner dig redo att fortsätta dina studier. Därför har jag satt in pengar på en stipendiefond åt dig, och du har en plats vikt på Kejserliga Tekniska Högskolan. Du kommer att få 1500 i månaden så länge du sköter dina studier, och när du tar examen får du 10 000. Lycka till!"

Liten ordlista för SL:

Kockokarra: Koccarernas hemplanet.

Koccar: Ett pingvingliknande folkslag.

Makakara: Den planet koccarerna invaderat och odlar Mak på.

Makarena: En rolig dans alla kan lära sig.

Makfisk: Kallas även Mak. En stor fisk som koccarerna äter.

Makmocs: Makakaras förslavade urinnevånare. Treögda, blå, fågelliknande.

Makorr: Den enda staden på Makakara, sålunda dess hu vudstad.

Moi mukkulatti: "Hej, små knattar" på finska.

Prislista för eventuella inköp:

Jorden:	konserver och nudlar	2 krediter/veckoranson för 1 person
	frystorkad mat	3 krediter/ veckoranson för 1 person
	färska grönsaker	5 krediter/ veckoranson för 1 person
	rotgrönsaker	1 kredit/ veckoranson för 1 person
	färskt kött	20 krediter/ veckoranson för 1 person
	färsk fisk	10 krediter/ veckoranson för 1 person
	baljväxter	2 krediter/ veckoranson för 1 person
	mejerivaror	10 krediter/ veckoranson för 1 person
	underkläder	10 krediter för en veckas "förbrukning"
	termounderkläder	12 krediter för en veckas "förbrukning"
	varma yllesockor	5 krediter
	stickade tröjor (Taiwan)	20 krediter
	stickade tröjor (Norge)	50 krediter
	snowboots stl 36-45	50 krediter
	Dunjackor med värmeslingor	60 krediter
	fodrade byxor i pälsbeklätt jakskinn	50 krediter
	kommunikatorer	20 krediter/st
	kofot	8 krediter/st
	triterminal skruvmejsel	4 krediter/st
	hävert	1 kredit/st
	silvertejp	5 krediter/50 m
Ickle:	Parkeringsavgift	12 krediter/dag
	Parkeringsböter	100 krediter/dag
	Reparationsavgift	200 krediter
	Mat på cantinan	20 krediter för alla
	Sprit och dylikt	4 krediter/drink
Orion-Mart:	underkläder	2-3 krediter/st
	termoverall	120 krediter/st
	lårhöga sockor av Bantha	15 krediter/par
	värmereflekterande ytteroverall	240 krediter/st
	höga vinterstövlar	90 krediter/par
	mat generellt 1,5 ggr dyrare än Jorden	
Makakara:	Hamnavgift	Grund 50 krediter
		Dagsavgift 20 krediter/dag
	Reparationer	200 krediter
	Snootrixhyra	6000 20 krediter/dag
		Gross 560 25 krediter/dag
	Allmänna kartor	2 krediter/st
	Mak	1 kredit/kg
	Sprit, hängöl mm i baren	2-8 krediter/glas
	Mat på Mak-Mak	7-12 krediter/rätt

Minnesanteckningar till SL om karaktärerna:

Forker Pole 32 år Squartzförsäljare i de yttersta kolonierna

Forker har i stort sett ätit Squartz i hela sitt liv och är överkänslig för annan mat. Om han får i sig något annat än Squartz slår SL tärning om hur stor skadan blir. Se tabell nedan.

Forker har det mesta på sitt skepp men spelaren vet inte alltid precis vad. Det är upp till SL vad som ska finnas där och upp till spelaren om han vill berätta det för de andra.

Jeeves 60 år Vältalig betjänt

Jeeves har alltid katten Heisenberg IIX i släptåg. Han kan hitta på små hyss ibland, men håller sig för det mesta på Jeeves axlar. Det är viktigt att SL är medveten om att det är Jeeves som kommer med de smarta planerna och de ljusa ideérna i gruppen. Det innebär i praktiken att vad smörja som Jeeves än kläcker ur sig kommer att resultera i en smart lösning på de ställen i äventyret där det passar. Det är naturligtvis också upp till SL själv att avgöra. Jeeves bör naturligtvis göra detta på ett sätt som anstår honom. Försiktigt och artigt.

Jid Siegbahn/Bobba Fett 25 år Prisjägare

Jid är den krångligaste karaktären att hålla reda på. Han är den som kommer att behöva mest hjälp och vägledning från SL. Det är meningen att Jid ska kunna få välja hur han ska agera efter eget huvud. Hans avsikter kan ändras allteftersom. Jids ursprungliga uppdrag är att underätta koccarerna om hur sabotaget skall gå tillväga, informera om sällskapet och åtgärda när så behövs. Jid ska också försvåra uppdraget för sällskapet genom små illdåd.

Vi har lämnat öppningar om Jid skulle vilja byta sida, försöka få både prispengar och arv eller bara kamma hem arvet. En riktig Bobba Fett skulle förstås.... men det är ju upp till SL och spelaren.

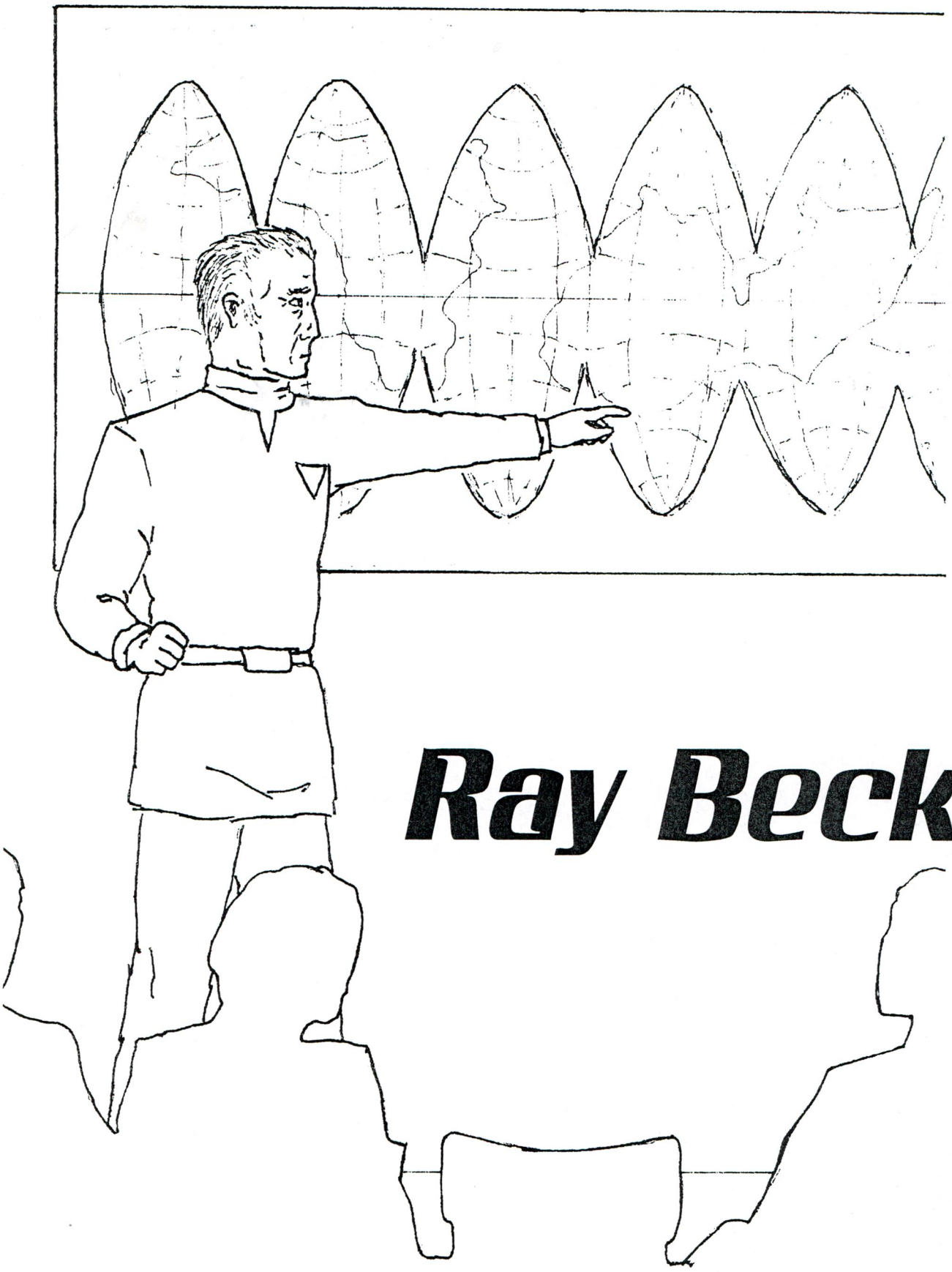
Ray Beck 66 år Resurskonsult

Ray blir förhoppningsvis sällskapets ledare och bör tilldelas en rätt säker person. Det viktigaste är dock att han inte avslöjar Arnes metod för sabotaget (frostsprängning?!). Han får nämligen väldigt tydliga instruktioner angående detta. SL bör ha noggrann koll på vad Ray gör med pappret han får. Självklart behöver spelaren inte lära sig instruktionerna utantill och förstöra pappret på riktigt (även om det onekligen vore rätt ballt) .

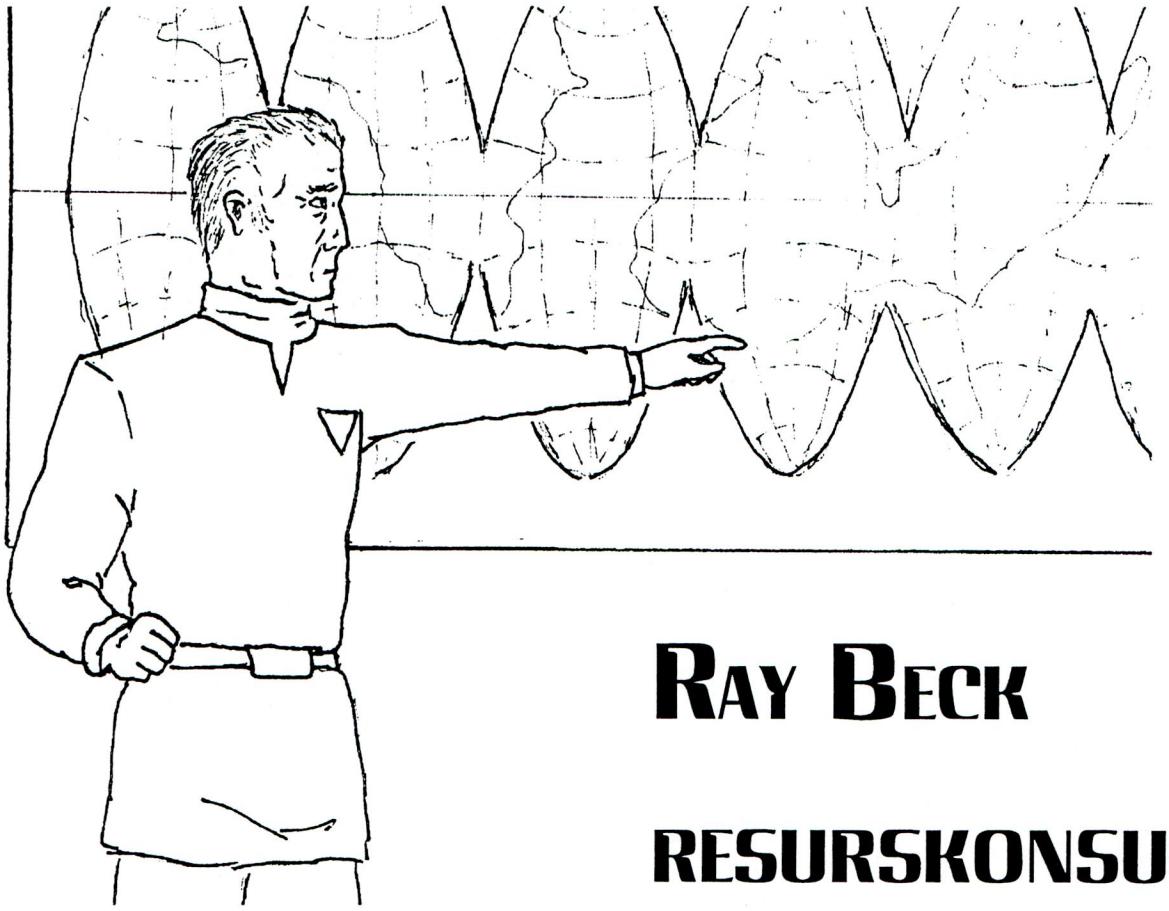
Kippy Bee 21 år "Artist"

Kippy är en glad och uppåt karaktär. Ställen där det är dans och partaj bör locka henne något oerhört. Kippy har lätt för att bli vän med folk. Just hennes utåtriktade personlighet i kombination med hennes vågade kläder gör att hon med lätthet kan få kontakt med manfolk av alla de slag, något som snabbt kan vändas till ett problem. Men hon har ju fyra män att beskydda henne, så det ska väl inte vara något större besvär?

PROFESSOR SIEGBAHNS TESTAMENTE



Ray Beck



RAY BECK

RESURSKONSULT

BAKGRUND:

Ray föddes för sextiosex år sedan på planeten Agrica. Hans föräldrar Kate och Norman Siegbahn odlade den bördiga jorden på Agrica. Men om man tror att de var några fattiga småbönder så tror man fel. Automatiska jättemaskiner skötte det mesta på den femton miljoner kvadratkilometer (ungefär som norra halvan av Afrika) stora farmen. Ray har aldrig sett hela farmen. Familjen var mycket framgångsrik och brukade bjuda in stora delar av släkten på den traditionella skördefesten varje år. Med de moderna metoder som familjen använde kunde man bärga skörd nästan hela året runt, men skördefesten var en så gammal och uppskattad tradition att ingen ifrågasatte den. Det var på dessa kalas som Ray lärde känna sin kusin Arne Siegbahn från Jorden. Arne var några år äldre än Ray, men eftersom de två nästan var de enda ungdomarna på kalasen brukade de leka och busa tillsammans. Allteftersom åren gick blev Arnes tekniska snille mer och mer uppenbart. Ray minns med tydlighet den varma dag då Arne skulle ordna lite kallt vatten att dricka, och släppte ned sin ännu obeprövade uppfinning "Ultrafrysen" i den gamla pittoreska gårdsbrunnen. Hade inte reglaget varit satt på MAX hade nog inte precis hela vattenreservoaren under familjens gård frusit till is, men nu var det så, med följen att det blev stora sättningar i marken och husen och ett uthus kollapsade när isen så småningom smälte.

Rays mor och Arnes far var syskon, och hade genom åren utvecklat en stark rivalitet. När de inte tävlade med varandra om vem som var mest framgångsrik, jämförde de sina barn. Det faktum att Arne ärvt den Siegbahnska snillegenen gjorde att Kate skickade runt Ray till varenda ansedd skola i kvadranten. Han hamnade till och med hos en Jedi-läromästare ett tag, men blev hemskickad även därifrån. Kates orimliga krav blev för mycket för unge Ray. I stället för att åka hem från Kejserliga Tekniska Högskolan anslöt han sig vid nitton års ålder till Kolonisationstrupperna. Han skickade ett kort brev hem där han förklarade sina avsikter och bad sina föräldrar att inte leta efter honom. Sedan dess har han inte hört av sina föräldrar. Några år senare fick han höra att Arne fått Nobelpriset.

Tack vare Rays ungdom, civilstånd och alla kunskaper han lyckats samla på sig hamnade han i pionjärtrupperna, de som kommer först till en ny planet och gör den beboelig. Ray stortrivdes med detta hårda och mycket praktiska arbete, och han var lika stolt varje gång han såg de första bosättarna anlända till en planet som några månader tidigare varit en fientlig stenklump. Föräldrarnas bekväma tillvaro gav han inte mycket för längre.

I arton år röjde han planeter, och blev med åren en härdad man. Men även en hård man blir kär någon gång, och i Rays fall var det en tuff pionjärkvinna vid namn Felicia Beck. De träffades under röjningen av en iskall planet och fattade genast tycke för varandra. De hade båda passerat trettioårsstrecket och längtade efter att slå sig till ro. Eftersom pionjärer inte får vara gifta bestämde de sig för att hålla kontakten med varandra och spana efter en planet som de kunde leva och kanske uppfostra några barn på. När någon av dem hittat deras drömplanet skulle de gifta sig och leva lyckliga tillsammans. Av en slump hörde de båda två fem år senare på varsitt håll tal om en planet som nyss blivit röjd och som var snudd på idealisk: Umbra. Den var täckt av frodig grönska och hade ett milt klimat. Det fanns inga farliga djur eller insekter. Pionjärerna hade i princip kommit, tittat och lämnat över. Ray och Felicia gifte sig och valde efternamnet Beck.

De tilldelades en inmutning där de byggde ett stort hus med plats för minst fem glada ungar. Men när tiden gick och inga barn kom till världen blev Ray och Felicia alltmer bekymrade. Läkarkontrollerna hade inte visat några som helst fel på dem, och när de talade med grannar om sina bekymmer fick de höra att de inte var ensamma. Ray undersökte saken och fann att de enda barn som hade fötts på Umbra hade redan varit på gång när föräldrarna anlände, eller hade blivit till under den första månaden. Någonting var oerhört fel på denna till synes perfekta planet. Var det i luften? Jorden? Okänd strålning? Ray och några andra med vetenskaplig skolning analyserade varenda möjlighet. Var fanns giftet som gjorde att inga barn blev till? Till slut fann dom det - i köksträdgården. En aromatisk ört som växte på planeten och snabbt blivit populär i matlagningen för dess förmåga att framhäva alla nyanser hos råvarorna. De hade till och med haft planer på att exportera kryddan så småningom...

Giftet hade oåterkalleligt och till synes djävulskt målmedvetet slagit ut äggstockar och testiklar. Samtliga kolonisatörer undersöktes och skadan var ett faktum - alla som bodde på Umbra var sterila. Nu utbröt en meningslös hetsjakt på den skyldige. Vem hade varit så slapp att han inte undersökte floran ordentligt? Imperiet försökte tysta ned historien och lyckades så tillvida att kolonisatörerna aldrig fick veta vem den skyldige var.
Imperiet sände inga fler kolonisatörer till Umbra, och de som bodde där blev lämnade i fred. Det kunde ha varit ett sorts paradis där, men efter det hemska avslöjandet kunde ingen av planetens nya innevånare släppa tanken på att de inte hörde hemma där.

I tio år blev Felicia alltmer tystlåten och passiv, för att en dag helt enkelt inte vakna på morgonen. Ray begravde henne på en kulle inte långt från huset, och försökte fortsätta sitt liv som vanligt. Men det var inte alls samma sak utan Felicia att ta hand om. För andra gången i sitt liv var Ray ensam. Han stod inte ut med tystnaden i mer än ett halvår, sedan gav han upp. Han kunde inte flytta från Umbra utan att bryta kontraktet med Kolonisationstrupperna om han inte fortsatt att arbeta för dem. Ray hade ingen lust att tillbringa resten av sitt liv på flykt eller i arbetsläger, så han hörde sig för om det fanns några lämpliga tjänster för honom annorstädes. Han var för gammal för att återgå till pionjärtjänst, men han passade alldeles utmärkt som resurskonsult. Det innebar i korthet att han skulle utvärdera insamlade resursdata om nyupptäckta planeter och föreslå vad som skulle göras med dem, allt ifrån kolonisation i stor skala till utvinning av exotiska mineraler.

Efter tolv år som resurskonsult är Ray nu med i det absoluta toppskiktet i Kolonisationstrupperna. Under dessa år har Ray fått uppleva Imperiets "främlingspolitik" och han tycker inte om den (men det håller han tyst om). Rays dröm är i själva verket en galax där alla raser har samma rätt att existera och ingen förslavar någon. Men detta tycker han förstås i all stillhet. Han har inte försökt kontakta några rebeller och skulle knappast våga göra något i den riktningen heller. Imperiet behandlar förrädare mycket hårt. Dock finns det någonstans i Ray den önskan som vi alla har, den att göra något som kommer att räknas långt efter det att han dött.

Personlighet:

Ray har sett det mesta, och dagens slappa ungdom ger han inte mycket för. Det var bättre förr, helt enkelt. Han är målmedveten, effektiv och tolererar inget tjafs. Eftersom han oftast är den som vet precis vad som behöver göras tar han gärna befäl. Det blir bäst så. Han känner till de flesta av Imperiets lagar och förordningar, och följer dem. Om någon försöker maska sig eller smita från sin plikt kan Ray bli riktigt arg. Det värsta han vet är lathet. Han är en seg gammal kämpe som fortfarande är i utmärkt form, och är stolt över sin platta mage och väl bibehållna figur. Han är väl ingen filosof direkt, men intelligent och praktisk.

Utrustning:

2000 krediter, 1 uppsättning kläder, legetimation, hårfärgningsvätska (mörkgrå), foto av lilla Felicia, fickdator, kommunikator.

Vad tycker/vet Ray om:

Arne Siegbahn: Trots att Ray ständigt jämfördes med Arne är han inte särskilt avundsjuk på honom. Han var i alla fall som ung en rolig och rejäl kille och det är som en kul kamrat Ray minns honom. Han lär ha blivit ordentligt rik på alla sina uppfinningar.

Imperiet: Deras ansträngningar att införa lag och ordning är väl bra, men som vanligt finns det mer eller mindre nogräknade individer som utnyttjar makten i sina egna skumma syften. Det faktum att Imperiet verkar tolerera det mesta i den vägen bekymrar Ray. Dessutom anser Ray att allas likhet inför lagen är ett absolut krav i en rättsstat, men det verkar inte Imperiet tycka.

Kraften: Jediriddarnas gamla styrelseskick är i det närmaste feodaliskt, och det gillar inte Ray. Däremot verkar Jediriddarna ha ett naturligt rättstänkande. Ray har ju varit hos en Jedimästare en tid som ung, så han har sett prov på vad den märkliga Kraften kan uträtta. Tyvärr hade Ray väldigt lite av den i sig.

Squartz: En otroligt äcklig sörja som var det enda som fanns att äta när man var ute på pionjär-uppdrag.

Forker Pole: En ambulerande försäljare av den där smörjan Squartz. Vistas man större delen av sitt liv ensam på ett rymdskepp och bara äter Squartz kan man inte vara riktigt normal. Pojken verkar mycket riktigt vara en asocial bråkmakare. Det enda försonande draget är att han faktist har ett fast arbete och en hygglig ekonomi, vilket är mer än vad man kan säga om vissa andra.

Jeeves: En behaglig person, Arne Siegbahns personlige betjänt. Den ende som är i Rays ålder. Jeeves utstrålar en lugn auktoritet samtidigt som han är ytterst tillmötesgående.

Jid Siegbahn: Ännu en ung slyngel som verkar underlig. En tystlåten försäljare är rätt ovanligt. Att han fortfarande heter Siegbahn är uppenbarligen ett knep för att få framgång i sina robot-handlaraffärer. Själv valde Ray bort sitt efternamn när han gifte sig och har uppnått sin position helt själv.

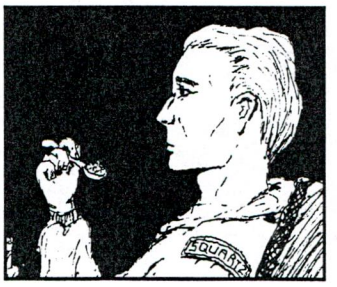
Kippy Bee: Hon kallar sig artist. Det vet man nog vad det betyder. Hon påstår att hon är dan-serska, men då borde hon väl inte vara så knubbig? Hon är uppenbarligen en bortskämd unge som inte skulle klara svårare strapatser.

Heisenberg IIX: Arnes gamla katt som numera blir omhändertagen av Jeeves. Så länge katten håller sig undan från Ray har han inga invändningar.

Jid Siegbahn
-robothandlare

Kippy Bee
-artist

Jeeves & Heisenberg IIX
-trotjänare



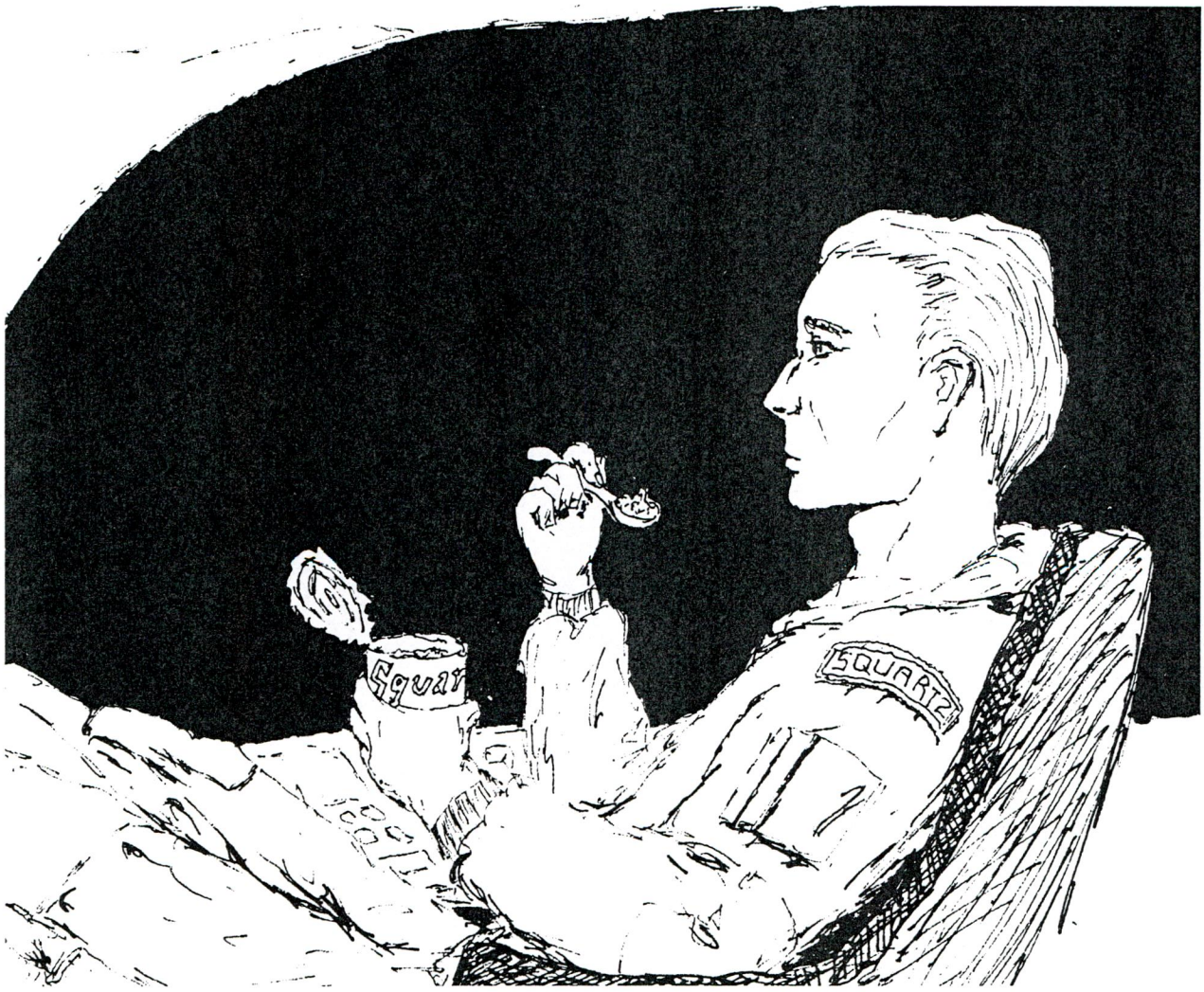
Forker Pole
-squartzförsäljare

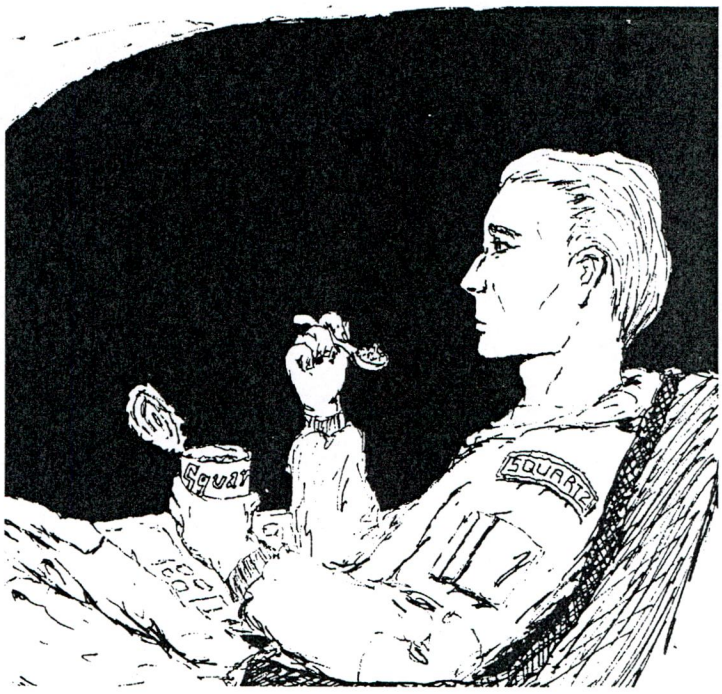
RAYS GRUNDEGENSKAPER:

Längd: 180 cm **Ålder:** 66 år **Vikt:** 80 kg **Yrke:** resurskonsult

Bildning	**4T+2**	**Smidighet**	**2T**	**Iakttagelse**	**4T**
Xenomorfa arter	7T	Närstrid	3T+1	Köpslå	2T
Planetsystem	8T	Laservapen	2T+2	Bluff	3T
Språk	5T	Ducka	4T+1	Smyga	3T+2
Fixare	4T	Parera slag	5T+1	Söka	4T
Styrka	**3T+2**	**Mekanik**	**3T**	**Teknik**	**3T**
Slagsmål	4T	Astrogation	4T	Robotar	3T
Klättra/hoppa	4T	Ridning	4T+2	Rymdskepp	5T
Lyfta	4T	Pilot	5T	Datorer	4T
Tålighet	7T	Fräsare	6T	Medicin	4T

Forker Pole





FORKER POLE SQUARTZ-FÖRSÄLJARE

BAKGRUND:

Forker föddes för trettiotvå år sedan på planeten Nodnol. Nodnol är en av alla dessa industri-planeter, med trånga baracklängor centrerade kring mäktiga fabrikskomplex. Landsorten är överallt sönderriven av stora gruvhål och breda vägar. På de områden som inte innehåller några mineraler odlas de två livsmedel som kom att dominera unge Forkers och alla andra fabrikshjons dagliga spis: blåknölar och köttbönor. Blåknölar är en kolhydratrik rotfrukt och köttbönor innehåller väldigt mycket protein. Förutom denna ensidiga kost delar fabrikerna ut kostkomplement åt alla arbetsföra och potentiellt arbetsföra. Kostkomplementet innehåller alla mineralier och vitaminer som man behöver, och de finns i olika doser, allt från "spädbarn" till "grovarbetande man". Forker har ätit sig igenom hela skalan.

Liksom de flesta på Nodnol hyste lille Forker drömmar och förhoppningar om att resa sig ur smutsen och få ett bättre liv än slitet på fabrikerna. En väg upp som Forker hoppades på var att bli uttagen till Ingenjörsskolan, men trots sina ihärdiga studier fann han sig bli förbigången av mindre begåvade kamrater. När hans far, Mark, fick höra om detta skakade han bara på huvudet och sade, att hade han och Forkers mor stannat på Jorden, hade nog Forker fått en plats på vilken skola som helst. Forker blev mycket förvånad när han hörde detta, han visste inte ens att hans föräldrar var från Jorden.

PROFESSOR SIEGBAHNS TESTAMENTE

Fadern berättade allt för Forker den kvällen, om att Forkers mor Tea var brorsdotter till den välkände professor Siegbahn, och hur hon fått dörrar öppnade av sin morbror som hon helst velat slå in själv. Hon hade gjort en akademisk karriär på rekordtid, men doktorspromotionen hade bara lämnat en bitter eftersmak. Efter ett uppslitande gräl med professor Siegbahn hade hon brutit totalt med familjen, bytt namn och lämnat Jorden. Hur hon träffat Forkers far och hamnat på Nodnol var en otrolig historia som Forker slukade med öronen vidöppna. Exotiska platser, skumma rymdhamnar, främmande varelser. Hade hans föräldrar verkligen varit med om allt detta? Nu skulle han aldrig nöja sig ens med en post som överingenjör på fabriken. Stjärnorna hade ropat, och Forker hade lyssnat.

När Forker några veckor senare fick tag på en broschyr från Squartzbolaget tvekade han inte en sekund. Detta var nog hans bästa chans att komma ut till stjärnorna. Han visade broschyren för Mark, som hade vissa invändningar. Forkers liv skulle fortfarande vara totalt styrt av ett företag som inte brydde sig om den enskilde anställde så länge han följde kontraktet. Å andra sidan slapp han den ohälsosamma luften på Nodnol, och dessutom ville inte Mark se sitt enda barn slitas ut och dö i fabrikskomplexet. Tea hade inte velat det heller. Det var minnet av hennes sista ord som fick Mark att bidra till kontantinsatsen.

"Jag ångrar att jag stannade här. Det är ingen bra plats för lille Forker. Ta hand om honom, Mark..."

Mot en blygsam insats av tvåtusen krediter var nu den artonårige Forker Pole ägare till det lilla fraktskeppet SQUARTZ 6298. Äga var väl att försköna sanningen en smula, han hade nämligen en skuld till Squartzbolaget på närmare hundratusen krediter som han genom idogt arbete skulle betala av. Han tilldelades ett distrikt där han skulle sälja "Squartz - den kompletta maten med hela dagsbehovet i en burk!" till alla de små utposter och kolonier som inte hade någon möjlighet att odla egen mat.

Squartz är en grynig sörja som påminner om uppblött papper till smak och konsistens. Många kolonisatörer misstänker att Squartz i själva verket är just uppblött papper. De erkänner dock att man kan leva ett helt liv på bara Squartz. Men det är ett öde man inte ens önskar sin värste fiende. Tyvärr är Squartz den enda mat som finns att tillgå på utposter och kolonier, eftersom det bara är Squartzbolagets piloter som bemödar sig om att åka dit, och det är absolut förbjudet för piloterna att frakta och sälja något annat än just Squartz. Efter särskild prövning kan pålitliga piloter få ta upp beställningar på småsaker som elektroniska komponenter, men kontrollen är stenhård. Detta är en förutsättning för att Squartzbolagens skepp alltid slipper utsättas för de tidskrävande smugglarrazzior som Imperiet ständigt gör.

Forker var van vid ensidig men näringsriktig kost, så han fann Squartzdieten acceptabel. Det fanns dock en viss skillnad. På Nodnol hade i stort sett varje familj en liten kryddodling som gjorde att maten luktade och smakade gott. De stackars kolonisatörerna hade oftast inte tänkt på det när de planerat sin framtid. Så Forker beslutade sig för att ta en risk, bryta mot bestämmelserna och smuggla ut kryddfrön till kolonierna. Många av de ensliga planeter Forker reste till saknade all form av odlingsbar jord och nyttig atmosfär, men kryddorna kunde odlas inomhus i några burkar Squartz. Det hade Forker själv upptäckt under idogt experimenterande på sitt skepp. Kryddodlandet spreds i lönndom från koloni till koloni, och idag kan man hitta Squartzburkar med chilikrasse och Orionmynta på de mest avlägsna utposterna i galaxen.

Faktum kvarstår att nio av tio som någon gång varit stationerad långt bortom all ära och redighet ser rött när de ser en Squartzsäljare. Detta upptäckte Forker redan första gången han visade sig i Squartzjackan på en rymdhamn, Mos Eisly närmare bestämt. Tre gruvarbetare som nyss hade kommit hem från fyra år ute på en isolerad stenklump och som svurit på att aldrig mer äta Squartz överföll stackars Forker. Han försvarade sig tappert, men blev ändå liggande på sjukhus en vecka. Efter den dagen hade han något att göra under de långa restimmarna. Han tränade. Man blir inte gammal hos Squartzbolaget om man inte snabbt lär sig att försvara sig. Mortaliteten är så stor att över sjuttio procent inte hinner betala av sina skulder. Men i de flesta fallen klarar sig skeppen, och en ny pilot får börja betala av. Från början, naturligtvis. Squartzbolaget tjänar in omkring fem gånger skeppets värde enbart på skuldåterbetalningar. Forker har nio tusen kvar på sin skuld. Men när den är avklarad äger han skeppet. Visserligen kommer han fortfarande vara bunden av kontraktet, men han kommer att få vissa friheter. Han har redan gjort upp med en fruktodlare om att sälja konserverad frukt på sina utposter. Men tills dess måste han hålla sig i skinnet. Han har hört talas om piloter som gått händelserna i förväg och torskat. Forker ska inte torska. Bara han får tag på nio tusen krediter...

Speciellt:

Forker har levt på Squartz i nästan halva sitt liv nu. Äter han någon normal, svårsmält mat kan han få magbesvär. "Mosig" mat som gröt, soppa eller glass ger inga problem. Kött, vissa grönsaker och fiberrik mat. Spelledaren avgör när det blir aktuellt med tärningsslag. Slå 2T6. 2-3 ger akuta smärtor. Forker blir liggande till sängs i åtta timmar. 4-7 ger magknip, inte värre än att han kan gå omkring, men han får -1T6 på allt i fyra timmar. 8-10 lätt magont i sex timmar. 11-12 ingen effekt.

Personlighet:

Forker är en något reserverad man som hellre tar en promenad än en drink. Han håller sig i trim men undviker bråk om det inte är nödvändigt (och Forker tycker att det är nödvändigt ganska ofta). Ute på kolonierna byter han de nödvändiga orden med folk, drar några anekdoter och

lyssnar på skvallret, men inte mycket mer. Han har några få vänner som han pratar lite längre med om ditt och datt, men det är allt. De andra Squartzpiloterna gillar honom, han är pålitlig, tjafsar aldrig och är en jävel på att slåss.

Utrustning: Ett utrustat skepp med väldigt mycket squartz, 5000 krediter, legitimation, kryddodling i gamla squatzburkar, din samling exotiska drinkglas och konservöppnare, alla dina kläder och övriga ägodelar.

Vad tycker/vet Forker om:

Arne Siegbahn: Forker har lite kluvna känslor för Arne. Hade det inte varit för att han lade sig i så mycket hade Forker kanske fått växa upp på Jorden, eller en trevligare planet än Nodnol. Han hade definitivt inte desperatpåskrivit Squartzkontraktet. Frågan är om arvet kan hjälpa honom att bli fri från eländet. Det finns en rätt märklig klausul...
Squartz: Bra idé, hyggligt käk, dååååligt kontrakt.
Imperiet: Forker har, tack vare Squartzbolagets regler, aldrig haft några problem med deras enerverande razzior, men å andra sidan har han haft ett nappatag eller två med Stormtroopers. De slutade alltid i arresten. Forker har varit rätt isolerad från politik i hela sitt liv, så han saknar en åsikt om Imperiets politik.
Kraften: Amsagor och bluff alltihopa. Han har aldrig sett något bevis på att den där kraften ska existera.

Ray Beck: Han är en hård och bestämd man. Tydligen var han med i pionjärtrupperna, vilket är ett ordentligt tufft jobb. Numera är han någon sorts höjdare i Kolonisationstrupperna, resurskonsult eller nåt... Lite för konservativ för Forkers smak, men han är åtminstone ärlig. Hans ledarförmåga beror mer på gedigna kunskaper än karisma.

Ray Beck- resurskonsult

Kippy Bee- artist

Kippy Bee: Kul att se att Arnes dotterdotter från Tatooinehar blivit en barhoppa. Där kan man tala om arv kontra miljö! Hon utger sig för att vara artist, men Forker har träffat många mer eller mindre desperata kvinnor som utgett sig för att vara artister. Just lilla Kippy verkar inte ha sjunkit så djupt än, men det är en brant väg hon är på. Men trots allt är hon en släkting till Forker, och hennes glada och lite naiva sätt gör att han nog vill beskydda henne. Förhoppningsvis kommer arvet att rädda henne från träsket.

Jeeves: Gamle Arne hade tydligen en betjänt. Forker vet inte riktigt om han gillar det, men å andra sidan verkar Jeeves ha mycket mer frihet än han själv. Jeeves är allt man kan förvänta sig av en betjänt, artig, diskret och trevlig. Forker hoppas för sig själv att han ska visa sig vara lite busig, men tja, gubben är väl bortåt sextio så...

Jid Siegbahn: Här har vi den klart underligaste av dem alla. Tystlåten, butter och nästan elak. Han är också mest avlägset släkt med Arne. Killen är robotförsäljare - bara det! Sålunda släpar han kring på en robot, men inte en protokollrobot som man kunde vänta sig, utan en liten visslande astromekrobot. Som dessutom verkar vara något modifierad. Forker har funderat på att skaffa en astromek själv när han är mer stadd vid kassa.

Heisenberg IIX: Arnes gamla katt. Forker har inget emot katter, snarare tvärtom. Han har tänkt skaffa en länge för att ha som sällskap, men vet inte om katter gillar Squartz. Man kanske skulle passa på och prova nu...

Jid Siegbahn
-robothandlare

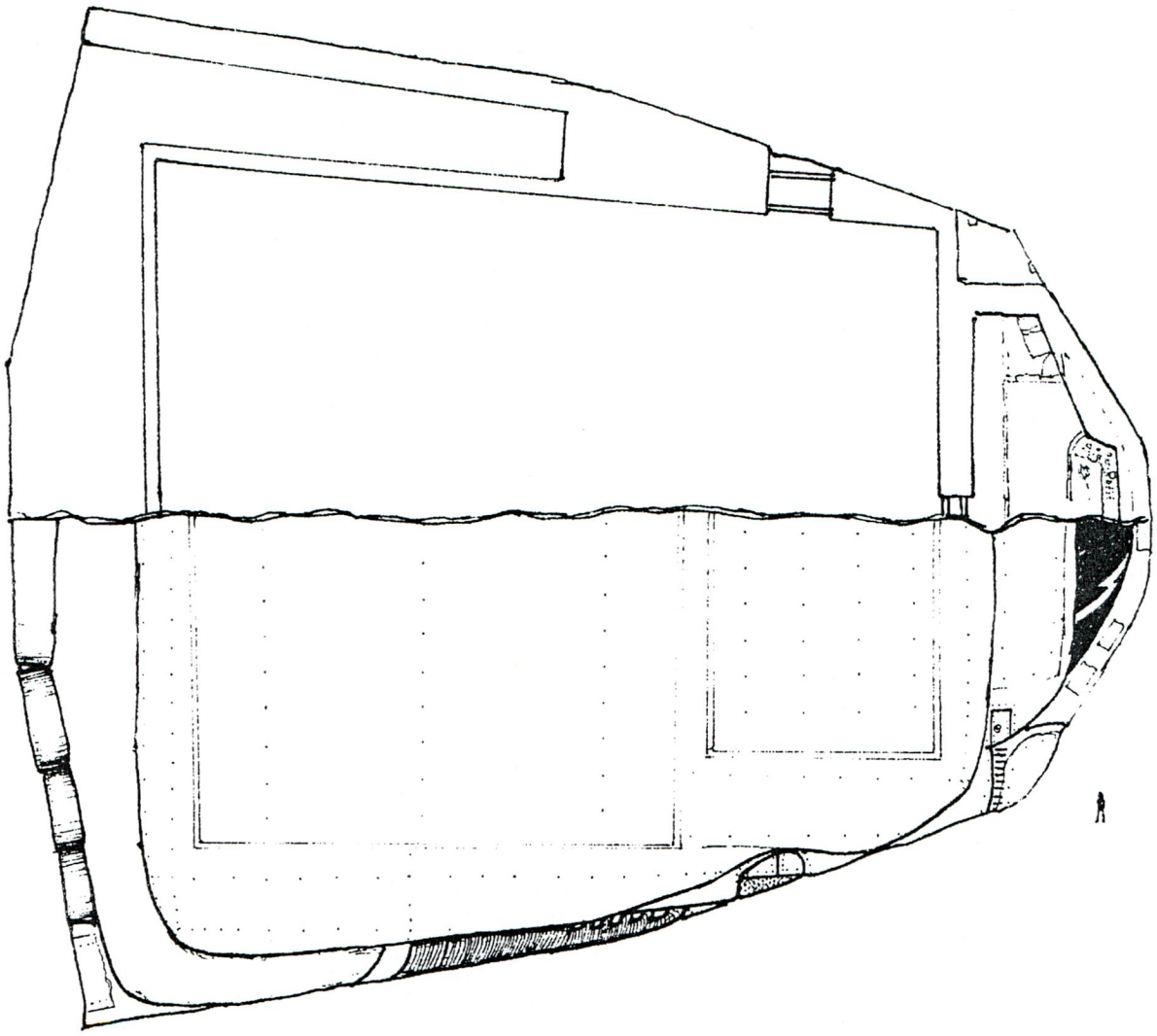
Jeeves & Heisenberg IIX
-trotjänare

FORKER POLES GRUNDEGENSKAPER

Längd: 185 cm **Ålder:** 32 år **Vikt:** 80 kg **Yrke:** försäljare

Bildning	**2T+2**	**Smidighet**	**3T**	**Iakttagelse**	**2T**
Xenomorfa arter	5T	Närstrid	6T+1	Köpslå	6T
Planetsystem	7T	Laservapen	5T+2	Bluff	3T
Språk	5T	Ducka	5T+1	Smyga	3T+2
Fixare	4T	Parera slag	6T+1	Söka	2T
Styrka	**4T+2**	**Mekanik**	**3T+2**	**Teknik**	**3T**
Slagsmål	7T	Astrogation		8T	Robotar 3T
Klättra/hoppa	4T	Ridning	5T+2	Rymdskepp	5T
Lyfta	6T	Pilot	10T	Datorer	5T
Tålighet	7T	Fräsare	6T	Medicin	2T

Squartz 6298



Detta är Forkers ögonsten och hem sedan många år tillbaka. Skeppet är specialtillverkat för Squartzbolagen av Loader inc., och har Squartzbolagets logotyp väl synlig på alla sidor (dock ej på bilden). Skeppet är 80 meter långt, den lille gubben nere i hörnet är i samma skala. Längst bak i skeppet finns motorerna. Det enorma utrymmet i mitten är lastrummet. Här är det tio meter högt i tak. På Squartzcentralerna och större kunder sköts i- och urlastningen genom takluckorna, men på mindre kolonier lastar man genom de bägge sidodörrarna. Mellan lastrummet och pilotens utrymme finns det en sällan använd dubbeldörr. Pilotutrymmet består dels av kontrollrummet, som är placerat i fören, och kringliggande fritidsrum, toalett, sovalkov, kök mm. Det finns även ett sällskapsrum av någon outgrundlig anledning. Från början var det nog tänkt att säljaren/piloten skulle bjuda in representanter för kolonier där och prata kontrakt, men så går det sällan till.

Två sköldgeneratorer skyddar skeppet mot småasteroider och annatsmåskrot som driver omkring i rymden. Skeppet är inte utrustat med några vapen, för ingen utom extremt utsvultna pirater skulle vilja plundra ett Squartzskepp. Däremot har det hänt att pirater helt sonika sprängt Squartzskepp bara för att de HATAR Squartz.

Kippy Bee

Kippy Bee -artist

Bakgrund:

Hon föddes och växte upp i Mos Eislys trånga gränder och bakgator. Hennes far, Amond Hebel är pilot och är även han uppvuxen i Mos Eisly. Han gifte sig med akademikerkvinnan Lara Siegbahn från planeten jorden för tjugotvå år sedan men de har sedan sex år tillbaka bott på planeten Alderan dit Lara blev skickad för sin forsknings skull. Lilla Kippy som då var femton år blev tillfrågad om hon ville följa med eller om hon ville bo kvar hos sin farmor i Mos Eisly. Det var ett enkelt val för den pubertala Kippy. Hon hade både vänner och ett par pojkvänner som hon inte kunde klara sig utan och Kippy hade aldrig stått sin något kyliga moder speciellt nära. Lara var nästan aldrig hemma och om hon var det så läste hon eller skrev rapporter. I princip så var det farmor som tog hand om Kippy och hushållet. Amond var bara hemma ett par dagar en eller två gånger i månaden men när han var det så livade han upp stämmningen i hemmet rejält. Han hade alltid med sig presenter till allihop. Lara blev öppnare

och la undan sina böcker för en stund. Men med åren blev dessa tillfällen mindre viktiga för Kippy som hade skapat sig ett rikt socialt liv utanför hemmet.
Ofta bodde hon hos pojkvänner eller kompisar under långa perioder och det verkade inte som om någon i hemmet saknade henne speciellt mycket.

När så föräldrarna flyttade blev förändringarna inte större än att Kippy kunde bjuda hem sina vänner utan att någon gnällde. Under vissa högtider reste hon till Alderan och hennes far kom och hälsade på när han hade transporter till Tatooine. Lara hade sett till så att Kippy fick ett litet underhåll som bara räckte till det nödvändigaste och betalades ut varje gång Kippys studieresultat skickades till Alderan. Men Kippy ville ha vackra kläder och smycken så hon bestämde sig för att bli artist, sydde en dräkt och tog sig ett artistnamn, "Kippy Bee". Hon ville inte studera och bli som sin mor. Hon ville sjunga men de enda som gillade hennes sång var ett litet insektsliknande folk som sällan besökte planeten. Hon fick lite ströjobb som gogo -dansare på olika ställen men lyckades aldrig komma in på The Mos Eisly cantina även om hon alltid hävdat det själv. Jobbet gav inte mycket mer än vad underhållet skulle ha gjort men hon hade mycket mer fritid och väldigt mycket roligare.

Kippys farmor har en undanskymd roll och gör inte så mycket väsen av sig. Kippy och hennes kamrater har i stort sett tagit över det Hebelska hemmet. Ibland kan Kippy känna sig skyldig för att hon inte tar hand om sin åldrande farmor men det har aldrig funnits någon värme dem emellan så hon vill helst bara glömma saken, dessutom så klarar ju hushållsroboten av det mesta. Kippy konstaterade sorgset att hennes mor inte har hört av sig sedan Kippy slutade skolan. Ibland undrar hon om Lara skulle brytt sig om henne mera om hon hade klarat sig bättre i skolan och stannat hemma på kvällarna eller om hennes studieresultat och frånvaro från hemmet är ett resultat av moderns ointresse.
Amond har fått uppdrag på annat håll och har inte varit på Tatooine eller Alderan sedan ett par år tillbaka. Det har gått rykten om att han hittat en annan kvinna och bosatt sig på en koloniplanet för att starta en ny familj. Det är ingenting som Kippy förebrår honom men hon skulle önska att han ville hälsa på henne och iallafall erbjuda henne ett hem även om hon inte skulle följa med honom. Själv skulle hon aldrig gifta sig med en fraktpilot.

Personlighet:

Kippy gillar fart och fläkt, gemenskap och pengar. Egenskaper hon ärvt av sin far. Hon har en växande önskan om att få leva ett problemfritt liv i lyx och flärd. Det skulle inte vara något större problem för henne att gifta sig rikt men hon ser det som en sista utväg eftersom Kippy vill vara oberoende och gärna håller sig med flera män samtidigt. Hon trivs med sitt yrke som gogo-dansare och håller det inte för sämre än något annat. Hon förälskar sig ofta men det är intensiva och korta romanser som följer på varandra. Kippys utåtvända och lättgripliga person i kombination med hennes fördelaktiga utseende gör henne attraktiv för de flesta män som ingår i hennes bekantskapskretsar. Hon är självsäker och talför även om hon egentligen inte har något att säga. Hon gillar inte när det blir tyst och om hon inte orkar hålla låda själv så startar hon gärna disskutioner mellan andra oavsett om det är disskutioner i samförstånd eller bara bråk. Hon gillar att stå i centrum och kan göra dumdristiga saker bara för att bli uppmärksammad. Hon är lite av en hypokondriker av samma anledning men hon säger sig aldrig ha några motbjudande sjukdomar eftersom det skulle göra henne oattraktiv. Kippy är ganska lat när det gäller att utföra något så det lämnar hon gärna åt någon annan. Hon måste nästan få en spark i baken för att komma igång. Ibland fungerar det med lite kvinnlig charm och hjälplöshet. Om man jämför Kippy med andra dansare så är hon ett par storlekar större och det besvärar henne ibland speciellt som hennes dräkt avslöjar det mesta av henne.

Utrustning:

1 uppsättning minimala danskläder, 70 krediter, smink, långa lösnaglar, superlyftande BH´n "Ultragalor", armband från senaste pojkvännen Spud, meny från Mos Eisly cantina, preventivmedel, legitimation och en gammal falsklegitimation som uppger att hon skulle vara 28 år gammal nu.

Vad tycker/vet Kippy Bee om :

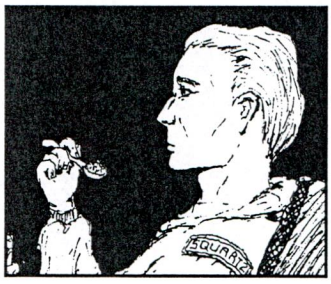
Arne Siegbahn: Kippy har fått höra mycket om sin morfar. När Lara hade något att berätta för Kippy så handlade det ofta om den genialiske morfar Arne som fick nobelpriset redan i trettiofemårsåldern. När Kippy var tre år var familjen på semester på jorden och då bodde de hos morfar Arne men det kommer hon inte ihåg någonting av. Det enda Kippy minns är att det fanns mycket vatten i staden de besökte. Hon håller Arne delvis ansvarig för att hennes mor blev som hon blev för det verkar som om studier gör folk tråkiga och det var antagligen tack vare Arne som Lara var tvungen att studera. Hans död är det enda som fört något gott med sig för han sägs vara riktigt tät med alla de där patenten han har och förrutom Lara så är Kippy den närmaste släktingen.

Jid Siegbahn: En mycket avlägsen släkting. Det är lite pinsamt men hon känner sig väldigt attraherad av honom. Kan det vara hans obevekliga kyla eller hans stiliga anletsdrag? Kippy vill väldigt gärna komma honom närmre och ja, de är ju släkt på lááángt håll. Han är hemskt spännande och det skulle vara roligt att kunna prata förtroligt med honom. Det skulle verkligen vara en seger.

Forker Pole: En pilot som fraktar vämjeliga konserver. Vid trettiotvå års ålder borde man ha kommit längre om man har ambitioner. Han äger ju inte ens fraktskeppet.Den där oborstade manligheten han har skulle vara riktigt klädsam om han faktiskt var någon. Eftersom han inte har något är han säkert riktigt girig.

Jid Siegbahn
-robothandlare

Forker Pole
-squartzförsäljare



Ray Beck: Han är en man med allvar i blicken. Han ska tydligen vara sextiosex år gammal men det ser han inte ut att vara, hans kropp är alltför vältrimmad. Han är en av de där som hopplöst försöker göra livet till något mer ärbart än vad det är. Han kan bli lite jäktig ibland och det ser ut som om det är han som tagit kommandot. Kippy känner sig obehagligt mullig när han synar henne med sina stålögon och önskar att hon hade något annat på sig.

Betjänten Jeeves: Arnes gamla betjänt med ett behagligt sätt att föra sig och en tunga av guld. Han är alltid lika artig och korrekt. Kippy blir alltid lika förtjust när han talar. Han är så annorlunda mot vad hon är van vid. När hon blir rik ska hon skaffa sig ett dussin sådana som han fast trettio eller fyrtio år yngre. Man skulle kunna ha dem till alla möjliga uppgifter.

Heisenberg IIX: Ett djur som tillhörde Arne. Hon har aldrig sett något liknande djur förut. "Katt" kallas det visst. Ett oerhört gracefullt djur, och väldigt keligt. Tyvärr verkar katten mest hålla sig till Jeeves. Man kanske skulle skaffa sig en sådan själv.

Ray Beck
-resurskonsult

Jeeves & Heisenberg IIX
-trotjänare

Imperiet: De lättar ju inte upp stämningen precis. Ibland kan det vara lite besvärligt med alla tullar, regler, kontroller och bestämmelser. Kippy vet och bryr sig inte så mycket om den styrande makten om den inte direkt besvärar henne på något sätt.

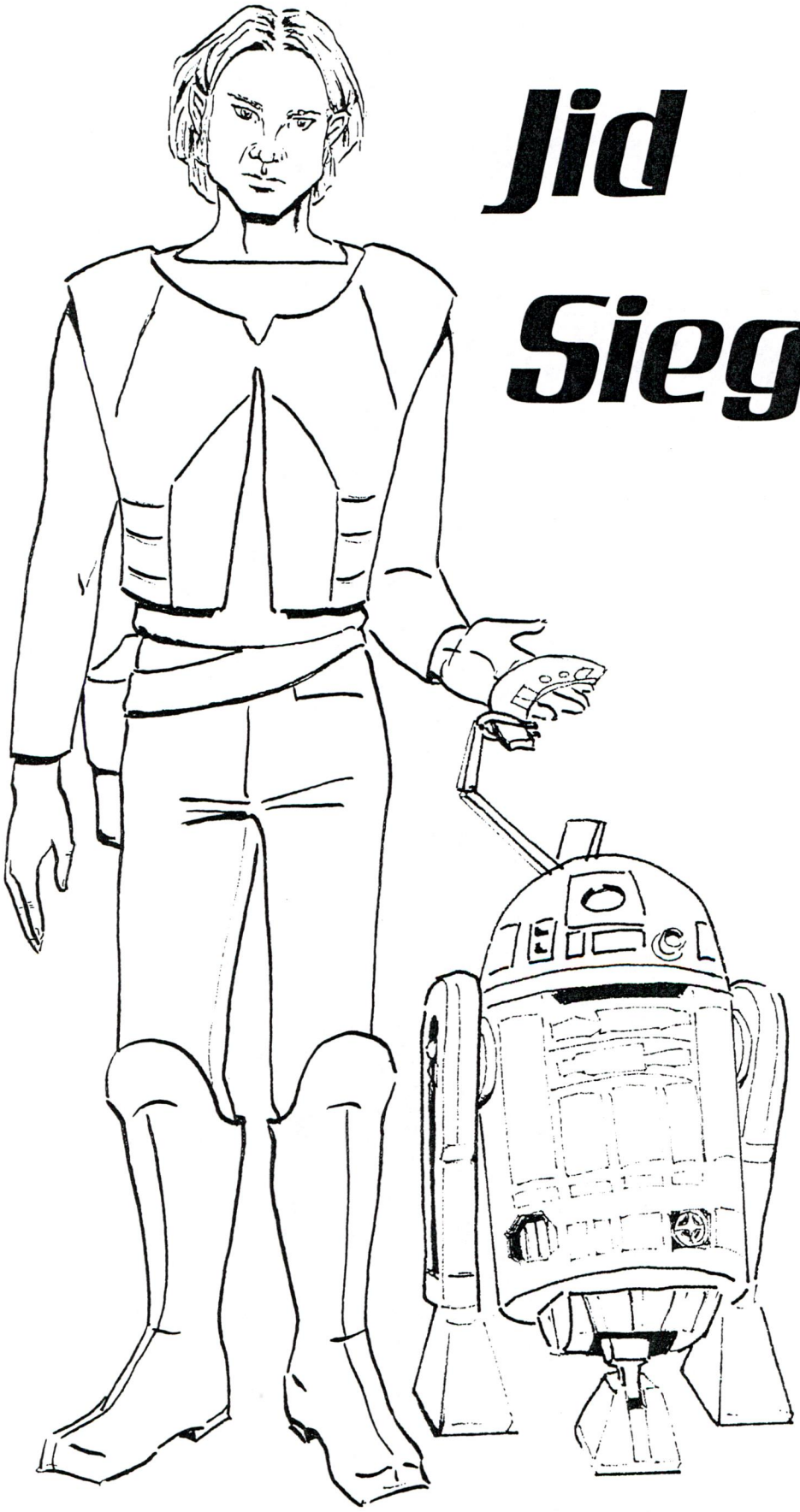
Kraften: Kippy har hört talas om jedi-riddarna och har alltid velat träffa en ung jedi-riddare för att se om det är något speciellt med dem.

Kippy Bees grundegenskaper

Längd: 161 cm **Ålder:** 21 år **Vikt:** 60 kg **Yrke:** artist

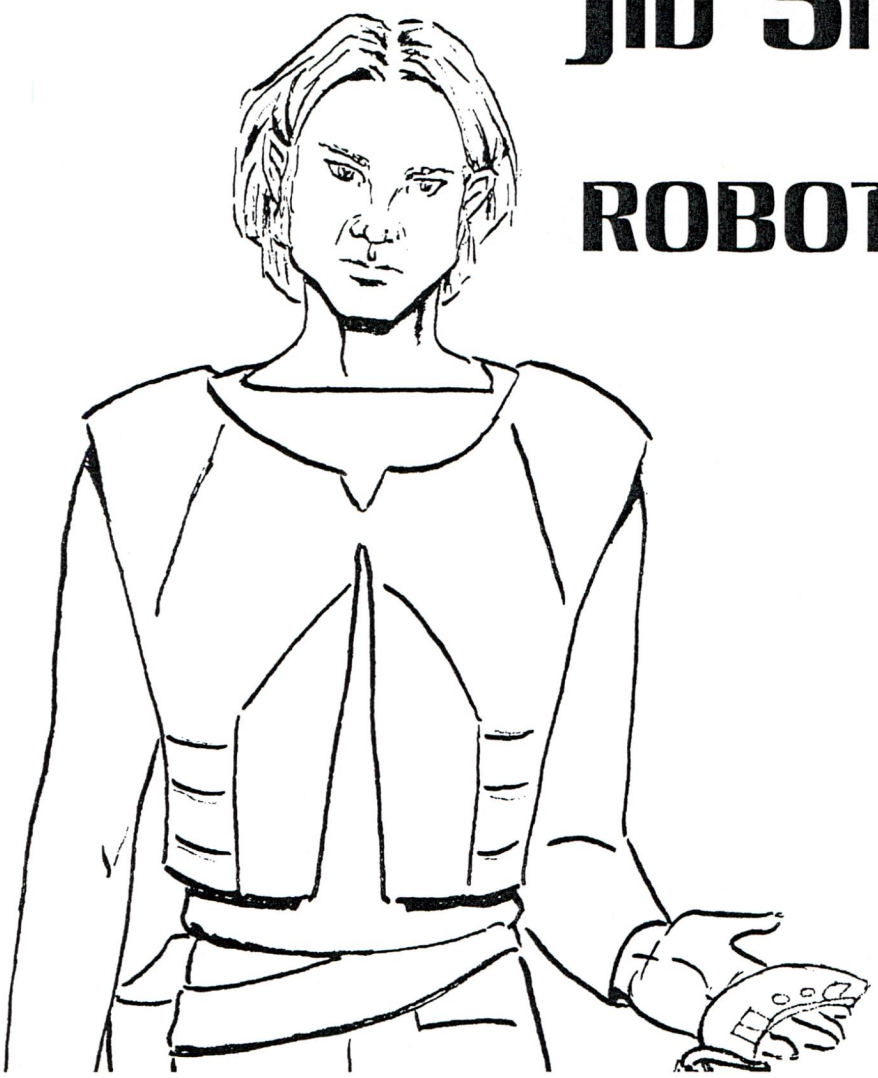
Bildning	**2T**	**Smidighet**	**5T**	**Iakttagelse**	**3T**
Xenomorfa arter	5T	Närstrid	3T	Köpslå	5T
Planetsystem	2T	Laservapen	2T	Bluff	2T
Språk	4T+1	Ducka	5T+1	Smyga	4T+2
Fixare	2T	Parera slag	4T	Söka	2T
Styrka	**3T**	**Sång**	**2T**	**Teknik**	**2T**
Slagsmål	3T	Dans	5T+2	Robotar	2T
Klättra/hoppa	5T	Drinkar	5T	Rymdskepp	2T
Lyfta	3T	Musik	3T	Datorer	2T
Tålighet	5T	Fräsare	2T	Medicin	3T

Jid Siegbahn



JID SIEGBAHN

ROBOTHANDLARE



BAKGRUND:

Jid Siegbahn är inte den han utger sig för att vara. För en tid sedan blev Bobba Fett kontaktad av folkslaget från den istäckta planeten Koccokara. De betalade bra då de hade hört talas om hans skicklighet av en man som fraktade teknisk apparatur till planeten. Uppdraget skulle vara tämligen ofarligt om än lite marigt. Det handlade om sabotage. Någon gammal stöt på jorden försökte förstöra koccarernas installationer på planeten Makakara. Koccarerna hade koloniserat Makakara för många år sedan och med hjälp av en trimmad frysanläggning hade klimatet anpassats till Makfisken. Makfisken är koccarernas huvudsakliga föda, men haven på Koccokara hade blivit förpestade av industrialiseringen. Som tur var fanns det en lämplig planet inom bara några parsek från Koccokara. Stora hav och lågintelligenta innevånare som var löjligt enkla att förslava. Makmocks kallas de - Makfiskodlare. Treögda blåa fågelaktiga varelser med en sorts händer väl lämpade att dra upp fisknät med.

Koccarerna hade tydligen en industrispion hos gubben som uppfunnit kylanläggningarna som koccarerna använder. Spionen hade fått reda på gubbens plan att sabotera kylanläggningarna under en osedvanligt blöt fest. Kort därefter hade spionen dödat gubben, men tydligen hade han ordnat någon alternativplan som innefattade några släktingar, bland annat Jid Siegbahn. Bobba gav sig av till Jid och "övertog" honom, d.v.s. likviderade honom och tog hans papper. Jid var i samma ålder som Bobba och ganska lik honom i övrigt. De skillnader som fanns dem emellan åtgärdade Bobba med hjälp av sin multirobot Robs skalpell. Eftersom ingen av de närvarande släktingarna kände Jid behöver Bobba inte spela teater utan kan vara sig själv i allt utom till namnet.

Personlighet:

Bobba är redan nu i sin ungdom tystlåten, sansad, beräknande, bakslug och snabb i vändningarna. I hans närhet tystnar kvinnorna och barnen sätter gråten i halsen. Bobba svarar ogärna på frågor om sin bakgrund och han är knappast en god konversatör men han är en handlingens man. Under uppdraget är han en aning mer öppen eftersom han inte vill väcka misstankar.

Kort om Jid Siegbahns bakgrund:

Jid växte upp som enda barn till Jana och Tuck Siegbahn på den sömniga planeten Byrtham. Där fanns rikligt med bördiga slätter och ett litet antal människor att mätta. Man odlade bara det som behövdes för familjen och byteshandel byarna emellan. Jana som kom av släkten Siegbahn var trött på allt det nya och ville drömma sig bort bland den lummiga grönskan tillsammans med Tuck. Ibland kom imperiefarkoster till planeten och påminde dem som bodde där om att det fanns en värld där ute också. En av dem som inte behövde påminnas var lille Jid. Han fascinerades av de mäktiga farkosterna och de blänkande imperiesoldaterna. Han var nyfiken och intresserade sig för naturkrafter och teknik. Speciellt förundrad var han över de talande robotarna som ibland följde med imperiesoldaterna. Vid femton års ålder övertalade Jid sin mor om att hans hjärta fanns hos vetenskapen och han blev ivägskickad för att skolas på Alderan men Jid kom aldrig fram. Han stannade kvar på det fraktskepp som tog honom ifrån Byrtham då han började tjäna rikligt med pengar på den robothandel som pågick där. Så småningom befodrades han och fick en ansedd tjänst. För en tid sedan kom en extraordinär robot ombord skeppet som Jid genast beslagtog för sin egen del och låste in i sin hytt. Dagen därpå lämnade roboten fraktskeppet tillsammans med "Jid" för att resa till Jorden.

Uppdraget:

Det handlar om raffinerat sabotage. Du får inte upptäckas förrän koccarerna har fångat hela sällskapet och givit sin tillåtelse om avmaskering. När alla frågetecken är uppklarade skickar ledningen
närmare uppgifter på vad du bör göra allt eftersom det hela utvecklar sig. För att sinka gruppen kan du sabotera navigationsutrustning, arrangera bakhåll etc. Du har även en kapsel svagt gift med dig. Ledningen förväntar sig att du skickar personuppgifter om de inblandade, vilken typ av skepp och vapen ni utrustas med, färdväg, eventuella stopp och rapporter om bakslag och framsteg etc.

Utrustning:

Astromekrobot innehållandes: 2 granater, laserpistol, legetimation för Bobba Fett, 2000 krediter, kommunikationssystem till koccarerna, videosensor, bågsvets, cirkelsåg, bildskärm, holoprojektor, eldsläckare, två innfällbara armar-en grövre och en för finmekanik, gränssnittskoppling till dator.
I kläderna: legitimation för Jid Siegbahn, 2500 krediter. 1 laserpistol

Vad vet/tycker Jid om:

Arne Siegbahn och arvet: Hans sista vilja var, av någon anledning, att rädda makmocerna och deras planet från koccarerna. Jid skulle ha fått mycket pengar för det, frågan är hur mycket. Det kanske skulle löna sig att fortsätta att utge sig för att vara Jid Siegbahn och byta sida eller försöka få både arv och prispengar. Nuvarande dagslön ligger på 100 krediter per dag och det hela bör inte ta längre än en månad.

Ray Beck: Han är en sextioårig man som jobbar som resurskonsulent för Imperiets kolonisationsenhet. Det är han som kommer att få alla viktiga papper om klimatanläggningarna har du blivit informerad om, även om inte han vet det än. Det är de papperna som koccarerna vill ha tag i. Han är skärpt och kraftfull så det är ingen större vits med att försöka sno dem av honom, dessutom skulle det vara väldigt dumt. Det är bäst att hålla sig på god fot med honom och spela med.

Forker Pole: Forker är några år äldre. Han fraktar tydligen den där avskyvärda konserverade smörjan som säljs ute i kolonierna. Squartz kallas det. En del som tvingats äta det i flera år har blivit galna sägs det. En gång såg du gruvarbetare som kommit hem efter många år i kolonierna med Squartz som den enda födan, de såg en Squartzanställd och slog honom så illa att han dog. Det sägs att det är ett farligt yrke och av vad du sett så stämmer det. Om han är modig eller bara dum vet du inte än. Forker är en hetlevrad spoling som man inte bör gå i vägen för, i allafall inte förrän det är dags...

Kippy Bee: Hon kommer från Tatooine och dansar för sitt levebröd. Gogo-dans... Inte undra på, hon har ett sött ansikte och en kurvig kropp. Hon är den yngsta i sällskapet, kanske fyra år yngre än dig. Du har aldrig sett henne dansa men du skulle gärna se det.

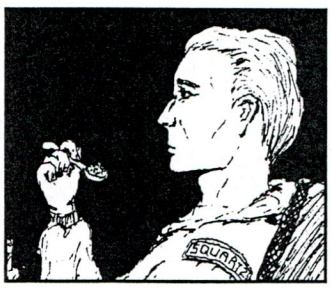
Jeeves: Han är lika gammal som Ray men han utstrålar lugn och en helt annan slags värdighet. Jeeves var Arnes betjänt. Han har en skön stil. Till skillnad från många andra så tänker han innan han talar. Men han kan bli farlig, om någon skulle kunna tänkas komma på dig så blir det antagligen Jeeves.

Heisenberg IIX: Det är ett underligt djur som tillhörde Arne. Du har aldrig sett ett sådant förut, och vet inte riktigt hur pass farligt det kan tänkas vara. För det mesta ligger den på Jeeves´ axlar och verkar sova, men du känner dig iaktagen av den hela tiden.

Ray Beck
-resurskonsult

Kippy Bee
-artist

Jeeves & Heisenberg IIX
-trotjänare



Forker Pole
-squartzförsäljare

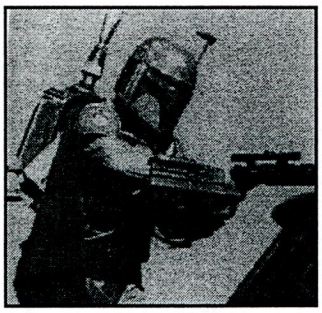
Imperiet: Det ser ut som kejsar Palpatine har skapat ordning ur kaoset och styr världen med järnhand. Du har aldrig haft några dispyter med Imperiet. Vad dig anbelangar är det var man för sig själv, oavsett styrelseskick.

Kraften: Uppenbarligen finns det jediriddare, du har själv sett dem och vad de kan göra. Det är beklagligt att du inte har något av kraften i dig, för du vet att du skulle kunnat göra något stort av den.

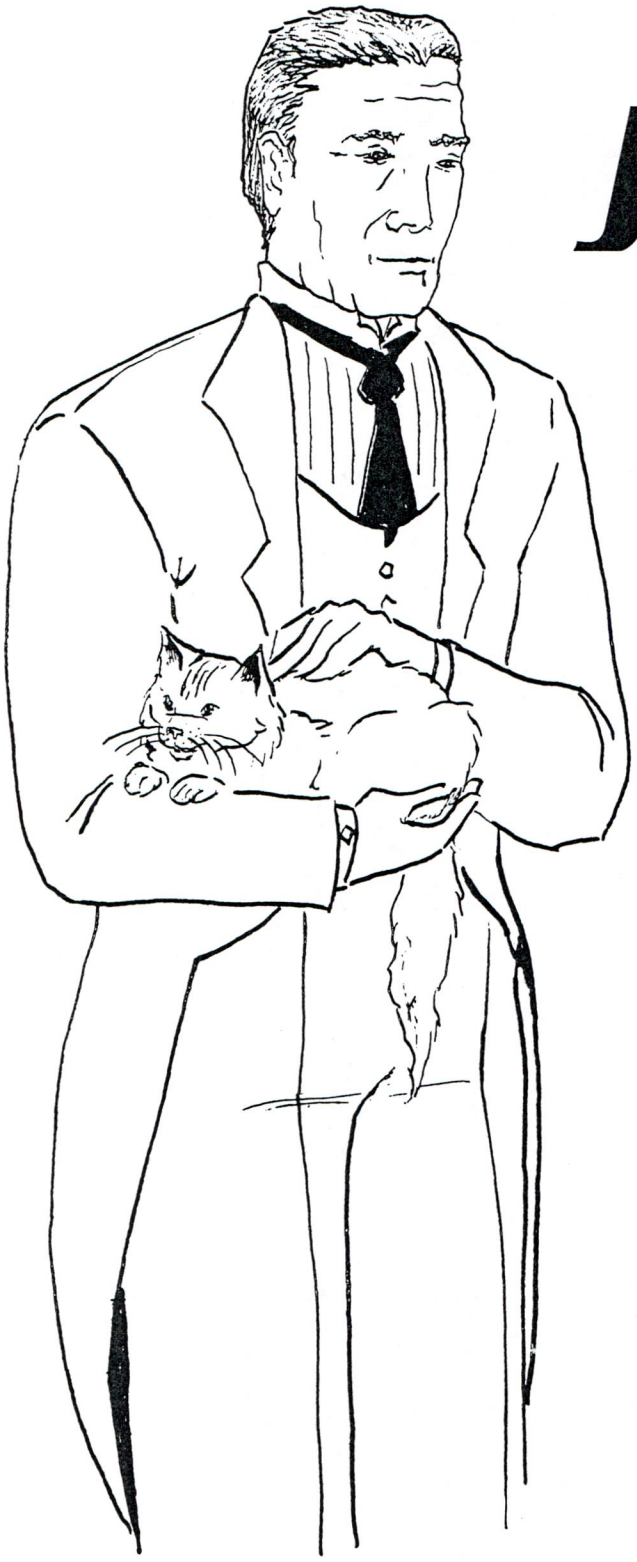
JID SIEGBAHNS GRUNDEGENSKAPER

Längd: 180 cm **Ålder:** 23 år **Vikt:** 82 kg **Yrke:** Prisjägare

Bildning	**2T+2**	**Smidighet**	**4T**	**Iakttagelse**	**3T**
Xenomorfa arter	5T	Närstrid	6T	Köpslå	5T
Planetsystem	6T	Laservapen	5T+2	Bluff	5T
Språk	5T+1	Ducka	6T+1	Smyga	6T+2
Fixare	7T	Parera slag	5T+1	Söka	6T
Styrka	**3T+2**	**Mekanik**	**2T+2**	**Teknik**	**2T**
Slagsmål	4T	Astrogation	2T	Robotar	4T
Klättra/hoppa	4T	Ridning	2T+2	Sprängteknik	6T
Lyfta	5T	Pilot	5T	Datorer	4T
Tålighet	3T	Fräsare	3T	Medicin	2T



BOBBA FETT OM NÅGRA ÅR



Jeeves

”Men, herrn, om jag får säga min mening; skulle man inte kunna anta att de, låt oss säga för att, förlåt uttrycket, ’få behålla skinnet’, flyr in i kvasi-kvadranten, för att på så sätt undkomma de Imperiska prisjägarna, sälja den på intet sätt konventionellt vis anförskaffade lasten, ligga, som de säger, ’lågt’, och kanske njuta av att vara på ’livets solsida’?”

JEEVES & HEISENBERG IIX

-TROTJÄNARE

BAKGRUND:

Jeeves heter egentligen Saimund Nuuma och är 60 år gammal. Han är född på Jorden i slumzonen Lidine. Vilka hans föräldrar är vet han inte riktigt, eftersom han hittades i en sopcontainer av en skräpletare, Kals Nuuma. Kals döpte spädbarnet till Saimund, eftersom han låg i en gammal Sai-Mund snabbnudel-låda, och gav honom även sitt eget efternamn. Han lämnades in till barhemmet Blåklockan och tillbringade där sina första femton år. Barnhemmet hade stränga regler som lille Saimund kringgick i möjligaste mån, dock utan att bli upptäckt. Hans änglalika uppsyn och väluppfostrade sätt gjorde sitt till att föreståndarna aldrig misstänkte honom för något.

När barnhemsbarnen fyllde femton förväntades de börja på någon yrkesskola. Eftersom Saimund visade en välborstad läggning blev han skickad till Brockhaus Betjäntsskola. Där utbildades allt från garderobsmästare till servitörer och uppassare. Efterfrågan bland de rika på Jorden på betjänter var oerhört stor och en duktig sådan kunde se fram emot ett ganska behagligt och tryggt liv. Det tunga hushållsarbetet sköts naturligtvis av avancerade maskiner och robotar, medan den mer personliga och eleganta touchen fås av mänskliga betjänter. Robotar är

inte riktigt "fint" på den lite gammalmodiga Jorden. Saimund läste allt han kunde under de tre år han gick där, för hans talang att ständigt ha allt under kontroll och hans förmåga att kunna fixa det mesta med enkla medel visade sig vara guld värd i betjäntens yrke. När Saimund bad om ett rekommendationsbrev till anrika Fowler School of Manservants i Britannien fick han de bästa betygen någonsin från Brockhaus.

Utbildningen på Fowler tar tio år och efter den är man verkligen gentlemannens gentleman. Saimund hade bytt sitt ganska underliga namn mot ett mer passande: Jeeves. Helst ville han arbeta i sin gamla hemstad Stockholm. Han ögnade igenom platsannonserna och fastnade för Arne och Emma Siegbahns annons. Tänk att få arbeta hos en Nobelpristagare! Jeeves skrev till dem, och fick komma på intervju hos paret. De hade haft en annan betjänt tidigare, men han hade pensionerats. Paret hade kommit överrens om att skaffa sig en ung betjänt den här gången, och nyutexaminerade, tjugoåttaårige Jeeves passade dem perfekt. Arne var då fyrtio år, Emma var trettioåtta och deras dotter Lara var fjorton.

Jeeves lärde snabbt känna Arnes vilda experimentlusta. Det fanns inte en enda hushållsapparat som inte Arne ständigt försökte trimma. Efter brandkårens fjärde utryckning det året byggde Arne in ett automatiskt brandsläckningssystem i huset. Bland annat ingick en begagnad pump från vattentornet i Lill-Jansskogen. När Jeeves påpekade att den nog var lite överdimensionerad skrattade Arne och sade att pjosk sällan lönat sig. Sprinklersystemet var ursprungligen avsett att användas vid konstbevattning av åkrar. När så torktumlaren vibrerade sönder och den snustorra tvätten fattade eld östes tusentals liter havsvatten in i hela huset. Nästan all elektronik kortslöts och Arnes katt Heisenberg III var ytterst nära att drunkna. Efter denna malör då hela huset var obeboeligt i veckor förbjöd Emma Arne att experimentera i huset. Arne byggde då en bunkerliknande byggnad tvåhundra meter från huset där han utförde sina mer hobbybetonade experiment.
Det fanns också en seriös sida av Arne. När han arbetade med mer abstrakta saker än trilskande kaffebryggare kunde han sitta på Skofflaboratoriet till arla morgon och göra mätserier. Han var en uppskattad föreläsare och författade flera läroböcker som är klassiker idag.

Arnes underliga arbetstider och Emmas behov av beundran var en farlig kombination. Hon spenderade oerhörda summor på kläder, smink, diverse skumma behandlingar och skönhetsoperationer. Visserligen var hon mycket dekorativ och en omtyckt gäst på fester, men hon nöjde sig inte med det. Hon ville bli älskad passionerat, och Arne var ingen romantiker direkt. Hans främsta passion var fysiken.
Jeeves låg väldigt bra till för en "förbjuden kärlekshistoria". Men det ville inte Jeeves vara med om. Han hade dessutom fattat tycke för den spontane och något tufsige Arne. Emma gav inte upp så lätt. Hon hade redan tidigare fått smak för oerfarna akademiker som aldrig blivit föremål

för en kvinnas uppmärksamhet. En ung matematikprofessor blev allt oftare middagsgäst hos paret. När hans uppmärksamhet väl blivit riktad från Kolmogorovs bakåtekvation till tillämpad topologi var han hopplöst förlorad. Efter ett tag insåg han vad han höll på med: prasslade med den mäktige Arne Siegbahns fru! Så de rymde och lämnade Arne, Jeeves och den artonåriga Lara kvar med förvirringen.

Det blev stor skandal och Arne förebrådde sig själv. Hur kunde han ha varit så blind? Han kom till den slutsatsen att han ägnat alldeles för lite tid åt sin familj, vilket var väldigt sant. Men Arne började överkompensera. Han lade sig i andras affärer, gick bakom deras ryggar och ordnade upp saker. Han ordnade proffesurer och stipendier till höger och vänster utan att ta hänsyn till att personerna i fråga helst ville klara sig själva. Det gick så långt att folk bytte namn och flyttade långt bort för att slippa honom. Under tiden växte hans dotter upp och fick en gedigen utbildning i fysik. Hon tröttnade också på Arnes gudfaderfasoner flyttade från Jorden och gifte sig nästan på ren trots med en rymdpilot, Amond Hebel, och tog hans efternamn. Ett år senare fick hon en dotter som fick namnet Kippy. Nu började Arne lugna ner sig och ägnade sig mest åt forskning igen. Huset var tyst och tomt, och Jeeves var hans enda sällskap. Jeeves försökte få Arne att gå ut och träffa folk, roa sig och glömma allt som varit. Men Arne var hopplös. Det enda roliga som Jeeves minns från de här åren var Laras och lilla Kippys besök. Den treåriga Kippy med sina gyllene änglalockar charmade både Arne och Jeeves totalt. Men efter två veckor var de borta igen och huset var om möjligt ännu tystare och tommare. Kort därefter flyttade de in i en femma med havsutsikt inne i Stockholm. Så framhärdade Jeeves och Arne fram tills för ett och ett halvt år sedan. Arne hade fått reda på att något märkligt folkslag långt ut i galaxens utkanter hade använt hans ultrafrys, en av hans allra första uppfinningar, till att frysa ned en hel planet och förslavat urinevånarna. Detta gjorde honom ytterst upprörd, och han funderade på att bestraffa dem på något sätt. Visserligen var det ett tämligen utsiktslöst projekt, men Jeeves lät honom hållas. Det livade faktist upp honom lite. Så en dag för två månader sedan kom Jeeves hem efter att ha handlat och upptäckte att frysskåpet och Arne var borta. Just då skakades stadsdelen av en explosion. Jeeves mindes på en gång de forntida vilda experimenten med brödrostar och dammsugare och rusade ut för att se hur det gått med Arne. Explosionen hade ödelagt en liten park och spräckt några fönster, men det var allt. Som tur var hade ingen blivit skadad. Arne stod en bit därifrån och skakade av skratt. ”Vilken fantastisk explosion! Nu du, Jeeves, nu är det dags...”

Han hade alltså fifflat med ultrafrysen. Han hade en plan som gick ut på att göra sammalunda med ultrafrysarna på den där planeten. Det var naturligtvis en ganska dum plan. Arne ordnade en back-up-plan med sin advokat och började förbereda sig på resan till den där planeten. Men en morgon kom han hem med dödsångest. Han hade råkat avslöja sin plan för en typ han misstänkte vara spion. Jeeves skrattade åt hans farhågor men när Arne tre veckor senare hittades död i sitt lab blev Jeeves också lite nervös. Obduktionen visade att han dött av en hjärtattack, men en sådan går att ordna på många sätt.

Nu har Jeeves och några släktingar till Arne blivit kallade till advokatens kontor. Det är antagligen den där back-up-planen det rör sig om, för de flesta släktingarna och vännerna har fått sina arv direkt utan att behöva kontakta advokaten.

Personlighet:

Jeeves är naturligtvis taktfullheten själv och är alltid lugn och samlad. Han har ett rikt ordförråd och är mycket noga med att alltid använda en så korrekt terminologi som möjligt. Han är mycket allmänbildad och tvekar inte att utnyttja sina kunskaper på de mest förbluffande sätt. Ända sedan han var ett litet barn har hans hemliga passion varit djärva planer och lömska ränker. Han lugnade ner sig något när han växte upp och skulle aldrig drömma om att utsätta Arne för något i den stilen. Dessutom skulle det vara ytterst opassande. När Arne började intrigera försökte Jeeves hjälpa till, men Arne ville inte lyssna. Så gick det som det gick också. Han har en fingertoppskänsla för vad som är passande i de flesta situationer. I de villrådigaste situationer brukar Jeeves alltid ha en lösning eller iallafall ett förslag på vad som behövs göras. Som den gentleman han är ursäktar han sig alltid med ett litet harklande innan han gör sig hörd. En klippa.

Utrustning:

Legetimation, 220 krediter, rena ombyten, rakdon, vikta handdukar, anteckningsblock och penna, kattmat och Heisenbergs egen matskål som det står Heisenberg IIX på, läderhandskar, tändstickor, svart trådrulle samt nål och steriliserade våtservetter.

Vad tycker/vet Jeeves om:

Arne Siegbahn: Jeeves saknar faktist gamle Arne. Trots att han inte var särskilt socialt begåvad var han en god kamrat. Det här med befriandet av en hel planet var väl i vildaste laget, men det betydde väldigt mycket för Arne. Jeeves kommer att göra allt för att Arnes sista vilja ska uppfyllas.

Imperiet: En ganska brutal samling. Trots sin militäriska uppbyggnad saknar Imperiets hejdukar både takt och fason. Men nu är det så att det är de som har makten i galaxen, och om alla skulle trotsa överheten skulle det bara bli kaos och anarki.

Squartz: En sorts matersättning som främst brukas ute på ensliga kolonier. Jeeves har aldrig kommit i kontakt med eländet, han föredrar fräsha råvaror och vällagad mat.

Kraften: Förr i tiden styrde Jediriddare över galaxen med hjälp av Kraften. Somliga har den, de flesta inte. Den finns tydligen lite överallt. Men det finns nog inga Jediriddare kvar nu.

Ray Beck: En äldre herre med ganska rå framtoning. Han verkar vara van vid att ta kommandot. Arne beskrev honom som en något tafatt bondpojke, men det verkar han ha växt ifrån ganska rejält. Numera arbetar han för Imperiet med att utvärdera möjligheterna hos nyupptäckta planeter.

Kippy Bee: Jeeves kan inte glömma bilden av den lilla solstrålen. Hon har växt upp till en kurvig ung dam med samma glada humör. Hennes kläder är väl i det djärvaste laget och hennes yrke något... lättfotat. Arne hade fått rapporter om henne från Lara ett tag, men Lara verkar ha gett upp hoppet om henne. Dock inte Arne. Att hon är här är nog ett sista försök från Arnes sida att hjälpa någon.

Forker Pole: En råbarkad karaktär. Han är okultiverad och allmänt obildad. Den enda värld han känner till är rymdhamnar och ensliga kolonier. Han har ett synnerligen underligt kontrakt med Squartzbolaget som på sätt och vis gjort honom livegen. Det är ju lite synd förstås, han kommer nog inte ha någon glädje av arvet.

Jid Siegbahn: En ung man som livnär sig på att sälja robotar. Han verkar tystlåten och korthuggen till sättet, vilket är synnerligen opassande för en försäljare. Det kan inte gå särskilt bra för honom. Han har en astromekrobot i släptåg som tydligen har några modifikationer. Jeeves undrar lite över roboten. En protokollrobot hade väl varit lämpligare för en försäljare?

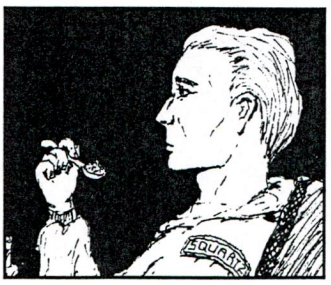
Heisenberg IIX: Arnes åttonde katt. Efter Arnes död har Jeeves tagit hand om honom och Heisenberg trivs bra med Jeeves. Han brukade kunna ligga och sova på Arnes axlar, och han börjar vänja sig vid Jeeves´ något bredare skuldror.

Jid Siegbahn
-robothandlare

Kippy Bee
-artist

Ray Beck
-resurskonsult

Forker Pole
-squartzförsäljare



JEEVES GRUNDEGENSKAPER

Längd: 190 cm **Ålder:** 60 år **Vikt:** 90 kg **Yrke:** Betjänt

Bildning	**5T+2**	**Smidighet**	**3T**	**Iakttagelse**	**4T**
Xenomorfa arter	5T	Närstrid	2T	Köpslå	5T
Planetsystem	5T	Värja	5T+2	Bluff	6T
Språk	5T+1	Ducka	4T	Smyga	3T
Kultur	7T	Parera slag	3T+1	Söka	3T
Fixare	7T+2	**Styrka**	**3T+2**	**Teknik**	**2T**
Teknologi	4T	Slagsmål	3T	Robotar	2T
Överleva	4T	Klättra/hoppa	2T+2	Reparera	3T
Etikett	9T	Lyfta	5T	Datorer	3T
Hushållning	7T	Tålighet	5T	Medicin	2T+2