

**Personer:**

Susan Thornberry - *Ingenjör och dataspecialist*

Oakel Following - *Pilot och legitimerad suput*

Christiak Landon - *Pilot och käftslängare*

Tucan Toggleware - *Fraktskeppsägare och professionell låntagare*

Soldano Duellist - *F.D. Pirat och "ouppfostrad sälle"*

Det lilla skeppet miljon kalkon närmade sig sakta den lilla rymdhamnen. Tucan kryssade in mellan alla proterianmaster och styrde skickligt ner skeppet mot den anvisade platsen.

Docka 24 som platsen hette låg lång ifrån den egentliga rymdhamnen. Det gjorde den till en relativt skön plats där man kunde göra vad man ville utan att rymdhamnens övervakare, stormsoldaterna, lade sig i eller såg allting. Det är alltid lika spännande att besöka en ny planet, sa Christiak drömmande. Tucan nickade stilla, trots att han varit här minst 50 gånger tidigare, och Soldano fyllde in: Nya människor, varelser man inte drömt om och nya spännande platser. För att inte tala om nya spännande drinkar fyllde Oakels röst i.

"Så farfar har vaknat nu? " sa Christiak lite försmäddigt och log mot det gamla flygasset där han låg inbäddad i filtar med en flaska i ena handen och en tom plastmugg i den andra. Farfar för dig kanske, pojkspoling! Oakel kom snabbt på fötter och stötte bort Christiaks hand när han försökte hjälpa honom upp.

"När du låg i vaggan hade jag redan besökt hälften av barerna i den här galaxen, (fnys)!" Christiak log och tittade drömmande ut mot myllret av liv nere på gatorna i rymdhamnen. Jag har faktiskt jobbat här, sade Susan liksom i förbifarten. Jaså, sade Tucan utan att låta det minsta intresserad. I den här hålan ? sade Oakel med förskräckt stämma.

Jajemen. Man kanske inte kan kalla det ett jobb. Jag var med i SeeTech™ och levde rullan i imperiets datasystem. Det var av dem jag lärde mig allt.

Mjukt, mjukt satte Tucan ned skeppet och mumlade för sig själv "Precis som Han Solo!". Han var hungrig och tänkte nu gå och äta. De andra fick göra vad de ville bara han fick något i sig. Han trängde sig förbi Soldano och gick ut i mittrummet. Han fällde ned rampen och gick ut för att andas in den friska luften. Rymdbaren nästa! Efter ett snabbt besök på rymdhamnens bar hade såväl Tucan som Oakel fått sitt lystmäte och nu beslöt de att ta en promenad runt i rymdhamnen. De hade väl inte gått i mer än en halvtimme då Tucan plötsligt kastade sig in bakom Soldanos breda rygg, uppenbarligen för att dölja sig. Framför sällskapet gick en fetlagd Twi'lek omgiven av två Gamorreaner och en man i någon slags stridsrustning. Uppenbarligen hade Twi'leken sett Tucan för han sa något till en av Gamorreanerna och denne knuffade brutalt Soldano åt sidan och Tog Tucan i kragen och bar iväg Tucan så att han stod öga mot öga med Twi'leken. Soldano drog sin sabel och Oakel tappade sin öl och greppade efter sin laserpistol och upptäckte att han glömt den i baren. Tucan tecknade åt dem att lägga ned sina vapen och tittade Twi'leken djupt in i ögonen.

- Vi möts igen Tucan, sade Twi'leken med ett kallt leende och rått tonfall.

- Kashrac, du var den sista jag trodde jag skulle stöta på i den här avkroken av galaxen, (Tucans leende och tonfall var märkbart tillgjorda.)

- Hur går affärerna?

- Apropå affärerna har jag just en som skall avslutas nu. Om du ursäktar. Vi har docka 5 om du vill tala senare (Han blinkade åt de andra). Tucan lösgjorde sig ur Gammoreanens grepp, vände på klacken och började gå med raska steg bort från Kashrac som trummade lätt med foten i marken. En av Gamorrianerna slog raskt undan benen på Tucan och sparkade honom i magen.

- Hur blir det med mina pengar, Tucan? Kashraks röst var iskall och skar genom luften.

Tucan hostade lite blod och reste sig upp på knä.

- Ja just det ja pengarna, de hade jag totalt glömt bort.

- Naturligtvis.
- Jag är pank för tillfället, Kashrac, men jag kan fixa fram de på nolltid, ge mig bara ett år till.
- Det var exakt vad du sa förra året och året dessförinnan. Jag har ingen lust att vänta längre!
- En månad då?
- Tucan, jag vill ha mina 25.000 krediter nu. Jag tolererar inga fler ursäkter. Eftersom du inte har mina pengar så tar jag ditt skepp!!!

Och med de orden drog Kashrac med följe iväg över rymdhamnens kala betonggolv och Christiak hjälpte Tucan upp på fötter.

- Vi har inte en sekund att förlora kom fort. Vi ger oss av fortast möjligt innan han märker att docka 5 inte är vår. Snabbt började de armbåga sig fram mot docka 24 och efter bara några få minuter står de där allihopa utmattade och flåsande. Tydligt hade deras ansträngningar inte burit frukt. Ingången till dockan var bevakad av två skumma typer med vapen modell större. Inne i dockan stod en Quarren som delade ut order till höger och vänster. Vakterna riktade sina vapen mot Tucan när han försökte rusa fram till Miljon kalkon. Tucan svor några av sina värsta svordomar, de som var reserverade för folk som var skyldiga honom pengar (Tucan använde inte dessa så ofta, alltså.), slog undan deras vapen och klev med raska steg in i rymddockan. En av vakterna riktade sin karbin mot honom och fyrade av. En bedövningsstråle träffade Tucan som föll till marken med ett halvkvävt skrik.

Susan och Soldano susade fram för att ta emot Tucan, Som från ingenstans dök Kashrac Heningyrr upp och gjorde en makalös entré på den scen som dockan utgjorde.

Ahh, äntligen, väste han fram och med ögon tindrande som ett barn som just öppnar ett paket Mitz-hageck på julafton svingade han sig upp på rampen kastade huvudet bakåt och skrattade rått. Han vände sig mot Tucan och log ett ondskefullt leende, det krävs en viss hjärna för att spela de stora kanonernas spel, och det har inte du! sade han kallt och det syntes hur ivrig han var att kasta sig in i miljon Kalkon. Adjö då, Tucan vi möts nog aldrig mer, sade han och klev in i Miljon Kalkon tätt åtföljd av Mannen med den konstiga rustningen, gammoreanerna och vakterna som beskjutit Tucan. Quarren hade redan gått in. Den svarta dörren in till dockan stängdes mitt framför ögonen på Tucan och de andra och det sista som hördes var ljudet av motorer som värms upp.

Tucan suckade med hörbart rörd stämma och tittade ner i marken, hämtade kraft från gud vet var och tittade upp på de andra med en underlig lyster i ögonen. Följ mig !, sade han och började gå över den stökiga rymdhamnen.

Läses för spelarna:

För 3 månader sedan gjorde rebelforskare en ytterst intressant upptäckt. Genom en fellödning upptäcktes ett inte allt för säkert sätt att snabba upp en hyperrymdsmotor avsevärt. Men experimenterade sig fram till ett säkrare sätt och kom fram till nya resultat, revolutionerande jämfört med tidigare hyperteknologi. Detta är, så vitt man vet, fortfarande okänt för imperiet men för säkerhetsskull har man beslutat att sända den nya motorn till rebellernas hemliga bas mitt inne i asteroidfältet Ignatz II på Gochran-asteroiden. Då de riktigt stora hjältarna inte fanns att tillgå fick man använda sig av de inte fullt så stora. Tucan, Soldano, Susan, Oakel och Christiak stod inte på imperiets listor och fanns i närheten. De var alltså idealiska och blev kallade till rebellernas bas. Tucan körde vid tillfället en last sällsynta teknologiska apparater åt en affärsman vid namn Eigil. Denne skulle inte alls bli glad om Tucan struntade i att komma med lasten till honom. Tucan slöt då ett "avtal" med alliansen som innebär att de skulle betala honom så mycket som han förlorade på att komma försent med varorna till Eigil. På väg till rebellbasen gjorde man alltså en avstickare till planeten Ginge för att leverera varorna till Eigil.

Storyn i helhet, ENDAST FÖR SL:

**Uruppdraget:** Frakta hypermotorn till rebellernas bas i asteroidfältet Ignatz II på Gochrin-asteroiden. På Ginge blir de ju av med skeppet och med det både Eigils last och motorn! Därför kommer äventyrets stora uppdrag att vara: Skaffa tillbaka skeppet och lämna lasten. Om de istället försöker ta reda på den lokala kontakten kommer kontakten att märka det och söka upp rollpersonerna. Kontakten som är en medelålders kvinna kommer att ekonomiskt stödja rollpersonerna och råda dem att via datorer söka efter skeppet. Förhoppningsvis kommer Susan på SeeTech och söker upp deras lya i rymdhamnen. Dessa kommer att bistå rollpersonerna i deras jakt på Nightwind. När rollpersonerna får reda på att Kashrac dockat på planeten DubhLinn borde de ge sig av dit. Joyci Grace ger dem ett uppdrag och de får då pengar för att hyra ett skepp och åka efter Kashrac. Beroende på vilket skepp de hyr kommer de fram till DubhLinn efterlysta eller inte. Där kan de på valfritt sätt försöka fixa tillbaka skeppet från Kashrac.

## DIALOG

Susan: Jaha, nu står vi här...

Christiak: Fan, Tucan det är alltid du! Hypermotorn låg ju gömd i skeppet!

Tucan: För att inte tala om Eigils last, Eigil kommer att döda mig.

Soldano: Inte om jag hinner före...(muttrar)

Oakel: Jag skulle behöva ett glas...

Christiak: Tänker du aldrig på annat?

Tucan: Tysta! Miljon Kalkon, Eigils last och Alliansens hyperpryl är ju borta!

Susan: Vi måste ta oss in i dockan på något sätt.

Soldano: Försent, här lyfter hon...

(Miljon kalkon gör en smäcker stigning och bränner ut i rymden)

Tucan: Tänk om jag aldrig får se henne mer...

Oakel: Hon är på väg ut i rymden tror jag...

Tucan: Satan!

Soldano: Vad göra?

Susan: Vi måste ta kontakt med Eigil och alliansen...

Tucan: Eigils adress har jag. Har du alliansens?

Soldano: Sluta hacka på Susan, Tucan. Tycker du att det här är rätt tillfälle för spydigheter?

Oakel: Jag tycker att det är rätt tillfälle för en drink!

Christiak: Jag borde inte bli förvånad...

Tucan: Susan, vad gör vi?

Susan: Vet herr allvetare inte det?

Soldano: Ska du också börja nu?

Susan: Förlåt mig.

Oakel: Skall vi stå här hela dan, eller?

Christiak: Gamlingen har faktiskt rätt!

Oakel: Snorvalp! Jag tänkte gå till rymdbaren.

Tucan: Jag håller faktiskt med Oakel.

Soldano: Christiak är en snorvalp?

Tucan: Nej. Rymdbaren. Jag kan behöva ett glas efter det här.

Oakel: Så skall det låta, rymdbaren nästa...

## Dela ut karaktärer.

Om rollpersonerna försöker hitta Oakels pistol:

Den går ej att hitta. Om de söker enträget och frågar folk blir de erbjudna en lätt laserpistol till ockerpris.

Om rollpersonerna genom rymdhamnens datorer försöker spåra Miljon Kalkon:

Kalkon kan ej hittas.

Sg. är 20 per försök att ett alarm går igång och acceskortet i maskinen makuleras. Alla har ett par acceskort. (Ej Soldano.) De falska identiteterna också. Personen på acceskortet blir efterlyst. Om detta råkar vara en rollperson kan SL alltid skrämma rollpersonen igenom hela äventyret. Rollpersonerna bör inte åka fast såvida de inte gör något exceptionellt dumt (Visar upp sina identitetshandlingar för polis etc.). De bör då kunna smita vid lämpligt tillfälle ...

Stjäla ett skepp:

Rollpersonerna bör under inga omständigheter kunna stjäla ett skepp. Skeppen i rymdhamnen är minutiöst bevakade och storsoldater patrullerar överallt. Skräm bort dem från dockorna med hjälp av stormtrupper eller liknande. Såvida de inte är direkt dumma bör de inte åka fast. Om de kommer på något exceptionellt smart sätt att sno ett skepp kan det få lyckas. När/om de åker från Ginge kommer de att behandlas som om de hade hyrt/köpt EXO av Tryll.

Hyra ett skepp:

Om rollpersonerna försöker hyra ett skepp i rymdhamnen blir de rekommenderade att gå till Tryll eller El-Kac. Deras "butiker" ligger vägg i vägg och att döma av alla REA! och UNIKT TILLFÄLLE!!! -skyltar råder det en viss konkurrens mellan de båda. I det större av de båda husen har Tryll sin affär. Skylten **Tryll -No more - No less!** Hänger på sned över dörren och ger ett tvivelaktigt intryck. Tryll själv är en tanig man men små glasögon och ett gemytligt leende. Han är klädd i frack och kostymbyxor och rör sig försiktigt för att inte skada sin redan slitna svit. Han talar med en lugn och mild röst och ser rollpersonerna djupt in i ögonen.

- Och vad kan jag stå till tjänst med???

Not till SL:

Trots att Tryll uppför sig korrekt och trevligt (SL skall göra sitt bästa för att göra Tryll till en trevlig och omtyckt personligt.) är hans avsikter de sämsta. Han har just köpt ett stulet skepp som han nu intenderar att kränga för ett mycket förmånligt pris. Han kan tänka sig att hyra ut skeppet ganska billigt. Priset kan prutas ned med 10% om de kommer med bra argument. Skeppen han har inne är följande:

- **Cloak** är ett ombyggt lätt fraktskepp med något krympt lastrum till förmån för en något utökad bestyckning och pansar (Se beskrivning). Detta skepp har Tryll införskaffat helt lagligt och följaktligen är alltså priset något högre.
- **EXO** är ett litet utbyggt scoutskepp lätt och snabbt utan större lastkapacitet. Man får tränga ihop sig rejält för att få plats. Bestyckningen är relativt tung, pansaret ganska tjockt och priset ypperligt (Beskrivning finns i slutet av detta häfte). Detta skepp stals från en imperisk facilitet på planeten Agoch för 3 år sedan och är följaktligen både efterlyst och omodernt. Priset är mycket billigt. Om rollpersonerna uppför sig otrevligt mot Tryll så kommer han att anmäla dem så fort det kommit ut i rymden.

**Hyr/köp ditt skepp hos El-Kac** står det på skylten som pryder väggen på El-Kac's hus. Utanför luktar det unket och är mycket kallt. Det verkar inte gå lika bra för El-Kac som för hans konkurrent i huset bredvid. Precis när rollpersonerna går in stöter de ihop med en synnerligen ohyfsad xenomorf. Denna knuffar rollpersonen åt sidan och fnyser något ohörbart. Om rollpersonerna börjar bråka kastar han en rökgranat och försvinner. Annars försvinner han in bland dockorna lika fort som han kom. Efter honom kommer en människoliknande xenomorf ut som på ett underligt språk skriker något åt den ohyfsade xenomorfen. Sg. är 10 att förstå vad han säger. Översättning lyder:

- Ge dig iväg usla ockrare "x@£\$x%&][ (Detta är antagligen en svordom)  
och säg din chef att om han sticker sitt fula tryne här skall jag minsann....

Nu upptäcker han rollpersonerna och reaktionen kan bli något som liknar ett lätt rodnande. (Han övergår nu till BASIC som alla rollpersonerna förstår).

Ursäkta mig säger han och torkar bort en slemliknande saliv från munnen med underarmen. Stig in, stig in i vårt enkla hus... Han visar dem in genom dörren som är så liten att alla måste böja sig ned utom xenomorfen som inte är längre än ca 1,5 meter. Väl inne i huset är det betydligt rymligare. Det är ca 30 meter till taket och stora ledningar, rör och slangar hänger i buntar i taket. Fräsare, mindre svävare, större svävare, fraktskepp, scoutskepp, jakter ja kort sagt allt finns att tillgå i xenomorfens enkla lilla hus. Inuti luktar det omöjligt ännu värre än utanför och Susan känner sig något illamående. El-Kac är här borta säger Xenomorfen med sin oerhört irriterande smått gutturala stämma och skuttar före rollpersonerna i bland skeppen. Följer de efter honom kommer de efter en kort med intensiv stunds duckande för ledningar och ålande och hukningar fram till en sparsamt möblerad hörna av det stora huset. Ett litet skrivbord, en soffgrupp (mkt. sliten) och en skrivbordsstol utgör El-Kac's kontor. En ringklocka står på bordet och xenomorfen plingar på den. *KOMMER!* dånar en rosslig stämma från någon stans i huset och sekunden senare öppnas en liten dörr i väggen (som rollpersonerna aldrig såg) och en xenomorf (detta är El-Kac) kliver ut samtidigt som han gör någonting i stil med att dra upp livremmen på sina "byxor". Ett brusande ljud (toalettspolning) hörs från dörren från vilken han kom. Han är ljusgrön i hyn, har diverse konstiga utväxter och gör sannerligen inget trevligt intryck. Han är något kortare än den andra xenomorfen. Han hoppar upp på skrivbordsstolen och trycker på en knapp på den så att stolen höjs upp och hans huvud hamnar 5-6 centimeter ovanför rollpersonernas. *AAH!* Säger han och muttrar något (Sg. 20 mot IAK för att höra att han muttrar: Satan, inte människor nu igen, jag hatar dem!). Han "ler" brett och rosslar lite. Jag är El-Kac säger han torrt och blir sedan tyst. Om nu rollpersonerna presenterar sig blir hans attityd lite vänligare. Gör de inte det så knackar den andra xenomorfen lite grand på rollpersonerna och ger tecken åt dem att presentera sig. Sedan försvinner han. På en halvtaskig BASIC konverserar El-Kac rollpersonerna. Hans attityd är inte den vänligaste då han hatar människor. Han kan erbjuda sig att hyra ut / sälja ett skepp till rollpersonerna. Hans priser är något höga men hans varor är ypperliga.

Skeppen som står till rollpersonernas förfogande är dessa:

(El-Kac är en ärlig man och kommer att informera rollpersonerna in i minsta detalj om alla skepps fördelar och små skavanker.)

- **AT-11B** Detta är en prototyp av ett correliskt skepp som aldrig kan tas i bruk. Skeppet är model tungt. Det är snabbt, relativt bra bestyckat och tål en hel del stryk. Priset på detta skepp ligger ganska högt. Detta skepp finns inte med i några som helst register vilket kan vara både en fördel och en nackdel.
- **SENIUG** är en ombyggd Jakt med luxuös och bekväm inredning. Skeppet har knappt någon bestyckning, är långsamt och tunt men har en hejdundrans hyperrymdsmotor som El-Kac håller låda om i en evighet. Priset på skeppet är relativt högt men kan diskuteras. (-20% om mkt. bra argument.)
- **Lance** är ett lätt fraktskepp utan några större modifikationer. Skeppet har standardutrustning på alla punkter utom Manöverförmågan som är kraftigt utbyggd och farten som är ngt. förbättrad.
- **Niers-1020a** är ett skepp som tidigare tillhört en bunt legosoldater. Detta skepp är resultatet av deras mödor och hit har alla deras pengar gått. Ingen vet vad för skeppsklass det här skeppet tillhör ty det är modifierat till oigenkännlighet. Skeppet som har utomordentliga prestanda är tyvärr redan bortlovat till en annan kund vid namn Nilak men om de "Lägger på tio procent på priset så torde det inte vara något som helst problem, Ha ha ha!"

Eftersom El-Kac är en hedersman så är allt vad han säger sanning och skeppen är verkligen i gott skick. Om de velar länge blir El-Kac irriterad och uppför sig ännu värre.

Not till SL:

El-Kac är en flå-buse. Han är visserligen intelligent men otrevlig och ohyfsad. Han är illa klädd, (tafsar kanske på Susan om han blir retad, störd eller irriterad), drar elaka skämt och är allmänt vedervärdig. Trots sitt dåliga yttre är han en hedersknyffel av mått och han kommer på inga villkor att lura rollpersonerna.

Både Tryll och El-Kac kommer att tala mycket och propagera för sina skepp så SL får helt enkelt själv komma upp med en passande replik för varje situation.

Eigils residens:

Hit kommer rollpersonerna om de bestämmer sig för att tala om för Eigil att lasten är borta. Om de undanhåller detta för honom Kommer Eigil att ta kontakt med rollpersonerna över komlänk. Se nedan.

Stället är enormt! Ett marmorvitt flervåningshus ca 50 gånger 60 meter med en enorm trädgård med alla slags exotiska växter och djur man kan tänka sig. Luften är aningen fuktig och fåglars sång fyller luften. Klängväxter döljer delar av huset och alla blommor tycks stå i blom. Man kan skymta vakter i paradrustningar lite här och där. Från ingenstans dyker en guldfärgad robot modell C3 upp och inleder en konversation med rollpersonerna. Gomiddag mitt herrskap, Gomiddag. Jag är C3P2 kommunikationsdroid. Min förmåga står helt till ert förfogande. Jag behärskar 3,9 miljoner kommunikationsformer. Stig på, stig på den här vägen. Han leder er fram på en liten stig som går i riktning mot huset babblandes oupphörligen med sin larviga ljusa stämma. (Ingen får en syl i vädret.) Väl framme vid porten möts ni av en Quarren med svarta ceremoniella kläder. Han grymtar något åt C3-enheten som försvinner ut i trädgården igen. Nå? säger han och tittar frågande på er. Om rollpersonerna presenterar sig kommer han att fråga dem om deras ärende. Om de talar om vad som hänt med lasten kommer han att visa dem in till Eigil. För att få komma in till Eigil krävs att de antingen berättar om lasten, kommer med en **bra** rollspelad bluff/konversation eller ett slag med Sg. 20 mot bluffa. Det senare endast om de uttryckligen säger "jag slår för bluffa" eller något liknande. Rollpersonerna visas in i en enorm hall där de blir avvärnade av två vakter med lasergevär. Kommer de in till Eigil tar han emot dem i sitt vardagsrum. Eigil bjuder på drinkar och ber dem sitta ned i hans soffa och känna sig som hemma. När alla fått drinkar och satt sig frågar han med ett förhoppningsfullt darr på rösten: "Och min last, hur blir det med den?"

Rollpersonerna kan dra vilka valser som helst för Eigil, resultatet blir ändå det samma: Hans knogar vitnar och hans tidigare så glada ansikte hårdnar och blir otäckt att se på.

Då han får klart för sig att han inte kommer att få sin dyrbara last i tid blir han ursinnig och skriker åt rollpersonerna att ge sig iväg. Han skriker åt dem: "Om inte jag har mina varor här inom 24 timmar kommer det att gå mycket illa för er!"

Rollpersonerna förs ut av likadana vakter som dom som fanns i trädgården. Tittar man noga (Sg. 15 mot IAK) märker man att de är utsökt gjorda androider. Om rollpersonerna inte tänker ta kontakt med Eigil så kommer han att skicka bud efter dem. Vägrar de uppsöka honom kommer Eigil själv att kontakta dem över komlänk. Vägrar rollpersonerna att tala med honom kommer Eigil att med hjälp av legoknektar att hämta dem eller själv uppsöka dem. Samma scen kommer att utspela sig som ovan.



Om rollpersonerna vill ta kontakt med rebellerna så kommer de att få söka efter dem själva.

De har ingen som helst aning om var Ginges rebeller håller till. Att det finns några vet de dock. Om de frågar SeeTech vet de inget. Om de på stan söker efter rebeller kommer följande att hända:

Om de inte vill muta eller betala ut pengar till de frågor eller frågor på fel barer (det vill säga slår under sg. 20 på fixare) kommer de att bli anmälda för imperiet. De kommer då att bli utsatta för ett bakhåll av hemliga polisen.

Annars så kommer rebellerna att kontakta dem. En underlig xenomorf kommer att lämna en lapp framför rollpersonerna där det står att läsa:

## Kl 9 på "The 'Ale 'Ouse" *Joyci Grace*

(Kl. 9 på "The 'Ale 'Ouse)

Möte med Joyci Grace:

Ett sjaskigt danshak är tydligen sätet för Ginge's rebellaktiviteter. Stället ligger i de mindre fina kvarteren där imperieaktiviteten är minimal. Ingången vaktas av två storvuxna xenomorfer som inte verkar ha några planer på att släppa in er och Soldano står just i begrepp att dra sin sabel då en kvinna klädd i gammaldags kläder och kjol säger åt dem att släppa in dem. Vakterna nickar och den ena säger: **Okey  Mrs. G!** Det senare borde få rollpersonerna att förstå att kvinnan inte är någon mindre är Joyci Grace. Frågar de efter Joyci Grace kommer de att bli bevakade resten av kvällen och på bordet mittemot kommer det att sitta personer med dragna vapen under bordet. Allt för Joyci's säkerhet. Efter en halvtimme kommer Joyci att sätta sig vid deras bord och inleda en konversation. Hon vill då försäkra sig om att rollpersonerna är rebeller. Hon kommer att prata om utmärkelsen av Migit Malinn (En heroisk rebell):

Kvinnan lutar sig över bordet för att torka upp en tidigare gästs utspillda drink. Jaa, det var ju trevligt detta med Migit Malinn, säger hon i förbifarten. Ni rycker till. Migit Malinn är en rebell och vän till er som fick tapperhetsmedalj för sabotage mot imperiet. Detta borde inte vara känt av någon annan än alliansens medlemmar. Trevande svarar Tucan: Tapperhetsmedalj ja, det är inte var dag en sådan delas ut. Tack, säger kvinnan och slår sig ned vid ert bord. Är ni Tucan, Soldano, Oakel, Christiak och Susan?

Om rollpersonerna frågar någon "vem den där kvinnan är" och pekar på Joyci kommer de att få svaret "ingen aning, prostituerad eller servitris" eller något liknande. Och de kommer att få vänta i en halvtimme på Joyci.

Joyci har tagit reda på vilka rebeller som kan tänkas ha affärer på Ginge. Därför vet hon deras namn. Frågar rollpersonerna om hon är Joyci Grace kommer hon att nicka. Hon kommer sedan att föra dem in i ett kontor och fråga dem vad dem vill. Kashrac känner hon inte till. Det enda tips hon kan ge om skeppet är att de kanske kan söka det genom rymdhamnens datasystem. Hon kommer inte att ge några tips om hon inte blir tillfrågad. Hon kan tipsa om att det är praktiskt taget omöjligt att stjäla ett skepp i rymdhamnen. Hon kan inte ställa upp med agenter. Pengar har de också ont om men de kan få låna 15.000 krediter om de överlämnar ett brev till Javier Lang en rebellagent som lyckats få anställning på det administrativa centret i Ginge. Om rollpersonerna klampar in alla fem och frågar efter Javier Lang och lämnar papperna kommer de att ha dragit onödigt uppmärksamhet till Javier och uppdraget räknas som misslyckat. De kommer dock att få pengarna. Om rollpersonerna

diskret tar sig till Javier (inte fråga någon om var Javier är, inte skjuta/hota/slå någon osv.) kommer de att ha lyckats. Drar de onödig uppmärksamhet till Javier kommer Javier att åka fast senare på dagen och torteras till döds. Detta kommer Joyci att tala om för dem under en aldrig sinande ström av förebråelser. Såvida de inte börjar skjuta eller på något annat sätt klantar sig kungligt kommer de att komma helskinnade in och ut med pengarna. I kuveret de får av Javier ligger 15.000 krediter. Joyci har sagt att rebellerna på Ginge inte har alltför mycket pengar så de skall helst spendera så lite som möjligt och lämna tillbaka resten omgående.

För att få rollpersonerna att förstå hur diskret detta bör skötas kan spelledaren citera Joyci Graces sista ord innan de skiljs:

**KOM IHÅG ATT AGENTENS LIV OCH SÄKERHET HÄNGER PÅ ER DISKRETION!!**

SeeTech INC Cell på planeten Ginge.

Not till SL:

Förhoppningsvis kommer Susan att kontakta SeeTech tack vare hinten på hennes rollformulär. Detta är en av fördelarna med att läsa sin karaktärs bakgrund någorlunda noga och lyssna på "introduktionen". Om Susan inte kommer att tänka på SeeTech av egen kraft kommer SeeTechs lokale "guru" Vince T att av en ren "händelse" att stöta ihop med Susan så att äventyret kan fortgå. SeeTechs lokal ligger i de slummigare delarna av rymdhamnen. Diskret sökande och mutor kommer att leda dem till SeeTechs lokal. Om inte Susan speciellt frågar efter något kodord eller liknande de brukade använda kommer de att bli överfallna och tvingade upp mot en vägg och visiterade av beväpnade unga "datagrabbar" (ca 20 år). De kommer att bli intvingade i ett rum med galler dörr. Om de börjar bråka kommer de att bli nedskjutna på fläcken (Bedövning-Ingen dör). Inga tärningsslag behöver göras med SL kan väl slå några tärningar för att lura rollpersonerna samtidigt som han ler sitt mest makabra leende eller något i den stilen. De kommer att få sitta i rummet ända tills Susan får syn på Yob och Vince, två av SeeTech ledare och Susans gamla vänner. Om hon skriker ut YOB eller VINCE! så kommer han att låta släppa ut dem, ge dem tillbaka sina prylar och be om ursäkt. Sedan förs de in i SeeTech hjärta, en enorm terminal som verkar ha en enorm kapacitet. Förhoppningsvis kommer de att be SeeTech om hjälp att söka efter Miljon Kalkon. SeeTech kommer att sätta sina resurser på det. SeeTech kommer att hitta skeppet efter 1 dag. SeeTech har för närvarande ganska tunt med pengar så de kan inte låna/ge bort pengar till rollpersonerna. De ställer dock upp med datautrustning och lokal om spelarna frågar. Susan kan till exempel hack sig in i ett banksystem eller liknande och överföra pengar till sitt kort. Detta är riskabelt eftersom man lätt kan spåra platsen från vilken överföringen skett så SeeTech kommer inte att säga detta till rollpersonerna. Om rollpersonerna själva kommer på idén kommer SeeTech motvilligt att ställa upp med utrustning. Att sno pengar ur datasystemen har sg. 30. (sg. 25 om man säger att man är försiktig och tar god tid på sig.)

SeeTechs personligheter:

Yob

Yob är en hacker i lyxförpackning. Glasögon och kortklippt hår. Beter sig lite klumpigt och något tafatt. Dessa egenheter är dock som bortblåsta när han sitter framför en dator då han visar att det är hans rätta element. Impulsiv.

Vince T

Vince T har inte samma "GO" som Yob. Han ser bättre ut men uppträder ngt. barnsligt. Han är lång och något benig. Dessutom är han seg och rätt trög men med ett hjärta av guld. Vince har betalat hälften av all SeeTechs datautrustning.

Vad SeeTech kan göra:

SeeTech kan rekommendera olika handlare, tala om var man kan köpa illegala vapen, hyra skepp osv. De kommer att rekommendera Tryll och El-Kac vid förfrågan om skepp. De besitter dock ingen kunskap om vilken som är pålitligast och de kommer inte att ge några köpråd eller hjälp i annan mening.

## **Var befinner sig spelarna i första stycket av äventyret?**

Tucan har ju varit här minst 50 ggr tidigare så han vet en hel del om planeten. Han känner till det mesta av detta. Dock ej hålan och antal skepp imperiet har och liknande.

Planetens namn är Ginge och ligger i Relendi 4 systemet.

Data om Ginge

Allmänt

Planetens urinvånare utgör ca 10% av planetens invånare. Planeten är otroligt rik på mineraler vilket upptäcktes av imperiet för 5 år sedan. På dessa fem år har de lyckats bygga upp en två enorma straffkolonier (SED1 och SED2) och trängt in planetens ursprungliga invånare Kre'n i ett litet inhägnat område i planetens ofertilaste del. I SED 1 hålls de mindre våldsamma fångarna (Smugglare, tjuvar, etc). Där finns även den enda stora för allmänheten öppna rymdhamnen P-P 10ß (populär benämning "Mindre helvetet"). Många tveksamma fraktkaptener har tjänat pengar på att smugla ut dömda i den tveksamt bevakade rymdhamnen. (Många har även förlorat sitt skepp till sina kunder). I SED 2 hålls de mer farliga och våldsbenägna fångarna (Rebeller, massmördare, etc) och till skillnad från SED 1 är det sträng kontroll på fångarna. I SED 2 finns även planetens militärcentra och en liten militär rymdhamn (100 Tie-jagare, 15 Skyttlar av Lambdaklass, 10 tullfregatter).

Vi fokuserar på SED 1

Hela område SED 1 är en stor stad på vilken rymdhamnen sticker upp som en stor svampliknande tingest (se illustration). Där blandas straffångar med Kre'n, handelsmän och prisjägare. De rika invånarna har oftast sina hus i "svampen" där det finns visst imperiskt inflytande och bevakning som sköts av stormtrupper. Hela staden utom "svampen" är öppen för de straffade, ickefångar får röra sig fritt. Man bör dock ha papper på vem man är (och hålla hårt i dessa) om man vill röra sig i rymdhamnen. Kontroller sker ständigt. (Se tabelldelen för chans till kontroll). Imperiet har räknat ut att en total cykel av invånare inträffar var 10:e år och att de under den tiden har tjänat en förbannad massa krediter på dem. (De som inte arbetar i mineralgruvorna får inget underhåll och förlängt straff). Hela SED 1 fungerar som en stad där flertalet av invånarna är brottslingar och arbetar i mineralgruvorna. Resten av invånarna driver omkring och ställer till "ofog" eller driver mindre butiker och barer. Alla större inrättningar styrs av imperiska anställda. SED 1 är en farlig vistelseplats.

Vi fokuserar på SED 2.

SED 2 är mer fångläger än SED 1. Alla bor i symmetriskt och monotont iordninggjorda baracker där de efter en hård dags arbete föses in av sina fångvaktare som är privilegierade fångar! Ett litet samhälle har dock vuxit fram i gruvorna dit varken ljuset eller imperiet når. I detta lilla samhälle trängs ca 350000 lycksökare som av en slump hittat dit och som av imperiet antas ha omkommit i gruvorna. Här kan både fångvaktare och fångar ta sig ett glas, gå på bordell osv. Staden som av invånarna kallar "Hålan" eller "Djupet" gör livet något mer drägligt att uthärda. Staden som är byggd av slagg och rester av gamla gruvmaskiner är miserabel att skåda. Inga laster kommer någonsin dit och alla maskiner är primitiva och hygienen är usel. Då och då besöks staden av handelsmän som ser sin chans att tjäna storkovan på den livsfarliga handeln med mineraler. Vissa lyckas och bidrar till ökad standard nere i djupet, vissa lyckas inte och dör. "Ledaren" för "Hålan" är Kre'n Ziz som ensam äger 31 av de 43 energivapen som existerar nere i Hålan. Han har en armé på ca 100 man som sprider skräck omkring sig. För att skapa en viss respekt lät Ziz en gång utrota alla Människor (ca 10000) i Djupet. Sedan dess har ingen haft anspråk på att bli den högste i Hålan.

Vi fokuserar på Hookla

I miljoner år har Kre'n levat i fred under planeten Ginges yta. Då hette planeten Kree. För sjutton år sedan anlände ett stort flygande skepp. Det landade utanför öppningen till Grosh, Kree's huvudstad. Män i vita rustningar med svarta laservapen klev ut. De började undersöka planetens yta. De tog borrhövar och sprängde. Resultatet av det senare gjorde att en stor bit tak lossnade nere i Grosh och hundratals Kre'n omkom. Ziz, Ledande Kre'n, försökte tala med nykomlingarna och då de inte förstod hans språk kontaktade han dem telepatiskt. Han sökte genom deras minnen och talade med dem. Han fick reda på deras avsikter med planeten och beslöt att handla. Hela Kre'n mobiliserades och inkräkterna nergjordes med stora förluster. Deras skepp beslagtogs och studerades. Snabbt reproducerade Kre'n dessa skepp och utbildade folk att köra dem. När inkräkterna anlände skulle de minsann inte vara oförberedda. När imperiet anlände hade de bara ett skepp. En stjärnkryssare! Kre'n hade vid den tiden 20 skepp och 12 under produktion. Första dagen förstördes alla de 20 skeppen och platsen där de 12 ofärdiga skeppen fanns bombades sönder. Imperiet använde sig av små lättare skepp som snabbt utmanövrerade alla de tunga skepp Kre'n lyckats framställa, och vad värre var, det verkade finnas hur många som helst! Efter en veckas "strider" hade antalet Kre'n decimerats och man tvungen att kapitulera villkorslöst. Man trängdes ihop i ett litet ofruktbart område som patrullerades dag och natt. Så ser området som kom att kallas Hookla ut än idag. Hookla=Nederlag på Kree. I låga, till ytan ganska stora städer ett par hundra meter under markytan lever de återstående Kre'n. De är helt självförsörjande och främlingar välkomnas inte. Alla hus är låga och breda. Det råder en total FUNGERANDE anarki med ickevåld och inga lagar. Kre'n är mycket känsliga för solljus och Ginges sol är närliggande och stor vilket är anledningen till deras val av bostadsplats.

## Var befinner sig spelarna i andra stycket av äventyret?

Planetens namn är DubhLinn

Data om DubhLinn

Invånarantal	50 miljoner + 100 miljoner nybyggare
Rymdhamnar	Ilvi 4 och 5
Antal länder	Hela planeten är ett land: DubhLinn
Procent icke-urinevånare	66% i städerna 5%
Främlingsfientlighet	60p i städerna 55p
Huvudras	Människor

### Allmänt

DubhLinn är en relativt ung planet. Dess invånare anlände under (den för oss kända) första rymdåldern och har sedan dess byggt upp ett samhälle koncentrerat till de två stora dalgångarna Ilvi 1 och Ilvi 2 där de två stora städerna Ilvi 4 och Ilvi 5 ligger. Dessa städer hyser tillsammans 80%, dvs 40 miljoner, av planetens "ursprungliga invånare." Planeten är på grund av detta i det närmast oförstörd och har fruktansvärt vacker natur. Denna planet har inga resurser som är värda imperiets intresse så imperieaktiviteten på planeten är närmast obefintlig. Sedan en närliggande planet nästan kollapsat p.g.a. underminering har en strid ström av flyende sökt sig till den närliggande DubhLinn och har helt lugnt slagit sig ned på planetens yta för att bosätta sig. Detta har DubhLinns "urinnevånare" satt sig kraftigt emot men eftersom de är utnumrerade 1:10 så har det inte blivit några direkta aktioner mot nykomlingarna Ilvi 4 har nu satt sig i beredskap för kommande stridigheter och skepp patrullerar runt planeten och driver skoningslöst iväg alla flyktingar. Regeringen har mobiliserat en del av armén och diplomater är för tillfället på besök i de provisoriska städerna nybyggarna satt upp. Det hela liknar en grötig, men dock något omvänd, western.

### Vi fokuserar på landet

Förutom Ilvi 4 och Ilvi 5 får det på DubhLinn enligt lag inte finnas några andra städer. De största ansamlingar av hus man känner till är Eygal som med sina 8000 invånare ligger på gränsen av vad som är tillåtet. Nästan alla hus på landet är byggda av trä och sten och fast inredningen håller hög standard ser fasaderna ut som Jordiska 1700-tals hus. Normalt ligger tre "gårdliknande "bostäder" sammanslagna där de tre familjerna bor. Närmaste familj bor kanske 20-30 mil därifrån. Svävaren är det vanligaste fordonet eftersom man inte lägger ut pengar på vägar. Dessa svävare som går att köpa eller hyra billigt har en toppfart på 4T och en maxhöjd på 150m. Mellan Ilvi 4 och Ilvi 5 finns en väg som består av en 40m brett band där alla träd är nedkapade. Landsborna uppskattar inte ankomsten av alla nybyggare och det talas om ett väpnat motstånd mot inkräktarna (kommunikationerna är bra, trots att avstånden 4 är stora). Om man är främling i dessa tider bör man starkt framhäva att man bara är på genomresa.

Resan Ginge-DubhLinn

Att åka från Ginge blir riskablare än väntat. En svettig väntan uppstår när skeppet stoppas av en kejslerlig tullfregatt och krävda på deras identiteter data om ägaren till skeppet och vad de fraktar. Om de har hyrt EXO är de efterlysta av Imperiet och deras samtal med tullfregatten blir ett helt annat (Se nedan).

Samtal med kejslerlig tulltjänsteman (KTT):

KTT: Ange er destination, last samt antal och personuppgifter på alla passagerare.

Om rollpersonerna får för sig att ljuga om dess antal kommer imperiet att märka detta eftersom deras sensorer kan avläsa antal och kroppsmassa på levande former i skeppet. Om någons identitet är efterlyst (t.ex genom att ha försökt söka efter Miljon Kalkon i rymdhamnens dator och ha utlöst ett larm eller på annat sätt ha klanat sig osv...) kommer imperiet att kräva att denna person utlämnas. Vid svårare brott (Blivit upptäckt när de lämnade över pappren till Joycis agent) kommer imperiet att kräva att personen hoppar ut i rymden genom en luftsluss utan syre eller något ditåt... Om rollpersonerna försöker sticka genom att hoppa kommer de att lyckas om de inte misslyckas med att göra en Astrogation. Hoppar de kommer imperiet att vänta på dem när de kommer fram till DubhLinn. Om rollpersonerna inte har hyrt EXO och inte har blivit efterlysta/använder en efterlyst identitet och talar sanning/trovärdiga uppgifter kommer imperiet att släppa förbi dem.

Samtal med kejslerlig tulltjänsteman (KTT) om de hyrt EXO:

KTT: I Kejsarens namn: Stoppa motorerna eller vi spränger er in i hyperrymden!

Om rollpersonerna inte stoppar sina motorer kommer tullfregatten att låta skotten från åtta tunga turbolaser att vira strax framför skeppet. Om rollpersonerna inte stoppa sina motorer eller gör en drastisk undanmanöver kommer deras skepp att bli träffat och med största sannolikhet sprängt i småbitar vilket rollpersonerna borde ha klart för sig. Har de inte det får väl spelledaren informera dem om vad åtta gånger 8T kan göra med det skepp de sitter i...

KTT: Vänta på att bli bordade...

Om rollpersonerna kallblodigt väntar på att bli bordade kommer de få instruktioner att ta på sig rymddräkterna. Annars se "Om rollpersonerna väljer att inte bli bordade..."

KTT: Ikläd er rymddräkter...

Så snart alla rollpersoner fått på sig rymddräkter kommer en grupp rymdstormtrupper att såga sig in genom skrovet. Rollpersonerna kommer att bli förda till en cell där de kommer att bli förhörda med hjälp av droger. Utan att veta det kommer rollpersonerna att avslöja allt de vet om det som Soldano så vackert kallade hyperprylen. Eftersom rollpersonerna inte vet vad det är kommer imperiet inte att ta seriöst på deras hyperhistoria. Rollpersonerna kommer att bli avsläppta på Ginge igen och gör klokt i att uppsöka Tryll och göra upp. Eftersom imperiet då får reda på hur de kommit över skeppet kommer de bara att få böta en smärre summa och deras vapen konfiskeras. De kommer att få ett par agenter efter sig stup i kvarten.

Om rollpersonerna väljer att inte bli bordade...

Om rollpersonerna försöker hoppa till hyperrymden kommer de att få starta igen och klara att undvika skott (Sg. 15.), klara Astrogering under press (Sg. 35, 20 om navdator) och undvika skott igen. Klarar de detta kommer de att "helskinnade" komma ut i hyperrymden. De kommer då att vara efterlysta när de anländer till DubhLinn.

Möte med Tryll 2.

Om rollpersonerna hyrt EXO, blivit tillfångatagna och släppts av på Ginge kommer de med största säkerhet att uppsöka Tryll för att säga honom ett och annat. Tryll kommer inte att erkänna att han visste att skeppet var stulet, inte ens under vapenhot. Han kommer inte att ge dem någonsomhelst ersättning förutom 20% rabatt om de vill hyra ett annat skepp. Under vapenhot kommer han dock att ge dem pengar eller låna dem ett skepp. Om rollpersonerna lämnat materiell säkerhet har Tryll sålt den. Detta kan vara bindande. Om Tryll lånar dem ett skepp kommer han att anmäla dem för att ha stulit skeppet och de kommer att bli jagade av två Tie-jagare. De kommer undan om de klarar att undvika dem tre gånger och kan sedan gå till hyperrymden.

Om de blir fasttagna för att ha gjort något olagligt kommer de att bli förhörda med hjälp av droger. De kommer inte att minnas att de blivit förhörda. Att de är rebeller kommer att uppdagas och de kommer att bli registrerade. De paranoida imperieagenterna kommer dock att tro att de vet något viktigt och därför kommer de att släppa rollpersonerna och följa dom under resten av äventyret. De kommer att göra så att rollpersonerna inte blir kollade av några tullfregatter eller kryssare. De kommer att följa dem ända till DubhLinn. Så fort skeppet är upphittat och rollpersonerna har motat bort Kashrac kommer de att ingripa och försöka ta skeppet från rollpersonerna. Misslyckas de kommer den kejserliga Interdikator-Kryssaren som ligger i omloppsbanan runt DubhLinn att använda sina Gravitatorer för att producera skuggmateria och därigenom förhindra skeppet att hoppa till hyperrymden. Sedan kommer de att bordas och deras sista chans att plocka poäng i den här turneringen blir att förstöra hyperrymds-overdriven och därigenom förhindra att den hamnar i imperiets händer... (Såvida de inte använder den för att hoppa. Sg. 25 att koppla in den)

Ankomsten till DubhLinn.

Beroende på hur ditresan gick händer följande:

Om rollpersonerna lyckades ta sig från Ginge utan att ställa till problem tar det ca 30h innan de "ramlar ur" hyperrymden och betraktar planeten DubhLinns gröna yta. Radarn brummar till och signalerar att en imperisk kryssare modell Interdikator ligger i omloppsbanan. Om rollpersonerna fräckt bara åker ned mot planeten och anropar för att få landningstillstånd händer inget. Om de däremot åker bort från kryssaren finns det viss chans att nitiska inspektörer anar oråd och försöker anropa dem. Det är dock bara att åka därifrån fort så undkommer man dem. Om de är efterlysta kommer de att bli jagade av två Tie-Jagare och tvingas göra spektakulära finter och undanmanövrar för att nå DubhLinns yta.

(---Dessa data kan fås fram om man kräver data i en terminal---)

#### DATA OM DUBHLINN:

Planeten DubhLinn är den enda planeten i denna galax som hittills inte har "ustrustats" med en kejsrerlig bas. Tråkigt nog sympatiserar många med imperiet. Planeten upptäcktes nyligen och 70% av invånarna är nybyggare. Den enda rymdhamn som finns är i den ena av planetens två städer Ilvi 4. Den andra staden, Ilvi 5, är ett centrum för imperieanhängare och är ökänt i hela galaxen. Planeten har inget egentligt syfte för tillfället men de två städerna kämpar om makten. Ilvi 4 är den största staden och har planetens enda rymdhamn. Detta har bidragit till att staden har en vänligare och öppnare attityd. Staden styrs av ett råd bestående av de så kallade åldermännen som består av 20 varelser, mestadels xenomorfer, som är ättlingar till de första kolonisatorerna som kom till planeten för 700 år sedan. Det krävs bara att man uppger vem man är och vilka intentioner man har för att få tillstånd att landa på planetens enda rymdhamn. Normalt så skulle en sådan planet vara full av slödder och ett centrum och hemvist för kriminella i hela universum. Men eftersom planeten är föga känd och den ligger så ocentralt har detta ännu inte skett. Planetens andra stad, Ilvi 5, är en ren motsats till Ilvi 4:as trevliga gestalt. Staden styrs av en imperie-sympatisör vid namn Farlex Ghidroo som gjort om hela staden till ett stort militärläger på bara några få år. Staden är centrum för handeln med planetens icke stadsboende. Detta har de tjänat en hacka på och varenda penny har gått till att bygga ut polisväsendet och militären. Man antar att det bor mer än tjugodubbelt så många invånare på DubhLinn som registrerats eftersom nya har fötts och många har invandrat utan att ha registrerat sig. Detta tycker men inte om i Ilvi 5. Man planerar att med våld göra en rensning och registrering av planetens invånare. Detta kan dock endast genomföras om staden får minst två av de tre platser i regeringen som styr DubhLinns öde. För närvarande har Ilvi 4 alla platser.

Jkonin Elfgh - 0310/048/004 Turistinformation Ghedda 302,1592653

Galaxa Mega

DubhLinns institution för spridning av information.

----END OF FILE---



På DubhLinn finns endast ett hav från vilket ett nätverk av floder flyter ut och stölar samman på olika punkter. Två enorma floder Ilvi 3 och Ilvi 6 flyter parallellt med varandra på botten av de två dalarna Ilvi 1 och 2. Avståndet mellan städerna är endast 40 mil. (Se bild.) Rollpersonernas skepp har ingen kapacitet att landa utanför en docka så de får lov att landa i Ilvi 4. Det kostar bara tio krediter per dag att ha sitt skepp stående i en docka. Miljon Kalkon blev lokaliserat i Ilvi 5 så de får på något sätt ta sig till Ilvi 5 utan skeppet. Att hyra en svävare kan vara lösning. Alla som hyr ut svävare kommer att fråga vart de ska och om de talar om att de ska till Ilvi 5 kommer de alla att begära extra betalt och en försäkran av rollpersonerna att de inte kommer att bråka. Det finns ingen egentlig väg mellan de två städerna så de får försöka ta sig mellan städerna med hjälp av en dussig karta. Efter ca 3 timmars åkande kommer de äntligen fram till Ilvi 5. Vid infarten möts de av två vakter som kräver ett pass för att komma in. Eftersom rollpersonerna inte har något sådant och eftersom man inte kan skaffa ett eftersom vakterna är ute efter att de ska försöka muta dem så kommer de inte in. Om de erbjuder vakterna ca 100 krediter per person kommer vakterna att släppa in dem. Om de inte vill ge så mycket så kommer vakterna att lägga ut sig om vilka risker de tar som släpper in dem utan giltigt pass. Om rollpersonerna klubbar ned vakterna kan de dock komma in utan problem. Inga larm eller bevakningskameror finns. Rollpersonerna kommer att utsättas för ett rånförsök varje timme de befinner sig i staden. Kashrac har sin lya i hjärtat av slummen där han har skeppet och lasten. Man kan ta reda på var Kashrac finns genom att söka i centraldatorn (Sg. 20), ta sig in i slummen och genomföra en grundlig undersökning vilket antagligen leder till att Kashrac kommer att skicka polisen på dem. Kom ihåg att Kashrac har lagen på sin sida. Man kan även ta reda på om något skepp har landat på senare tid, vem som förde det och var det landade. Detta kan man få reda på genom att söka upp poliskontoret. Detta råkar vara officiella uppgifter. Att man kan göra så får de reda på om de uttryckligen frågar någon hur man kan ta reda på var skepp landat i staden. Går de runt och frågar är det 2 på en T6 att de får detta berättat för sig efter att de frågat 3 personer om de känner till om något skepp vid namn Nightwind landat här nyligen eller något liknande. Går de till statskontoret kan man få reda på var det finns platser man kan landa på. I detta fall finns 2T platser och SL får väll "höfta" ihop en massa platser där skepp kan tänkas stå. Om de tar kontakt med Kashrac kan de få köpa tillbaka skeppet för 50.000 krediter (Kashrac är inte hur rå som helst). Om de ringer och hotar Kashrac eller inte har 50.000 krediter har de förvarnat Kashrac och han kommer att dubbla sin livvaktstyrka och skicka ut tre torpeder efter rollpersonerna. Dessa torpeder kommer att få slåss med eventuella Imperieagenter och kommer inte att hinna besvara rollpersonerna i så fall. Annars blir de utsatta för ett bakhåll. Om rollpersonerna bara tar sig till Kashracs "näste" kommer de att få syn på en liten borgliknande byggnad med mur och stäldörrar. Man kan bluffa, smyga sig in eller storma stället. Stormar de stället kommer Kashrac inte att kalla på polis då hans hem är fyllt med diverse olagliga artefakter. Han har ett gäng vakter som är beredda att ta till hårdhandskarna. Gammoreanerna och Mannen i den underliga rustningen är också där. Om de stormar stället kommer det att bli en strid och om Kashracs män ser ut att förlora kommer Kashrac att fly (Han kommer aldrig att delta i striden). Om de bluffar sig in eller smyger sig in har de chans att få tag på Kashrac. Det krävs en **MYCKET** bra bluff för att ta sig innanför murarna. De kan muta sig inför en stor summa pengar. Så fort rollpersonerna börjar slåss är deras chans att knipa Kashrac förbi. Om de tar Kashrac som gisslan kommer han att ge upp och överlämna skeppet till dom (Dock ej stryka Tucans skuld). Detta är det bästa sättet även om Kashrac kommer att anmäla dom när de kommit ut ur atmosfären. Om de tar skeppet med våld kommer de att bli jagade av jagare som inte klarar utom-atmosfäriskt tryck.

Väl ute i atmosfären kommer de inte att kunna hoppa ifrån Interdiktorn som ligger och stör ut hyperrymsfältet. De kommer att bli jagade av Tie-jagare. Om de monterar in hyper-override kan de hoppa ifrån Interdiktorn utan problem. De kommer då att anlända till Gochran-Asteroiden i tid. Detta kommer att ha påfrestat motorn så mycket att den går sönder

under inflygningen. Den enda prototypen hostar till och dör trots Soldanos och Susans alla böner. Det som finns kvar av motorn kan de överlämna till teknikerna som kommer att göra vad de kan för rädda den. Under viss tryckt stämning kan de återvända till Ginge för att lämna last till Eigil.

Det lilla skeppet närmar sig rymdhamnen. Tucan kryssar in mellan alla master och torn ned mot den avvisade platsen. Docka 24 som platsen heter ligger långt ifrån den egentliga rymdhamnen. Detta gör den till en relativt skön plats där man kan göra vad man vill utan att rymdhamnens övervakare, stormtrupperna lägger sig i allt. Den här planeten betyder otur säger Soldano surmulet, Tucan nickar stelt och påpekar att han varit här minst 51 gånger tidigare. De har inga bra drinkar heller fyller Oakel i. Så farfar har vaknat nu säger Christiak lite försmädligt och ler mot det gamla flygaresset där han ligger med en All-Galactic Gargelblaster i ena handen och en isblåsa i den andra. Farfar för dig kanske pojkspoling. Oakel tar sig upp fötter snabbt och stöter bort Christians hjälpande hand. Tysta nu, måste ni jämt bråka säger Susan i ett irriterat tonfall. När jag var i hans ålder... säger Oakel. ...Hade du redan besökt hälften av barerna i den här galaxen fyllde Christiak i.

- Precis.

Inte speciellt mjukt alls satte Tucan ned Miljon Kalkon och alla föll som furor inne i den lilla förarhytten och Oakel tappade ut den sista skvätten av sin All-Galactic Gargelblaster som genast gjorde ett litet hål i mattan, ungefär som om någon tappat en guldtacka från två meters höjd ned på den. De gick ut ur skeppet och för en gång skull hade hela gruppen samma mål. Rymdhamnens bar skulle tömmas! De armbågade sig fram genom myllret av folk från galaxens alla hörn och till slut försvann dom som små prickar långt långt borta...

### Baksidan på Susan Thornberrys rollformulär

Lärarna var lyriska och Susan fick alla förmåner och all uppmärksamhet man kan tänka sig. Susan var dock inte lika mogen som människa och ganska barnslig. Hon älskade att hitta på små hyss och då hon blev kär i en yngling som blev rebell blev hon övertalad att hacka sig in på imperiets datorer. Hon var med i en grupp som kallade sig SeeTech™. Dessa hade lärt Susan att använda en dator men tack vare hennes teknik-empati hade hon snart nästan nått upp till deras nivå. De lånade henne utrustning så att hon kunde genomföra detta riskabla företag. Då förstod hon inte hur allvarligt detta var utan tyckte bara att det hela var roligt. Imperiet upptäckte intrånget på datasystemet, dock inte att Susan gjort det. Hon var tvungen att fly för att undkomma att bli upptäckt. Genom ynglingen kom hon i kontakt med rebellerna där hon också mognade som människa. Som Tekniker en betydande roll för alliansen och under sina många uppdrag har hon kommit i kontakt med de övriga i gruppen; Oakel, Christiak, Soldano och Tucan. Historien med imperiets datasystem utspelade sig på här på Ginge så Susan känner sig lite illa till mods här.

### Uppdrag

Susan vet att denna hypermotor är en revolutionerande maskin och har ofta laborerat med tanken att bygga in den i Miljon Kalkon. Hon har gjort det i tankarna miljontals gånger och skulle utan problem kunna göra det. Hennes primära mål är att ta motorn till Gochrin-asteroiden. Sekundära mål: Se till att ingen i gruppen eller någon "oskyldig" blir dödad eller skadad. Hon är inte speciellt intresserad om Tucan kan fixa lasten till Eigil eller inte men om det kan betyda att Tucan blir skadad kan hon tänka sig att offra ett och annat.

### Personlighet

Susan är naturligt trevlig, lätt att umgås med samtidigt som hon är snäll med bestämd och hon vet vad hon vill. Hon trivs bra med de andra. Trots att det gnabbas en hel del. Speciellt mellan Oakel och Christiak. Hon kan ibland irritera dem, speciellt Tucan, hon vet att hon kan mycket om tekniska finesser och hon drar sig inte för tillrättavisa någon om det behövs.

### Övrigt

Falsk identitet: Lina Starsight. Tekniker, Wrecton Industries.

Kraftpoäng: 1

### Typiska citat/talgenrer

"Alla fakta pekar på det", "Måste ni alltid bråka", "Hmm, låt se. hmm, om man deriverar den negativa kraftkopplaren borde man uppnå maximal effekt i B-läge, eller hur, Tucan?"

### Utrustning

1 uppsättning kläder (på sig), 1 uppsättning finare kläder, 1 fickdator, 2 acces-kort till lokala datasystem (1 för Susan, 1 för Lina) 1 laserpistol. 1000 krediter.

### Baksida på Oakel Followings rollformulär

ville utbilda sig till pilot. Han drömde att få komma ut i galaxen där stjärnor fanns och okända planeter väntade. Oakel hade tur och fick möjligheten att bli utbildad, han visade sig vara mycket skicklig. Han fick uppdrag av rebellerna och i sinom tid skaffade han sig ett gott rykte och steg i graderna. Han dock numera ingen ungdom och han har mist lite av sin skicklighet som pilot. Dessutom har han på senare tid börjat få problem med spriten. För några år sedan träffade han en yngling vid namn Christiak, han var rolig och ganska vild av sig., mycket lik honom själv som ung. Christiak vill gå med rebellerna och bli pilot. efter att ha flugit några gånger med Christiak beslutade Oakel sig för att göra Christiak till hans personliga elev. Christiak var en naturbegåvning som pilot och blev dessutom en god vän (även om han kan vara rätt odräglig ibland). För något år sedan träffade Oakel de andra i gruppen; Susan, Soldano och Tucan. Tillsammans har de sedan dess framgångsrikt utfört en del uppdrag för alliansen.

### Uppdrag

Primära mål: Ta motorn till alliansen. Sekundära mål: Ta sig ett järn då och då. Kanske inte bli redlös men skall man ge sig in i ett asteroidfält måste man hålla tungan rätt i mun och det är svårt om man är uttorkad. Sedan hjälper han gärna Tucan att fixa lasten till Eigil och skaffa tillbaka skeppet. Han har liksom tytt sig till Miljon kalkon. Dessutom har han just installerat ett dolt barskåp i sin hytt.

### Personlighet

Oakel är en typisk morfar; rund, glad och gemytlig. Han är trevlig att prata med och har en samlande inverkan på de andra i gruppen som ofta kommer till honom med sina problem.

Kanske är det hans högre ålder som gör honom till gruppens "ledare". Han trivs med de andra, speciellt Christiak som i grunden är så lik honom själv, även om de tycker om att käfta med varandra. Någon gång då Oakel tittat för djupt i flaskan kan han bli lite vresig och sur.

### Övrigt

Falsk identitet; Rick Lancaster. Affärsman, Wrecton Industries.

Kraftpoäng: 1

### Citat

"Ta det lugnt snorvalp!", "Annat var det på min tid...", "Jag skulle behöva ett glas", "När du låg i vaggan hade jag redan besökt hälften av barerna i den här galaxen...", "Jag känner att jag börjar torka ut", "Gammal är äldst", "Låt mig visa dig..."

### Utrustning

1 uppsättning kläder (på sig), 1 uppsättning finare kläder, 1 laserpistol glömd på rymdbaren i Ginge. 1 medpack, 2120 krediter. 2 acces-kort till lokala datasystem (1 för Oakel, 1 för Rick)

### Baksidan på Christiak Landons rollformulär

bättre. Han har alltid varit lite av en spelare och gillar taskiga odds. Hos rebellerna träffade han Oakel, en gammal pilot och han fick chansen att bli detta proffs personliga elev. Oakel insåg vilken naturbegåvning Christiak var och tyckte att han liknade honom själv som ung. Christiak blev snabbt en av de bästa piloterna på planeten och fick utföra flera uppdrag för rebellerna och skapade sig snabbt ett gott rykte, något han trivs med. För något år sedan kom han i kontakt med de övriga medlemmarna i gruppen; Susan, Soldano och Tucan. Dessa har sedan dess samarbetat vid flera tillfällen. Christiak har graden löjtnant hos rebellerna och på huvudet bär han ofta en löjtnants officersmössa som han fått i gåva av Oakel, som i sin tur hade fått den av sin lärare. Christiak ämnar i sin tur lämna den vidare när han någon gång väljer en elev och han värderar den mycket högt. De är en symbol för hans stolthet som pilot och han skulle nästan våga sitt liv för att skaffa tillbaka den om han blev av med den.

### Uppdrag

Christiaks primära mål är att få "den där motorn" till Gochrin asteroiden så fort som möjligt. Hans sekundära mål är att se till att ingen, speciellt inte Oakel, kommer till skada.

Han vill gärna skaffa tillbaka Nightwind eftersom han flugit skeppet i fler år nu och ser det som sitt hem. Han hjälper gärna Tucan att fixa lasten till Eigil.

### Personlighet

Till det yttre är Christiak lugn och han tycks faktiskt sakna allt som kallas nerver. Ofta kommer han med lustiga kommentarer och han älskar fart. Om det inte händer något på länge kan han bli rastlös han söker ständigt nya utmaningar. Christiak älskar att flyga och ännu bättre om han samtidigt får tävla mot någon. Christiak trivs med de övriga i gruppen och han gillar att käfta med dem. Bäst trivs han med Oakel som är hans närmaste vän. Han är mycket lojal med alliansen och tror på det han kämpar för. Han ser oroligt på Oakels tilltagande missbruk. Han försöker att få honom att sluta men eftersom han har svårt att visa känslor inför Oakel blir det mest att han bara skojar bort alltihop.

### Citat

"Ta det lugnt farfar", "1 chans på 37, ganska bra odds"

### Övrigt

Falsk identitet: Jack McClane. Affärsman, Wrecton industries.

### Utrustning

1 uppsättning kläder (på sig), 1 uppsättning fina kläder, 1 laserpistol, 1 medpack 1278 krediter. 2 acces-kort till lokala datasystem (1 för Christiak, 1 för Jack)

## Baksidan på Tucan Togglewares rollformulär

skepp och gav sig in på smuggelaffärer. Det visade sig dock jobbigare att betala av skulderna än han trott och när man hotade honom om man inte fick pengar lånade han 25.000 krediter av en lånehaj vid namn Kashrac som han betalade de andra lånen med. Kashracs pengar blev ännu svårare att betala av eftersom Kashracs kontrakt var fullt av finstilt text och speciella klausuler. På planeten Ha-wawa blev de lokale ledaren, en viss Garlfish, en viktig handelspartner. Ha-wawa var nämligen rik på tungmetaller och Tucan tvingades börja smuggla dessa. Tucan blev en så framgångsrik smugglare att imperiet lade ut fällor för att fång honom. För två år sedan kom han i verklig kontakt med rebellerna och har sedan dess utfört ett antal uppdrag för deras räkning, mot viss betalning givetvis. Främst har han samarbetat med Susan, Soldano, Oakel och Christiak. Dessa har även upplevt äventyr vid sidan av alliansen. Namnen Han Solo nämns med stor respekt inom smugglar kretsar. Förra året träffade Tucan Solo vilket han tyckte var en tuff grej. Sedan dess har han haft som image att härma Solo. Han gör det främst som en kul grej, men andra kan ibland finna det tröttsamt. Tucan har dock en viss självdistans och även fast han klär sig ungefär som Solo och kallar sitt skepp Miljon Kalkon (egentligen heter det Nightwind) är han aldrig löjlig. Samarbetet med Garlfish tog slut när Tucan lurade honom på en stor last tungmetaller. Tucan har inte varit på Ha-wawa sedan dess. Tucan har flugit många laster i Relendi 4 - systemet och har besökt kanske hälften av dess planeter. Han känner till en hel del om Ginge och han gillar det inte.

## Uppdrag

Tucans primära mål är att på alla möjliga sätt skaffa tillbaka Miljon Kalkon. Hans sekundära mål är att leverera lasten till Alliansen och Eigil. Han ser helst att ingen blir skadad men Miljon Kalkon kan nog vara värt ett par offer.

## Personlighet

Tucan är hård och tuff till det yttre och älskar att komma med lustiga kommentarer. Många ser upp till honom för hans lugna och bekymmerslösa attityd, han är en äkta hjältetyp. Han har alltid ett svar på allting och är mycket charmig. På senare tid har han roat sig, något som kan störa andra väldigt mycket, men det gör det bara ännu bättre. Tucan följer sina egna lagar men han hatar imperiet eftersom de motarbetar det som är det viktigaste i hans liv - honom själv och han har därför samarbetat med rebellerna på sistone. Även om han inte försöker låtsas om det så betyder rebellerna och det dom kämpar för mycket för honom. Han trivs med de andra i gruppen och brukar ofta käfta med dem.

## Övrigt

Falsk identitet: Eric Runner. Affärsman, Wrecton industries.

Kraftpoäng: 2

## Citat

"Precis som Han Solo", "Det inget att diskutera, jag har varit med förr!", "Men det kommer naturligtvis att kosta er...", "3000 krediter??! DEN var bra!"

## Utrustning

1 uppsättning kläder (på sig), 1 uppsättning finare kläder, 1 tung laserpistol, 1 komlänk, 1800 krediter. 2 acces-kort till lokala datasystem (1 för Tucan, 1 för Eric)

## Baksida på Soldano Duellists rollformulär

familj han hade. Piraterna levde ett liv i överflöd med under ett överfall övermannades de av imperiets styrkor. Den ende som undkom var Soldano. Han har aldrig sett någon ur gänget

sedan dess men han har hört att några slutade sina dagar i gruvorna i Kessal. Den han saknar mest är "Big Mama" och han hatar imperiet som berövade honom hans familj. Självmant tog han kontakt med rebellerna för att hämnas på imperiet på imperiet och där har hans kunnande kommit till användning många gånger. För knappt ett år sedan fördes han samman med de andra i gruppen; Susan, Tucan, Christiak och Oakel. De har under denna korta tid utfört många uppdrag tillsammans.

#### Uppdrag

Soldanos primära mål är att tillfoga imperiet så mycket skada om möjligt. Detta gör han bäst genom att ta hypermotorn till Gochrin-asteroiden i Ignatz II. Hans sekundära mål är att Återta Miljon Kalkon och frakta lasten till Eigil.

#### Personlighet

Soldano är en hetsporre som ofta befinner sig i handgemäng. Hans speciella uppväxt har gjort honom kall och beräknande och då han talar om att man under ett uppdrag kan tvingas plikta med sitt liv ryser de flesta. Soldano tycks uppsöka faran även där den inte finns. En blick och ett rostigt uttalande kan avvärja en hotande situation lika ofta som hans skarpslipade sabel. Soldano är inte direkt humoristisk men hans maxat hårda uttryck kan ibland bli komiska. Han är lojal mot rebellerna lika gärna med de övriga i gruppen som några andra. Dessutom är han förälskad i Susan men det vet han inte själv om än. Han försöker dock vara i hennes närhet och om de två skulle bli ensamma någon gång vet man inte vad som kan hända.

#### Övrigt

Falsk identitet: Dave Malone. Affärsman, Wrecton Industries.

Kraftpoäng 1

#### Citat

"Ooo en hårding jag darrar", "Det blir du eller jag", "Du klev just in i min sabelradie..."

Utrustning 1 uppsättning pråliga kläder (på sig), 1 komlänk, ringar och annat krimskrams. 1 laserpistol. 2000 krediter, 1 sabel Skada 5T.

## Vakter, Personer, Tabeller och annat...

### Kashrac

Kashrac är en otrevlig typ som försörjer sig på att låna ut pengar till personer i trångmål till en väldigt hög ränta. Han är inte känd och man vet inte vem det är såvida man inte lånat pengar av honom.

Styrka	3T
Smidighet	2T+1
Laservapen	4T
Bildning	4T
Iakttagelsef.	4T
Teknik	1T
Mekanik	1T+2

---

### Joyci Grace

Joyci är en fanatisk rebell. Hon riskerar allt för rebellerna. Både sitt och andras liv. Dock inte i onödan. Hon är trevlig och ger ett MYCKET oskyldigt intryck.

Styrka	2T
Smidighet	3T
Laservapen	4T
Bildning	3T
Fixare	5T
Iakttagelsef.	2T
Teknik	1T
Mekanik	1T

---

### Gammoreaner

Dessa är Kashracs privata "husdjur". Dessa offerar villigt livet för Kashrac och är fanatiskt lojala mot honom.

Styrka	4T
Slagsmål	5T
Smidighet	3T
Laservapen	4T
Närstridsvapen	5T
Bildning	1T
Iakttagelsef.	2T
Teknik	1T
Mekanik	1T

---

Standardvakter (Militärer i Ilvi 5, Kashracs följe i början av äventyret)

Styrka 2T+2

Laservapen 4T, Ducka 3T, Slagsmål 3T+2.

Kanske någon form av rustning, Laserpistol/gevär. Komlänk.

---

Kejsrerliga agenter (Dessa kan inte mutas)

Styrka 3T

Laservapen 4T, Ducka 2T, Slagsmål 3T+2.

Laserpistol, komlänk.

---

Fångar(invånare) på Ginge



Styrka 2T+1  
Smidighet 3T  
Bildning 1T  
Iakttagelsef. 3T  
Teknik 1T+1  
Mekanik 1T+1  
Ngt. tillhygge, 3T6 krediter.

---

Kashracs torpeder (Dessa kan inte köpas)  
Styrka 3T, Smidighet 3T+2.  
Slagsmål 4T, Laservapen 5T, Ducka 4T.  
Laservapen, komlänk, hjälmar och kevlaroveraller(Sty +1T, Smi -1T).

---

Mannen i den underliga rustningen - Illen Farstar.  
Detta är en Mandalorisk stridsrustning. Den ger Sty +1T, inget Smi avdrag.  
Han är fullständigt lojal mot Kashrac och kommer inte att ge sig. Däremot kommer han att fly om han blir för sårad eller oddsen blir för dåliga.

Mandalorisk stridsdräkt:

Sty +1T, Handledslaser (skada 2T), Raketramp (Kan alltså flyga).

Illen Farstar

Styrka 3T(+1T)  
Slagsmål 4T  
Smidighet 3T  
Lasevapen 5T  
Ducka 4T  
Bildning 2T  
Iakttagelsef. 3T  
Teknik 2T  
Mekanik 2T+2

Tung Laserpistol, Lasergevär, 2 medpack. Mandalorisk stridsdräkt.

---

Eigils vakter

Styrka 3T, Smidighet 2T+2  
Laservapen 4T, Ducka 3T.  
Laserpistoler, Lasergevär. Komlänkar, kaske rökgranater.

---

Eigil

Styrka 2T+2, Smidighet 2T  
Laservapen 3T, Ducka 2T  
Tung Laserpistol.

---

Chans till överfall i Ginge:

1 på 1T varje gång man förflyttar sig mellan två punkter.

Chans till överfall i DubhLinn:

2 på 1T varje heltimme man är i Ilvi 5.

Överfallarna räknas som fångar/invånare på Ginge.