

# Seth Kudrick

## **Kort bakgrund**

Som de flesta av dina anställda är du från GAK - 4643, närmare bestämt från kolonin Änglahem. Du var enda barnet i en familj som hade det någorlunda väl ställt - mest tack vare det att din far spenderade nästan varje dag i gruvan. Du sågs som familjens hopp och i stort sett alla pengar lades på dig, ditt välbefinnande och din utbildning. Du var redan då väl medveten om de enorma uppoffranden dina föräldrar gjorde för att ge dig detta. Därmed inte sagt att ditt liv var en dans på rosor. Livet på GAK - 4643 är aldrig en dans på rosor. Vid 19 års ålder, efter att ha fått den bästa utbildning Änglahem erbjuder i affärsmenskap, såg dina föräldrar till att du blev lärling för en skeppare på en rymdpräm. Det var där du lärdes upp till ditt yrke. Det var ett hårt slit. Som lärling fick du ta alla de svåraste sysslorna men med dina föräldrars i åtanke gjorde du allt de bad dig om. Efter fyra års lärlingstid ansågs du färdigutbildad och med goda vitsord från rymdprämsens kapten sökte du dig ett eget arbete. Kort därpå dog dina föräldrar när syretillförseln till deras hem krånglade.

De kommande åren tog du olika anställningar på diverse rymdfarkoster och skaffade dig en god allmänbildning. Du arbetade hårt och sparade det mesta du fick in, övertygad om att du en dag skulle kunna skaffa dig ett eget skepp. Det var under dessa åren, under en av dina fåtal vistelser i Änglahem, som du träffade Samantha. Ungefär samtidigt som ni fick er första dotter köpte du ditt eget rymdskepp. Visserligen kostade det allt ert sparade kapital och ni tvingades till stora lån. Det var sex år sedan och sedan dess har besättningen bytts ut många gånger, och du och Samantha har hunnit få ytterligare en dotter. Ni tar era flesta arbeten för United Verbex.

## **Saker i ditt liv**

**Familj:** Samantha heter den kvinna du delat de senaste 13 åren av ditt liv med. Hon bor på i Änglahem på GAK - 4643, så ni träffas inte så ofta då du är ute på dina rymdresor. Dina döttrar är Natalie, sex år, och Sara, två år. De bor i koloniens något finare delar, skyddade av ett vaktbolag. Samantha är en viljestark individ. Hon är glad för att ditt arbete ger dem en levnadsnivå som är en god bit över det normala men är samtidigt negativ till det faktum att du så sällan är hemma.

**GAK - 4643:** Den planet du är född på. Planeten är egentligen enda stor gruva. De som bor där gör det för att de är födda där och inte har råd att ta sig därifrån. Det finns sex kolonier på planeten, vilka i folkmun kallas Änglahem, Nirvana, Paradiset, Himlen, Elysion och Valhall. De är uthuggna ner i planeten så befolkningen bor i stora grottor. Centrum är gruvan, kallad Hålan, där även de som äger United Verbex bor med sina närmaste. Den mest framträdande är familjen Ruiz och dess överhuvud Francis Ruiz.

De enda som är fast anställda i gruvan är ordningsvakterna, psykotiska galningar de flesta av dem som njuter av att misshandla arbetarna, och experter av olika slag. All annan arbetskraft utgörs av folk från kolonierna som varje dag får slåss om en plats på de tunnelbanor som varje dag går till Hålan. Väl där får de jobba sig till döds under en dag varpå de blir hemskickade med lön för den dagen. Du har själv aldrig jobbat i Hålan, bara hört din far berätta om den. Mat kommer antingen från rymdhandlare som du själv eller underjordiska odlingsfält, och vatten får man från is som finns i stora mängder på planeten. Luft är det de styrande familjerna som har monopol på och de kan stänga av all syretillförsel till kolonierna om de så önskar.

Det finns ett flertal motståndorganisationer på planeten. Den som du kommit mest i kontakt med är "De hämnande pantrarna" då den utgår från Änglahem i sina aktioner mot United Verbex och de andra kolonierna. De utträttar inte direkt något; de smäller en bomb någonstans, några oskyldiga dör och sen dunkar de sig själva i ryggen och prisar sig själva över sin aktion mot de styrande. De saknar perspektiv och även om situationen för de flesta på GAK - 4643 är vämjelig så är väpnad konflikt inte rätt metod. Då är det bättre som de gjort i Elysion där en grupp som kallar sig Hawkins Örnar tagit på sig att hålla ordning på sin egna koloni och förhandla

---

med de styrande om mer självbestämmande. Även om den där Hawkins har en del konstiga idéer om att ta över makten i de andra kolonierna.

Andra motståndorganisationer är FLRFAE och Arbetarnas BefrielseFront. De sistnämnda stormade en rymdhamnen och försökte ta över ditt och övriga skepp som råkade befinna sig där. United Verbex-vakter slog tillbaka dem men du fick ett prydligt knivärr i låret som ett minne.

**Ditt skepp:** Aiolosus heter det skepp du varit kapten på under de senaste sex åren. Rymdskepp ägda av privatpersoner är ganska sällsynta men Aiolosus är faktiskt ditt. Du köpte det begagnat av konkursdrabbade Nova Inc. och du har fortfarande några få avbetalningar kvar. Aiolosus är en interstellär farkost av transportmodell. Designat för låghastighetstransporter, även kallat "rymdpråm" av gemene man - du gillar inte riktigt det namnet.

Skeppet är som sagt designat för låghastighetstransporter och saknar därför motorer för överljushastighet. Du tar mest känsliga laster som inte klarar överljushastighet. Det finns nästan alltid laster att ta då låghastighetstransporter är förhållandevis säkra och billiga. Däremot tar de lång tid och tristessen är enorm - det finns inte mycket att göra under resan.

Skeppet har en egen personlighet - det finns en del fel som du aldrig lyckats få fixade. Som att gravitationen har en tendens att stängas av i korridorerna ibland, ljuset är långt ifrån perfekt och en hel del glappande småsaker. Det är inga större fel och du och din besättning har vant er. Även om Aiolosus är gammal och sliten så är hon ganska stabil och borde duga ett tag till.

**Ombord:** Du är väl medveten om att du inte kan allt på ditt skepp. Det är ju därför du har en besättning. Du intresserar dig väldigt mycket för allt som händer på skeppet, men försöker samtidigt inte lägga dig i allt. Du är övertygad om att alla ombord kan sina uppgifter väl så de ska få sköta sitt arbete utan att du försöker veta bäst, och om du nu skulle veta bäst så räcker oftast en mindre knuff i rätt riktning. Du är en lugn individ till sättet. Då du har slitit hårt för att komma så här långt så har du skaffat dig ett ganska stort tålamod och ett jämt humör. Bråk är inget man behöver ombord ett skepp där man tvingas umgås med varandra långa perioder.

Du är rätt förtjust i att berätta historier från din lärlingstid och från den tid då du arbetade på andra rymdskepp. Situationen på hemplaneten GAK - 4643 är också en samtalsfavorit. Figurspel med tennfigurer är också ett bra sätt att bedriva tiden på. Dock så får du spendera mest tid med att se över allting.

**United Verbex/Ruiz-familjen:** De flesta av dina transporter görs för United Verbex. Faktum är att det var två år sedan som du tog jobb av någon annan. Ruiz är en av de fem familjer som styr United Verbex och det är med dem du haft nästan all din kontakt med företaget.

UV är ett företag inriktad på gruvdrift och raffinering av olika mineraler. Det är ett mycket stort och mäktigt företag. GAK - 4643 är inte den enda planet där de utvinna råvaror ifrån.

Att Ruiz-familjen skulle vara ensam ansvarig för levnadsstandaren på GAK - 4643, vilket de flesta motståndorganisationer hävdar, köper du inte riktigt. I kolonierna är befolkningen ansvarig för sin egen situation, även om UV skulle kunna göra mer för sina anställda. Själva lever de väldigt väl tillsammans med de som är anställda lite högre upp i hierarkin. Underchefer, säkerhetspersonal, tekniker och expert av olika slag.

**Just nu:** Just nu är ni precis på väg att starta från landningsområdet som ligger i anknytning till Hålan. Du och din besättning har spenderat en knapp vecka här på GAK - 4643 och nu är det dags att bege er av igen. Transporten den här gången är kristaller av typen rubidium-VII-komplex till raffinaderiet AA-332. Resan kommer ta ungefär två månader fram och tillbaka beroende på hur lång tid ni får vänta där på en last som ska andra vägen. Ni har kört denna transportsträckan ett halvdussin gånger tidigare så rutten är välkänd. Dock så är det lite annorlunda denna gången. Ni har passagerare: en man ur Ruiz-familjen vid namn Cameron Ruiz åker med tillsammans med sin livvakt. Anledningen till detta säger UV är att de fått indikationer på att någon form av terrororganisation kan komma att försöka kapa Aiolosus och sno lasten och att det finns risk för att de skulle ha hjälp från någon i besättningen. Han har därför bett dig att inte berätta om detta för någon av dina besättningsmän. Du har dock väldigt svårt att tro på

det här, men det är United Verbex som bestämmer. Snarare är det nog så att de vill kontrollera hur pass väl du sköter ditt arbete så det är nog bäst att göra ett så gott intryck som möjligt. Men tusan ta dig om den där Cameron ska få bossa runt på ditt skepp. Ruiz eller ej så är han fortfarande passagerare och som sådan ska han visserligen behandlas med respekt men han ska inte tro att han kan bestämma något.

### **Din besättning**

**Finley Miller:** Förste styrman ombord. Mörkhyad. 44 år gammal. Född i Änglahem precis som du. Ni var barndomsvänner, bodde i samma kvarter. Ungefär samtidigt som du lämnade kolonin för att bli skepparlärling så lyckades Finley, genom kontakter och en hel del tur, få arbete som lastare i rymdhamnen. Kanske inte världens mest glamorösa jobb men det är bättre än hålan. Tyvärr så gjorde era yrkesval att ni knappt sågs på nästan tio år. När du köpte Aiolosus tog du kontakt med honom i förhoppningen att han skulle vilja ingå i din besättning. Det ville han inte, utan tog istället på sig att bli förste styrman. Du var en början en smula skeptisk då han saknar utbildning, men han visade sig ha en stor naturlig fallenhet för rymdfart. Det tog honom tre dagar att förstå grunderna och resten lärde han sig efter hand på er första resa. Han har ett ganska ruffligt yttre och har blivit en smula otrevlig med åren men han är din äldsta och närmsta vän och du kan se genom hans hårda skal. Han har precis som du hustru och barn i Änglahem.

**Katie McKay:** Andre styrman ombord. Har en gedigen utbildning och sköter sitt jobb klanderfritt. Dessvärre är hon väldigt gnällig av sig och håller noga koll på alla andra och rapporterar så fort hon märker att de gör något fel, även om felet är så smått att du inte bryr dig det minsta. Framför allt är hon på Finley då denne saknar formell utbildning. Det stör henne, och du kan mycket väl förstå varför, att han är förste styrman medan hon som är utbildad bara är andre styrman. Finley bryr sig inte men det stör dig en smula att ha det så här.

**Brett Manus:** Brett är en kille i 30-årsåldern. Han är chefsmekaniker ombord. Han är uppväxt i Hålans övre delar, son till en säkerhetsvakt som han är, och har således sluppit slummen. Han har dock brutit med sin far. Han har en lång och gedigen utbildning bakom sig och under sina tre år ombord har han lärt sig skeppet utan och innan. Du värderar hans färdigheter högt. Brett är en trevlig prick även om han har en hel del radikala idéer om GAK-4643. Han tycker att United Verbex bör försvinna helt och att kolonierna istället ska ta kontrollen över allt i en väpnad revolution. Hans idéer färgas av en person som bara sett verkligheten på avstånd och aldrig varit där själv. Dessutom är han ganska rasistisk av sig. Han håller det mest för sig själv men ibland kan det bli problem mellan honom och asiater och mörkhyade ombord.

**Corinna Strehlau:** Medelålders kvinna. En av skeppets tre mekaniker. Hon är en trevlig och väldigt försynt kvinna som tar sitt arbete på största allvar. Hon har inte varit ombord så länge men har redan gjort sig hemma i skeppet. Hon har en tendens att plocka sönder saker, kolla dem och sedan sätta ihop dem igen - även om de inte är sönder. En lite irriterande vana.

**Doug Alvarez:** Skeppets tredje mekaniker och den slöaste av dem. Doug gör aldrig något om han inte är absolut tvungen. Allt som oftast befinner han sig på sitt rum och sover. Brett Manus har klagat till och från men du verkar inte kapabel att få honom att bättra sig. Han är rätt så trevlig i övrigt men är väldigt förtjust i practical jokes. Något som ytterst sällan uppskattas av den som utsätts för det men roar resten av besättningen.

**Jana Kudrick:** Din kusin. Hon är i 20-årsåldern och är anställd som navigatör ombord. Hon har ett sjuhelsikes humör och går ofta runt och skriker på folk som inte gör som hon vill. Du har försökt tala henne till rätta då andra medlemmar i besättningen har klagat men det slutar alltid med att hon skäller ut dig istället. Hon gör sitt jobb bra och är trots allt din kusin så du kan inte avskeda henne även om du ibland skulle vilja. Hon har en babian vid namn Jefferson som hon insisterar på att ha med sig på resorna. Hon håller rätt bra pli på djuret så det är inget problem.

**Kylie Halley:** Er unga lastansvarige. Som sådan så har hon inget att göra under själva resorna utan dräller mest runt. Du har flertal gånger ångrat att du anställde henne. Hon kommer från en rik familj på GAK-4643 och är en tvättäkta bimbo. Blond, lagom intelligent och fullständig

---

övertygad om att hon är snyggast i universum. Hon har levt skyddad på internatskolor hela sitt liv och kan inte förstå hur livet i slummen på GAK-463 är. Något som kombinerat med hennes andra egenskaper retar en del av besättningen.

**Renna Laine:** Skeppets säkerhetschef. Hon är ytterst ansvarig för säkerheten ombord och är den ende förutom dig som har tillgång till skeppets vapen. Två pistoler och en k-pist. De har dock aldrig använts. Renna är en ganska ung tjej uppväxt i GAK-4643:s slum precis som du och har jobbat på ditt skepp i fyra år. Tyvärr har hon inte en lika förlåtande attityd mot United Verbex som du. Hon är inne på Bretts linje om väpnad konflikt. Hon tar sitt arbete på största allvar.

**Ameen Yaukobi:** Skeppets livsmedelansvarige, dvs kocken. Asiat i medelåldern. Ganska tystlåten av sig. Dock så har han ett smärre alkoholproblem som ibland gör honom gapig och aggressiv. Faktum är att han kom med i besättningen tack vare det. Han var en av lastarna vid ett stopp på GAK-4643 och smög sig till köket där han söp ned sig och somnade. Du anställde honom som kock under den resan och sedan dess har han varit kvar. Det var fyra år sedan. Ni har blivit rätt goda vänner på den tiden. Han och Brett Manus har dock en tendens att komma ihop sig då och då. Han lagar väldigt god och stark mat.

**Kane Verb:** Medleålders man. Skeppsläkare. Förutom Finley är han den ende som varit med i besättningen sen du köpte skeppet. Han svarade på en annons som de flesta av de ursprungliga besättningsmännen. Han är duktig på det han gör men trots att han varit ombord så pass länge så skulle varken Finley eller du kalla honom vän. Det är svårt att få kontakt med honom. Du vet fortfarande inte om han har någon familj eller var han kommer ifrån. Han försvinner ibland när ni landar men du frågar aldrig vart. Under resorna sitter han oftast i sitt labb och håller på med olika experiment. Han sysslar en hel del med kemiska och biologiska grejer som ibland ger rätt äckliga resultat. Du var lite tveksam till hans förehavande i början men de har aldrig inneburit något negativt för besättningen så du låter honom hållas. Dock så undviker du helst hans labb.

**Cameron Ruiz:** United Verbex representant på denna resan. Du vet inte så mycket om honom men du tycker inte om att bli bevakad. Du har alltid utfört ditt arbete mer eller mindre klanderfritt. Att han skulle vara här för att förhindra sabotage köper du inte. Det är bäst att du så gott det går försöker dölja skeppets fel och brister för honom. Om UV får reda på hur det står till med ditt skepp kanske de inte vill anlita dig mer.

**Poncé Caldera:** Camerons livvakt. Verkar vara en riktig tölp. Gå runt och tror han är macho. Killen är beväpnad, något som du absolut inte tycker om. Men Cameron insisterade och du har inte direkt något annat val än att böja dig. Bara han håller sig i skinnets så.

# Renna Laine

## **Kort bakgrund**

Långt ifrån rättvisan och demokratins centrum ligger GAK - 4643, en mineralkoloni som är helt i det multistellära gruvföretaget United Verbexs klor. Du växte upp i en av planetens sex kolonier kallad "Paradiset", döpt av affärsmän som anser att hus uthuggna direkt ur berget ser bra ut på pappret - i ekonomiredovisningarna.

Du växte upp på gatan, med en mamma som slavade under narkotika och prostitution, och med en pappa som förmodligen inte vet att han har en dotter. För dig är det som om att han mördats av fascistoida säkerhetsvakter i United Verbexs gruvkomplex, men den förträngda sanningen är att inte ens din mamma kan se hans ansikte framför sig - än mindre känner hon hans namn.

Redan innan du nådde tonåren var brottslighet något som du sysslade med dagligen, snart var du inblandad i den organiserade brottsligheten - i maffian med förgreningar djupt in i bosättingens alla delar. Maffians metoder var brutala, men nödvändiga för att finansiera motståndsrörelsen Arbetarnas BefrielseFronts kamp mot United Verbex. Usch, bara namnet på företaget får dig att rysa av illamående.

När din mamma, Heather, försvann spårlöst (förmodligen något sexmord, det finns så många sjuka människor) förstod du att den inte fanns någon framtid på GAK - 4643, inte ens med en kriminell karriär. Samtidigt så var du själv så djupt nedgrävd i den brottsliga banan att dina överordnade aldrig skulle ha släppt iväg dig levande. Så du flydde till en annan bosättning på planeten och fick snart arbete på transportskeppet Aiolosus, ägt av en människa och inte ett kapitalistiskt företag.

Men du ångrade dig snart. Inte att du flyttade ifrån "Paradiset" - bara en galning skulle sakna det fruktansvärda stället - utan att du lämnade dina fränder i Arbetarnas BefrielseFront. Under de fyra år som du arbetat på Aiolosus har därför i hemlighet smuglat information och utrustning åt organisationen. Det är först nu som det är dags att på allvar lära United Verbex en läxa!

## **Saker i ditt liv**

GAK - 4643: Din barndomsplanet, som egentligen inte är något annat än en stor gruva omgiven av sex kolonier där arbetarna bor. Bosättningarna kallas Änglahem, Nirvana, Paradiset, Himlen, Elysion och Valhall. De är uthuggna i berget djupt nere i planeten så befolkningen bor i stora grottor. Centrum är gruvan, kallad Hålan, där även de fem styrande familjerna som äger United Verbex bor med sina närmaste. Den mest framträdande är familjen Ruiz och dess överhuvud Francis Ruiz.

Du har aldrig varit i gruvan, men hört allehanda sanna berättelser om de fast anställda psykotiska ordningsvakterna som njuter av att misshandla arbetarna. All annan arbetskraft utgörs av folk från kolonierna som varje dag får slåss om en plats på de tunnelbanor som går till Hålan. Väl där får de jobba sig till döds under en dag varpå de blir hemskickade med lön för den dagen. Följande dag är det samma procedur. En vän beskrev en gång situationen i gruvorna som en cirkus där avtrubbade vakter vallar runt arbetarna som djur och plockar fram piskan så fort de tar en arbetspaus.

Din hemkoloni är Paradiset, den koloni där befolkningen har det allra värst ställt. Men det är inte bara där som det finns i motståndsrörelser, utan i nästan alla av kolonierna. Det är dock få som vågar trotsa United Verbex så kraftfullt som Arbetarnas BefrielseFront. Trots att inte alla medlemmar i organisationen har klart för sig hur kampen ska föras så är ni många som visat vägen genom att spränga bomber och mördat vakter och experter. Tyvärr har ni ännu inte lyckats komma runt det faktum att United Verbex har monopol på och kan stänga av all syretillförsel till kolonierna om de så önskar. Därför brukar ni skylla alla aktioner på grannkolonin Himlen där befolkning är för ryggradslös för att gå emot företagets förtryck.

---

**Arbetarnas BefrielseFront:** Din frihetsorganisation tar till med järnnävarna mot United Verbex. Trots att inte alla sympatisörer är lika övertygande som du, så är ni inte ryggradslösa som organisationerna i flera av de andra kolonierna. I Elysion så finns exempelvis en grupp som kallar sig för Hawkins Örnar och som tror att det går att få United Verbex genom något slags parlamentariska påtryckningar. Deras försök är bara värt ett hånskratt. Alla vet att ett multistellärt företag inte gör något som inte är för ekonomisk vinning. Det enda sättet att komma åt United Verbex är med andra ord att skada företaget så kraftigt att det rådande systemet inte längre är ekonomiskt försvarbart. Om miljoner dör på vägen är det bara en trofé att visa upp för nästa generation för att påminna om att deras förfäders kamp!

**United Verbex/Ruiz-familjen:** Även om det inte finns en gud så är djävulen personifierad i United Verbex i allmänhet och i synnerhet i dess överhuvud på GAK - 4643, Francis Ruiz. Fick du bara chansen att komma honom in på livet så skulle du utan att tveka nagla fast honom vid marken med en tjock påle - alltför att återgälda en bråkdel av det lidande som han orsakat GAK - 4643:s många miljoner invånare.

Företaget har många gruvstationer på vitt skilda planeter, men den allra mest ekonomiska är den på GAK - 4643 eftersom arbetsvillkoren är sämst där! Företaget sysslar även med raffinering av olika mineraler, men något de inte sysslar med är att ge arbetarna drägliga levnadsförhållanden. Idioter påstår att de bara främjar folkets frihet, men faktum är att så fort se såg hur mycket pengar de tjänade så sket de i bosättningarna och lämnade arbetarna till sina öden. Vi människor får slita i misär, medan företagets anställda underchefer, tekniker och säkerhetspersonal lever drägliga liv i United Verbex byggnader.

**Rymdskeppet Aiolosus:** Aiolosus är en så kallad "rymdpråm", alltså en interstellär farkost för frakt i hastigheter under ljuset. Du har många gånger undrat om det verkligen finns en marknad för transporter som inte sker i överljushastighet, men tydligen är sådant fallet. Annars skulle Kapten Seth Kudrick, som även äger skeppet, aldrig överleva och ni har alltid fullt upp med olika jobb. Skeppet är en vacker skapelse med naturliga former - inget skrytbygge.

Det känns underbart att stödja en privatpersons kamp på transportmarknaden - du skulle aldrig klara av att vara anställd av ett multistellärt företag. Att ni mestadels fraktar varor och mineraler mellan United Verbexs anläggningar handlar om att ta det onda med det goda. Ert "stöd" för företaget utgör bara en droppe i havet, medan de varor du i hemlighet smugglar på Aiolosus till olika motståndsrörelser betyder mycket i kampen.

Tyvärr har rymdskeppet sina baksidor också, flera stycken för att vara mer exakt. Dels så är det vansinnigt tråkigt att färdas i rymden i flera månader, dels så är Aiolosus ett gammalt och slitet skepp - få transportskepp har tre heltidsanställda mekaniker! Trots detta livas resorna ofta upp av en massa tekniska fel. I början var du alltid rädd för att bli strandsatt långt ifrån närmaste bosättning, men nu vet du av erfarenhet att det aldrig uppstår något allvarligt fel.

**Ombord:** Du arbetar som säkerhetschef på Aiolosus. Du är således ansvarig för att allt i arbetet går rätt till och övervakar personalen. Du är ytterst ansvarig för säkerheten ombord, men har inga specifika arbetsuppgifter. Dock är du en av de fyra (de övrig är de båda styrmännen och navigatören) som i skift arbetar med att sitta på bryggan och övervaka systemen. Du kan egentligen inte så mycket om rymddrift, men har fått lära dig lite under dina år på skeppet. Du förstår oftast vad det är som är fel, men måste alltid tillkalla expertis för att fixa det.

Som säkerhetsansvarig har du även hand som skeppets försvarssystem som består av ett tungt bepansrat vapenskåp innehållande tre Beretta 92F Pistol och en H&K MP7 SMG (kpist). Utöver det har du en pistol som du smugglat med. Några skeppsbaserade försvarssystem finns däremot inte. Skåpet finns på ditt privata arbetsrum där du även har ett skrivbord och en dator med kontroll över alla säkerhetssystem som finns på skeppet. Du är en helt okej skytt, men det var länge sedan du tvingades till att använda ett skjutvapen senast - minst fyra år sedan.

Medan du övervakar så att den övriga befolkningen inte sysslar med några dumheter eller olaglighet så har du ända sedan du började på skeppet smugglat saker åt motståndsrörelsen.

---

Du brukar gömma sakerna i låsta utrymmen bak i skeppet för att inte riskera att bli upptäckt - där bak är det bara mekanikerna som springer runt. Den här resan smugglar du dock inget.

För att hålla sig i fysisk trim så utnyttjar du ibland det gym som finns kvar sedan skeppets gamla ägare. Skeppets långa korridorer är dessutom som gjorda för joggingturer.

**Just nu:** Det är just dags att lämna GAK - 4643 efter en knapp vecka på en av planetens rymdhamnar. Den här gången har du fått väldigt specifika order från Arbetarnas BefrielseFront om vad som göras. Lasten är nämligen en massa dyrbara mineraler som ska till något av United Verbex raffinaderier. Resan fram och tillbaka kommer att ta ungefär två månader. Mineralerna ska tydligen vara väldigt dyrbara och viktiga inom rymdindustrin, varpå en förlust av dem skulle innebära biljardförluster för United Verbex. Så här lyder uppdraget:

När ni nått ungefär en tredjedel av vägen så ska du sätta skeppet ur drift, exempelvis genom att sabba motorn. Sådant kan ta lång tid att fixa på ett så skrotfärdigt skepp som Aiolosus, varpå dina terroristpolare hinner dit med ett rymdskepp, kan kapa Aiolosus och sno lasten.

Du har de exakta koordinaterna för platsen där kapningen ska ske, så det finns egentligen bara ett problem. United Verbex vet själva hur viktig lasten är, så därför har de skickat med en man ur Ruiz-familjen vid namn Cameron Ruiz tillsammans med sin livvakt. Även om de inte har någon anledning att misstänka skeppets säkerhetschef för någonting som helst, så är det bäst att vara på sin vakt.

Du planerar att kunna fortsätta jobba på Aiolosus även efter att uppdraget är slutfört, så du vill absolut inte bli avslöjad, varken före, under eller efter det att dina vänner har anlänt - motorkrängel är ju inget ovanligt på skeppet så det finns ingen anledning till att någon skulle misstänka sabotage. Du har blivit lovad av Arbetarnas BefrielseFront att dina vänner skall skonas och Katen Kudrick kommer troligen inte låta er göra något motstånd om kaparna lovar att skona hans besättning. Du tycker mycket bra om vännerna på skeppet som förutom Arbetarnas BefrielseFront är det enda du har i världen. Det sista du vill är att bli mördad eller bli kriminell och tvingas arbeta i en koloni på nytt.

## Övriga ombord

**Seth Kudrick:** Ägaren till Aiolosus och din arbetsgivare. En äldre man som arbetat sig ur GAK-4643:s slum. Du har stor respekt för honom även om han arbetar för United Verbex till och från. Du har inte kommit honom så värst nära under dina år här men räknar honom ändå som din vän.

**Finley Miller:** Förste styrman. En äldre mörkhyad man av samma bakgrund som Kaptenen. Faktum är att de är barndomsvänner. Har ett ganska ruffigt yttre och är väldigt butter av sig. Faktum är att du är en smula rädd för honom och undviker honom helst. När han tittar på dig känns det som han vet precis vad det är du sysslar med.

**Katie McKay:** Andre styrman ombord. Katie är ganska trevlig men hon är väldigt gnällig av sig och klagar mer eller mindre konstant på det arbete som andra ombord gör. Framför allt klagat hon på Miller som enligt henne inte borde få flyga då han saknar formel utbildning.

**Brett Manus:** Chefmekanikern ombord. Brett är en trevligt prick. Han delar ditt hat mot United Verbex. Du har länge funderat på värva honom till Arbetarnas BefrielseFront men det är nog bäst att vänta med det tills kapningen är över. Brett är mycket kompetent på sitt jobb och väldigt hjälpsam med det mesta. Tyvärr så har han vissa rasistiska tendenser. Du försöker till och från att få honom att ge upp dessa.

**Corinna Strehlau:** En av de tre mekanikerna ombord. Corinna är en äldre kvinna. Hon är gör aldrig något väsen av sig utan utför sina sysslor noggrant.

**Doug Alvarez:** En av de tre mekanikerna ombord. Doug är nog det i särklass slöaste som finns. Han gör aldrig något om inte Brett står bakom och tjuvar på honom. Han är dessutom väldigt förtjust i practical jokes som förvisso kan vara rätt roliga ibland men oftast går han bara över gränsen. Han kan dock sitt arbete när han väl gör det.

**Jana Kudrick:** Kaptenens mycket yngre kusin och tillika skeppets navigatör. Ofta tror du att hon

---

är anställd endast för att hon är kaptenens kusin. Kvinnan har ett gravt attitydproblem. Så fort något inte går precis som hon vill börjar hon skrika på den som står närmast.

**Kylie Halley:** Lastansvarig. Blond, tvättäkta bimbo. Som lastansvarig har hon inte direkt något att göra under resan utan dräller mest runt i sin fantasivärld där hon är snyggast i universum.

**Ameen Yaukobi:** Er kock. Asiatisk man som sköter sitt arbete exceptionellt bra. Hans starka mat faller dig precis i smaken. Tyvärr så har han väl ett mindre spritproblem som gör att han kan bli lite våldsam då och då. Det har hänt mer än en gång att du fått brotta ned honom.

**Kane Verb:** Skeppsläkaren. En ganska obehaglig typ. Är väldigt duktig på sitt arbete men är kylig och tillbakadragen till sitt sätt. Är mest på sitt laboratorium under resorna och sysslar med något av sina många experiment. Du undviker helst labbet då där finns en hel del suspekta och äckliga saker som han påstår är resultat av biologiska experiment.

**Cameron Ruiz:** Kapitalistkräket som envisas med att åka med er. Bäst att hålla sig undan från honom och hans gorilla. Typisk överklassfjant. Du kan se föraktet i hans ögon när han tittar på er och ert skepp.

**Poncé Caldera:** Kapitalistkräkets gorilla. Tror han kan imponera på dig med sin macho-attityd. Jäkla fjant.

---



# Brett Manus

## **Kort bakgrund**

Till skillnad från de flesta som är födda på GAK-4643 så har du inte växt upp i en av de nedgångna kolonierna. Din far var väktare i gruvan och således växte du upp i de övre delarna av gruvkomplexet i en någorlunda skyddad social miljö. Ganska tidigt blev du ivägskickad från planeten för att gå på internatskola för rymdmekaniker på GAC-736. Efter genomgången grundutbildning valde du att specialisera dig på rymdskeppsmekanik - mot din faders vilja som vill att du skulle bli ingenjör. Din tid på akademien var allt annat än lätt. Majoriteten av de som gick och arbetade där var asiater och mörkhyade, och de valde av någon anledning ut dig till sitt mobboffer. Du blev hånad både av lärare och elever.

Trots motgångarna gick du in något enormt för dina studier (då du inte hade några vänner hade du ändå inget annat att göra) och blev bästa elev i ämne efter ämne - något som bara gjorde dina antagonister värre. När du fått din examen återvände du hem till GAK-4643. Din vistelse där blev knappast långvarig. Du och din far hade aldrig dragit jämt men nu när du var vuxen och verkligen kunde säga ifrån om vad du tyckte om hur folk behandlades i gruvan och på kolonierna slog det verkligen slint. Efter ett enormt gräl som både innefattade "Du är inte min son!" och "Jag kommer aldrig tillbaka!" begav du dig av från din faders hem.

Turen var med dig och du lyckades direkt mönstra på ett rymdskepp vid namn Aiolosus med en kapten vid namn Seth Kudrick. Din långa och gedigna utbildning och goda prestationer under den första resan gjorde det ganska enkelt att få en permanent anställning på skeppet. Det var tre år sedan och du har arbetat som chefsmekaniker på Aiolosus sedan dess.

## **Saker i ditt liv**

**Familj:** Du har inte haft någon som helst kontakt med din far sen det ödesdigra bråket. Du skickar brev till din mamma ibland och berättar att du mår bra och hon svarar. Det är allt.

**GAK-4643:** Planeten du, liksom resten av besättningen, är född på. Du har inte spenderat så stor del av ditt liv på GAK-4643 men är ändå väl medveten om omständigheterna där. Den viktigaste arbetsplatsen på planeten är det enorma gruvkomplex som kallas Hålan. Du är uppväxt i de övre delarna av Hålan som är designade för boende för väktare, experter, underchefer och medlemmar av de familjer som äger United Verbex - företaget som driver gruvan. Levnadstandarden är där ganska hög och det är ett rent paradiset om man jämför med livet i de sex kolonierna som hyser planetens övriga befolkning.

Kolonierna är består av stora grottkomplex som är gjorda i planeten. De sex kolonierna har alla nummernamn men kallas i folkmun: Paradiset, Nirvana, Änglahem, Himlen, Elysion och Valhall. Kolonierna är nedgångna slumområden som inhyser en miljon människor vardera. De flesta i kolonierna jobbar i Hålan även om ingen har fast anställning. Det gäller att skaffa sig en plats på något av tågen som går ditt varje dag. Arbetet består i okvalificerat kroppsarbete, och misshandel från vakterna som ser till att folk gör vad de ska. En sådan väktare var din far. En man som dagligen gick ned i Hålan och misshandlade arbetare. Inte sällan till döds.

Arbetet i Hålan är fruktansvärt men det är det som betalar bäst så vad ska de stackarna som befolkar kolonierna göra? United Verbex verkar totalt strunta i omständigheterna då de ger goda inkomster. Det finns dock motståndsorganisationer på GAK-4643. I stort sett en per koloni. Du kan inte annat än sympatisera med dem. Visserligen påstås det att de gör hemskheter mot sina egna kolonier men du är ganska säker på att det är desinformation sprid av United Verbex eller också är det kriminella, vit-hatande asiater eller mörkhyade som utför dåden. Du är glad att du lämnat GAK-4643 bakom dig och är en smula arg på att Kapten envisas med att arbeta för United Verbex vilket tvingar er till GAK-4643 hela tiden. De enda du inte kan känna för är den mörkhyade delen. Du tycker inte om Asiater eller andra icke-ariet.

---

**Skeppet:** Aiolosus heter skeppet du arbetar på. Rymdskepp ägda av privatpersoner är ganska sällsynt men detta ägs av Seth Kudrick själv. Skeppet är en interstellär farkost av transportmodell utan överljusmotorer; med andra ord en rymdpråm. Under dina tre år ombord har du lärt dig skeppets tekniska detaljer mer eller mindre utantill. Om något går snett kan du nästan lukta dig till vad det är. Kapten Kudrick värdesätter dig stort för detta. För saker går snett, ganska ofta dessutom. Det är ett gammalt skepp som sett en hel del. Oftast är det ganska ofarliga saker men ibland kan något större gå fel. Då resor i underljushastighet är långa och tråkiga och så är det sättet att fördriva tiden på att reparera saker som går fel. Skälet till att företaget ändå anlitar skeppet är att det är ett billigt alternativ till överljusskepp.

**Ombord:** Som tidigare nämnt finns det inte så värst mycket att göra ombord förutom att reparera saker som går sönder. Annars sitter du ofta uppe i en diskussion om situationen på din hemplanet och vad man kan göra åt den. Kaptenen är inte så förtjust i dina idéer. Han tycker de är för radikala, men det finns andra som gärna lyssnar.

**United Verbex/De Ruiz-familjen:** United Verbex är det företag som äger gruvan på GAK-4643 och således kontrollerar hela planeten. Företaget kontrolleras av fem stora och mäktiga familjer. En av dem, Ruiz, är den som har det direkta ansvaret för gruvan och kolonierna på planeten. Francis Ruiz heter mannen som är chef för alltihopa. Du har träffat honom och tycker inte om honom. Han lyfter inte ett finger för att förbättra levnadssituationen i kolonierna utan väljer hellre att profitera på det. Vad han borde göra är att ge varje koloni självstyre och en del av gruvan. Ruiz och United Verbex borde ge sig av från planeten tillsammans med alla mörkhyade som knappast förbättrar situationen med kriminell verksamhet.

**Just nu:** Ni ska just lämna landningsområdet som ligger i anknytning till Hålan på GAK-4643. Ni har spenderat en knapp vecka på planeten och du är väldigt glad att ni skall bege er därifrån. Den mesta av tiden har du spenderat på skeppet, du vill inte riskera att stöta på din far eller något annat United Verbex-drägg. Lasten den här gången är kristaller av typen rubidium-VII-komplex. Du har läst om dem. De skall visst bli någon sorts nytt bränsle.

Ni har kört den här sträckan ett par gånger innan så för alla utom dig och de andra mekanikerna är det rutin. Det är aldrig rutin att vara mekaniker ombord på Aiolosus. Att ha tre heltidsanställda mekaniker är en hel del. Fast det är sällan livshotande problem. Med er på denna resan har ni två passagerare. En man vid namn Cameron Ruiz och dennes livvakt. En RUIZ!!! Herregud varför ska ni ha med er sånt pack. Det är illa nog att ni måste jobba för dem. Kaptenen har sagt åt dig att hålla dig lugn och om möjligt undvika honom. Han tror att de är här för att kolla ert skepp. Du ska allt vissa honom. Denna resan ska bli den mest problemfria hittills.

## **Tekniska problem ombord**

Mycket elektronik ombord Aiolosus är föråldrad och går ofta sönder. Det är din uppgift att med hjälp av de båda andra teknikerna reparera skeppet allteftersom det går sönder.

**PC-901 12:** Detta chipet har universiella användningsområden och fungerar ungefär som dagens mikroprocessorer - det tar emot signaler och skickar beroende på programvaran som lagrats i chipet ut signaler. PC-901 12 brända med olika program används som styrkretsar för de flesta funktioner på skeppet och är ofta det som krånglar när något går sönder. För att fixa problemet tar mekanikerna såldes ett blankt chip och bränner in det behövda programmet på det. Alla program som används på skeppet finns färdigskrivna på dator och det tar vanligtvis cirka 25 minuter att bränna ut program på ett chip, inklusive en snabb kontroll av programmet. Det är enkelt att se om ett chip fungerar, man skickar signaler och ser om man får rätt svar.

**Följande fel förekommer ombord med oroväckande regelbundenhet:**

**Dörrstängning:** Ibland kan en slumpmässig dörr stängas, låsas och vara omöjlig att öppna med konventionella medel - enda sättet att komma ut ur rummet är via en giftgasgång. Det beror antingen på kortslutning i den aktuella dörren, så att plåtarna måste tas bort och en massa sladdar dras om. Eller så har styrchipet smält och måste bytas i maskinrummet.

---

**Fläktstopp:** Stoppar fläktarna i en sektor börjar luften kännas tjock och svår att andas. Det drabbar en sektor i taget, så den temporära lösningen är att ventileras genom att hålla alla dörrar till sektorn öppna. Fastnar det något i fläktarna så stängs alla fläktar i sektorn av och ett automatiskt meddelande går ut - ett meddelande som dock aldrig fungerat. Annars kan kontrollsystemet för sektorns fläktar ha kortslutits, eller strömmen till enheten (fackspråk: 401-65-enhet) försvunnit i glappande strömkablar. Oavsett så är lösningen att man kravlar runt i luftschaktet och undersöka de tio fläktarna.

**Förbannat oväsen:** Vid motorerna finns ett mekaniskt anti-stötsystem, som dämpar kolvarnas rörelser så att de inte slår i väggen. Detta slits ut med tiden, så att dunkande ljud börjar eka ifrån maskinrummet. De växer hela tiden i styrka och så att slutligen hela skeppet skakar. Lösningen är att stänga av huvudmotorn och gå på hjälpmotor ett tag, och reparera anti-stötsystemet med reservdelar.

**Giftgasalarm:** Ibland låses alla dörrar och nödbelysningen slås på och ett meddelande går ut i de interna högtalarna om att giftiga gaser påträffats i sektorn och att den numera är avspärrad. Enligt reglerna måste dock alla ta på sig gasmask eftersom alarmet kan vara riktigt. Vanligtvis har dock sensorerna i luftschakten blivit blockerade av damm eller smuts så att man måste kravla omkring i luftschakten och putsa sensorerna - då tolkar systemet det som att den giftiga gasen blivit neutraliserad. Skulle det inte vara falskt alarm, så vidtar skeppsläkaren åtgärder för att analysera och neutralisera gasen.

**Kalldusch:** Temperaturen på varmvattnet styrs av ett chip så smälter det så finns inget varmvatten. Ett nytt chip måste brännas, sedan måste man klättra i jobbiga gångar och byta.

**Motorstopp:** Ett allvarligt motorfel kan vara direkt livshotande, eftersom skeppet tappar all manöverförmåga. Därför skickar huvudmotorn (Ford G500 Quad) ut små pulser som motverkar varandra. Blir något fel så svänger skeppet, tappar fart eller accelererar, vilket ett testprogram uppmärksammar och skickar ut en nödsignal. Man tvingas då använda hjälpmotorn istället.

Ibland kan det vara testchipet som lagt av och måste brännas ut och ersättas. Är det verkligen motorn som det är fel på är läget mer kritiskt. Då måste ni undersöka allt från strömkablarna till självaste motorn och bränsletillförseln - det tar tid...

**Sprinklersystem:** Överallt finns branddetektorer som ger olika kraftiga larm beroende var på skeppet som rökutvecklingen upptäcks - i maskinrummen sätts stora larmet på. Kommer det från mindre känsliga sektorer sätts sprinklersystemen i sektorn igång. Detektorerna styrs av ett chip som ignorerar "ofarlig" rök, så om det är falskt alarm så måste antingen chipet bytas ut eller så är det detektorerna som det är fel på och måste kontrolleras, vilket är rusligt tråkigt...

**Stjärngrus:** Stjärngrus driver runt lite överallt i rymden, så det är inte alltför ovanligt att det råkar korsa ens väg. När mindre stenar börjar slå i skrovet skakar skeppet till och dova dunsar ljuder. För att undvika att större stenar skadar skrovet bör man backa för allt och lägga om kursen. Skrovsador kan ta mycket lång tid att fixa.

**Strömavbrott:** På skeppet finns automatiska proppsystem som blockerar strömmen om den överstiger tillåtna värden. Dessa kan påverkas av störningar, vilket kan få dem att lysa starkare för att slutligen explodera. Vid strömavbrott måste man gå ner till maskinrummet och kalibrera om strömspärren (fackspråk: f19-enhet). Därefter kan man byta ut skadade lampor.

**Temperaturväxling:** Temperaturen ombord justeras automatiskt av temperaturgivare i alla golv och tak. Skulle dessa gå sönder sjunker temperaturen snabbt. Värmeaggregat är svåra att reparera så det finns ett antal i reserv, men det är fortfarande ett tungt arbete att montera bort golvet och installera ett nytt. Därför kontrollerar man först om det är chipet som är felkällan, i så fall kan ett nytt monteras i en lucka. Även temperaturgivare kan ha fått fnatt.

**Tyngdlöshet:** Utan konstgjord gravitation hade livet på Aiolosus varit svårt, så därför är gravitationsutrustningen rigoröst kontrollerad och tämligen ny - den är svår att reparera eftersom den löper genom hela skeppet. Från bryggan kan man stänga av gravitationen i valda sektorer, vilket är användbart då man transporterar tunga objekt. Det händer att sladdarna

---

inuti kontrollbordet lossnar vilket kan resultera i att gravitationen kopplas av i olika sektorer i skeppet. Lösningen är att öppna kontrollbordet och kontrollera alla sladdar.

## **Övriga ombord**

**Seth Kudrick:** Din arbetsgivare och ägaren till Aiolosus. Ni har haft era duster under din tid ombord. Att säga att du håller med kaptenen i vått och torrt vore att ljuga ganska friskt. Du respekterar honom. Han är en man som vet vad han gör. Det är få privatpersoner förunnats att äga ett eget skepp. Han har lite veka åsikter om United Verbex men du jobbar på att få honom att komma till insikt.

**Finley Miller:** Skeppets förste styrman. Storvuxen mörkhyad äldre man. Barndomsvän till Kapten Seth. Och det är väl enda anledningen till att du inte kräver att han skall avskedas omedelbart. Han har ingen som helst formell utbildning och är värdelös på sitt jobb. Det är inte sällan som hans idiotiska manövrar överhettar motorn eller får säkringar att gå vilket gör ditt jobb mycket svårare. Ibland tror du att han gör det med vilje. Det syns på honom att han inte tycker om dig. Fast det är lugnt, du tycker fan inte om honom heller.

**Katie McKay:** Andre styrman. Välutbildad kvinna. Du skulle gärna se Miller avskedad och Katie på hans plats, och hon delar din uppfattning. Denna gemensamma ståndpunkt har gjort att Katie och du blivit ganska goda vänner under era år på Aiolosus. Många andra tycker att hon är gnällig och en skvallerbyta men du kan absolut inte dela de åsikterna.

**Jana Kudrick:** Navigatör. Kaptenens mycket yngre kusin. Som navigatör har hon inte direkt något att göra under resorna. Detta kompenserar hon med att traska runt och skrika på allt och alla som inte gör exakt som hon vill. Detta innebär ganska ofta dig då minsta elektroniska fel gör henne förbannad. Du försöker undvika henne så mycket som möjligt.

**Corinna Strehlau:** En av mekanikerna som du basar över. En medelålders kvinna från en helt annan planet än GAK-4643. Hon har inte så mycket utbildning men är klart kompetent. Hon gör som hon blir tillsagd när det krävs och går gärna runt och försöker hitta fel och åtgärda dem. Det kan ibland vara lite irriterande att hon plockar sönder saker bara för att kolla om de är sönder, men hon är ändå lättare att ha att göra med än Doug.

**Doug Alvarez:** Den andre mekanikern du basar över. Doug är en evig pina att ha att göra med. Han kan sitt jobb väl men är grymt lat. Han gör aldrig något om man inte tvingar honom och när man väl fått honom att börja måste man kolla honom hela tiden så att han inte tar "kafferast". Han är dessutom väldigt förtjust i practical jokes. De kan vara rätt roliga ibland men oftast går han bara över gränsen.

**Kylie Halley:** Lastansvarige. Ung, blond bimbo. Rikemansdotter. Fin utbildning men inget vett. Att hon verkar ha fått för sig att du skulle vara förtjust i dig och envisas med att följa efter dig hela tiden gör inte saken bättre. Du försöker vara snäll mot henne men ibland är det svårt.

**Renna Laine:** Säkerhetsansvarige ombord. En väldigt trevlig kvinna. En av de få ombord som till viss del delar dina åsikter om United Verbex. Kanske inte riktigt lika radikal som du men ändå. Du är väldigt förtjust i Renna. Hon är lite smått frånvarande då och då men det är bara charmigt.

**Ameen Yaukobi:** Asiatisk man. Livsmedelsansvarige ombord. Det vill säga er kock. Men han borde absolut inte få kallas för något sådant. Hans mat är alltid brutalt överkryddad och så påstår han att det är hans specialité. Här är däremot en som du försöker få kaptenen att avskeda. Vem som helst ombord skulle sköta maten bättre. Super som en svamp gör han också.

**Kane Verb:** Skeppsläkaren. I stort sett alla ombord tycker Kane är en smula läskig och du är definitivt inget undantag. Han sitter mest i sitt labb under resorna och mixtrar med något av sina experiment. Där finns en hel del obehagliga saker där som man helst inte frågar om. Han sköter dock sitt jobb alldeles utmärkt.

**Cameron Ruiz:** Kapitalistkräket från United Verbex. Bäst att undvika honom.

**Poncé Caldera:** Kapitalistkräkets livvakt. En stor kille som tror att han e macho eller nått. Han skrämmer inte dig.

---

# Cameron Ruiz

## **Kort bakgrund**

Du föddes på gruvplaneten GAK-4643 i en av de styrande familjerna och du har aldrig saknat något i ditt liv. Privata lärare, lyx i överflöd och flickor. Du är utbildad till affärsman åt företaget United Verbex som ägs av din familj och ytterligare fyra familjer. Du har levt i stort sett hela ditt liv på GAK-4643 då du inte tycker om att flyga särskilt mycket. Några få affärsresor till närbelägna planeter men det är allt.

## **Saker i ditt liv**

**GAK-4643:** Din hemplanet. GAK-4643 är en gruvplanet. Den består av sex kolonier som innehysar ungefär två miljoner innevånare var och ett enormt gruvkomplex kallat GAK-4643-M (av simpla arbetarna kallat Hålan). Allt, utom rymdhamnar och de delar du och dina likar bor i, är utuggat i berget. Du bor, som alla medlemmar av Ruiz-familjen, i GAK-4643-M:s övre delar. Där bor även era vakter som håller ordning på slöddret i gruvan och experter av olika slag.

Kritik har ofta riktats mot United Verbex för att levnadsnivån i kolonierna är nästan outhärdlig. Denna kritik har alltid starkt tillbakavisats. Visst, ni äger hela planeten men det är ju ändå folk som bor där själva. De är ansvariga för sin egen situation. De borde tacka er som ser till att syretillförseln fungerar och ger dem arbetstillfällen i gruvan. Men det är typiskt utbildade arbetare, kan aldrig se hela situationen. De har till och med startat motståndsrörelser i de olika kolonierna. De värsta är "De hämnande pantrarna" som vid ett tillfällen detonerat sprängladdningar i gruvan. Tur att de lade ner när ni hotade med att strypa syretillförseln till hela deras hemkoloni. Det vore dålig PR om en hel koloni utplånades.

Andra motståndsrörelser som du hört om är "Arbetarnas BefrielseFront" och "Hawkins Örnar". Framför allt Örnarna har utmärkt sig med att istället för att göra illdåd som de andra organisationerna försöka med samtal få mer självstyre över sin koloni. Bland annat vill de ha egen kontroll över syretillförseln. Det är lovt att de använder så parlamentariska metoder men deras krav är ändå absurda och kommer aldrig gå igenom.

**United Verbex/Ruiz-familjen:** United Verbex styrs av fem familjer; Ruiz, Miles, de Caillé, McClintock och Triglia. Varje familj äger cirka 20 % av bolaget, och de har alla varit delägare ända sedan företaget startades för cirka hundrafemtio år sedan. Ambitionen var tidigt att bli ett av de största fristående gruvföretagen och man kan säga att de har lyckats.

Nu kontrollerar ni ett flertal gruvplaneter och raffinaderier som står för en enorm omsättning. GAK-4643 är er mest lönsamma gruvplanet hitintills. Permanent bosatta på planeten är bara Ruiz och de Caillé och ni har delat upp arbetet mellan er. De Caillé skötter utrikespolitiken med transportavtal och liknande medans din familj sköter det interna och ser till att gruvan skötts och att arbetarna håller sig i skinnet. Johnatan de Caillé är överhuvud för de Caillé-familjen och Francis Ruiz för din familj. Båda är äldre, mycket kompetenta herrar som sköter sitt arbete med stor nit. Det är en ära att få vara del av det affärsimperium som är United Verbex. Era två familjer som delar bosättning respekterar varandra men ogillar att umgås.

**Just nu:** Du har precis fått ett mycket viktigt uppdrag. Du blev nyligen kallad till ett möte där både Johanatan de Caillé och Francis Ruiz närvarade. De delgav dig information om att en mycket värdefull transport, 16 000 ton kristalliserat rubidium-VII-komplex, som skall transporteras till industrikomplex AA-332 för forskningsarbete riskerar att bli kapad av någon av motståndsrörelserna på planeten.

De har därför bett dig följa med på resan för att se så att inget händer med kristallerna samt att kolla så att allt skötts som det ska ombord. Skeppet är mycket gammalt och de Caillé börjar tvivla på om det är en god idé att sända fler transporter med det. Skeppet heter Aiolosus och ägs av en man vid namn Seth Kudrick. Rymdskepp ägda av privatpersoner är ganska ovanligt.

Skeppet är en rymdpråm. Det vill säga ett skepp som kan ta enorma laster men saknar FTL(faster than light)-motorer. Du var lite tveksam till en början. Du är inte så förtjust i att flyga och framför allt inte tillsammans med en massa simpla arbetare men till Ruiz-överhuvudet säger man inte nej. Du har fått med dig en beväpnad livvakt om något skulle hända. Du gick ombord på Aiolosus för ungefär en timme sedan och har pratat med kaptenen

Enligt uppgifterna ska kaparna ha hjälp av någon inifrån skeppet. Bäst vore om du kunde luska ut vem och avtvinga denne information innan de anländer. Lite snokande gör ingen illa.

**Aiolosus och lasten:** När du steg ombord fick du dina farhågor om skeppet besannade. Det ser verkligen ut att vara en skrothög. Kaptenen har dock lovat att resan skall gå alldeles utmärkt och problemfritt. Den skall som sagt företas i BLS(below light speed). Kristallerna som ni transporterar har visat sig reagera negativt på tryckförändringar och det vore därför ekonomiskt oförsvarbart att transportera dem i FTL. Även om rymdpråmar är billiga så kommer det bli jobbigt att uthärda de månadslånga resorna. Tre månader ombord på den här skrothögen är inte precis din dröm. Lasten befinner sig i lasthangaren i ett magnetfält. Vid ett eventuellt motorfel bör energi till magnetfältet prioriteras.

## Besättningen

**Poncé Caldera:** Din livvakt. Poncé är egentligen en väktare i gruvan men för denna turen har han sadlat om till livvakt. Han är en stor och biffig typ som verkar fullständigt övertygad om att han är så macho det bara går. Du är inte riktigt förtjust i hans attityd men han följer varje order du ger. Han är dessutom beväpnad med en automatpistol.

**Kapten Seth Kudrick:** Aiolosus kapten. Kapten Kudrick har drivit sitt privata transportbolag på ett skepp i snart sex år och nästan alla laster har varit åt United Verbex. Han har alltid utfört sitt arbete ordentligt även om förseningar har varit ganska vanliga. Det får man dock räkna med när det gäller rymdpråmar. Han är den enda av besättningsmännen som är utom misstanke för att vara allierad med kaparna och är därför den enda som du delget ditt uppdrag för. Han verkar dock ganska skeptisk och kommer nog att kräva ganska omfattande bevis innan han gör något mot någon i sin egen besättning. Det syns på honom att han inte tycker om att ha dig och din livvakt med men han behöver inte tycka om det. Bara han gör som du säger.

**Finley Miller:** Andre styrman. Storvuxen mörkhyad man. Väldigt grov och ful. Typisk arbetare. Skulle inte förvåna dig om han är inblandad i motståndsrörelsen.

**Katie McKay:** Andrestyrman ombord. Intetsägande kvinna. Bäst att kolla henne också.

**Jana Kudrick:** Navigatör. Är visst kaptenens kusin. Ganska ung, attraktiv kvinna. Hmmm.

**Brett Manus:** Chefsmekanikern ombord. Du ser att han inte tycker om dig. Det skiter du dock i. Så länge du har din livvakt behöver du inte vara rädd. Han har säkert inte rent mjöl i påsen.

**Corinna Strehlau:** En av skeppets tre heltidsanställda mekaniker. Äldre kvinna. Verkar vara lite frånvarande till sättet men vem vet vad hon har i tankarna. Hon ser på dig med förakt i blicken.

**Doug Alvarez:** En av skeppet tre mekaniker. Liten råttlik typ. Verkar harmlös men man vet aldrig.

**Kylie Halley:** Lastansvarig. Verkar vara en tvättäkta bimbo. Fast det kan förstås vara en spelad fasad för att dölja hennes riktiga förehavanden.

**Ameen Yaukobi:** Livsmedelansvarige. Asiatisk man. En heltidsanställd livsmedelansvarig? Har du aldrig stött på för. Kapten Kudrick hävdar att det är moralhöjande under så här långa resor att ha en riktig kock men du tvivlar. Bäst att kontrollera hans förehavande i köket noga.

**Renna Laine:** Säkerhetschef. Verkar ofarlig. Fast hon är uppenbarligen ganska god vän med Brett Manus. Möjligt är att de båda är allierade med terroristerna som tänker kapa skeppet.

**Kane Verb:** Skeppsläkaren. Kudrick rådde dig att undvika hans labb om du inte var tvungen att gå dit då Kane visst håller på med en del experiment där. HA! Här ska undersökas. Kanske är hans experiment ett hot mot säkerheten ombord.

# Doug Alvarez

## **Kort bakgrund**

Du föddes på GAK-4643, i kolonin Valhall. Omständigheterna där var avskräckande och du fick livnära dig som tjuv i den blandade delen av kolonin. Livet var i stort odrägligt fram till en dag då allt vände. Du var ute och gick planlöst i jakt på något att stjäla när du såg en man bli misshandlad av ett asiatgäng. Du var lite bekant med gängets ledare och utan att riktigt veta varför sprang du dit och stoppade dem. Gänget blev ganska paffa när du kom och istället för att fortsätta ha ihjäl mannen gav de sig på dig och sparkade dig sanslös innan de stack därifrån.

Du vaknade senare ombord på ett rymdskepp. Uppenbarligen var mannen, Alfonso Lombard, du räddat kapten på ett rymdskepp och hade nu tagit med dig dit. Lombard var utsägligt tacksam för att du räddat hans liv och som tack anställde han dig och såg till att du fick en grundutbildning i skeppsmekanik. Under de följande åren följde du med honom ombord på hans rymdskepp och lärde dig mer om hur man reparerar och förbättrar skepp. Du stod under hans beskydd och behövde aldrig göra något om du inte ville. Detta retade de andra besättningsmedlemmarna ganska rejält och när Alfonso dog i en hjärtattack såg de till att ge igen genom att låta dig göra allt arbete ombord. Detta blev för mycket och du mönstrade av och sökte en ny anställning. Du fick en nästan direkt ombord på ett skepp vid namn Aiolosus.

## **Saker i ditt liv**

**GAK-4643:** Din hemplanet. I den mån man nu kan kalla GAK-4643 ett hem. Det är en gruvplanet ägd av företaget United Verbex. Det centrala på planeten är gruvan. Även kallad Hålan. Det är där folk från de sex kolonierna som finns på planeten arbetar ihjäl sig under djuriska former varje dag. De sex kolonierna är uthuggna i berget då atmosfären inte är andningsbar. Du vet inte så mycket om de andra kolonierna men de kan knappast vara så stor skillnad mellan dem och den du bodde i - Valhall. Valhall är uppdelad i tre delar. En med innevånare av asiatiskt ursprung, en med svarta människor och en tredje blandad del med folk av alla de slag. Går man in i fel del resulterar det i regel med en utdragen död. Den störste arbetsgivaren på planeten är Hålan. Dit går varje dag tåg från kolonierna. Det finns bara begränsat utrymme på tågen så det är de som kommer på först som får åka med. Du har sett en sådan rusning en gång, såg folk klämmas ihjäl. Det räckte för att du skulle bestämma dig för att aldrig arbeta i Hålan. GAK-4643 är ett helvete i universum. Hela din uppväxt spenderade du på gatan med svält och droger som enda vänner.

Det finns en motståndsrörelse i Valhall. "AMOFBK" kallar de sig. Du ville gå med en kort period men det är väldigt svårt om man inte redan har kontakter till sin hjälp.

**United Verbex/Ruiz-familjen:** United Verbex är företaget som äger Hålan och i stort sett alla kolonierna då de har kontroll över syretillförseln. Motsäger sig någon dem så stänger de helt enkelt av den. Ruiz-familjen är de som äger United Verbex och har hand om planeten. Familjens överhuvud heter Francis Ruiz och han verkar vara ett tvättäkta rövhål. Struntar fullständigt i hur situationen i kolonierna är trots att han måste vara väl medveten om dem. De flesta av transporterna Aiolosus gör är åt United Verbex då de betalar bäst.

**Aiolosus:** Aiolosus är ett väldigt gammalt och ganska nedgånget skepp med en hel del "personlighet". Det är ganska många småsaker som går fel på resorna. Aiolosus är en så kallat rymdpråm. Det vill säga ett transportskepp designat för underljusfärder. Skeppet saknar hel motorer för överljusfart. Att göra färder i underljushastighet är visserligen billigare än att göra dem i överljusfart men det är enormt tråkigt på de ofta månadslånga transporterna ombord.

**Ombord:** Du är en av tre mekaniker ombord. Chefsmekaniker är Brett Manus. En man som tar sitt arbete på största allvar. Du föredrar dock att ta det lugnt. Det är ytterst sällan något allvarligt går snett och är det inte livshotande så är det ingen brådska att fixa det. Dessutom finns det ju två mekaniker till som kan ta hand om det. Att lata sig är din favoritsysselsättning.

---

Ligga på ditt rum och sova, ta en stärkande fika eller titta på någon holo-film.

Du är rätt förtjust i practical jokes. Ett skämt livar alltid upp de långa tråkiga, resorna. Tyvärr fattar inte alla det utan blir arga när man tejpar över temperaturangivaren i deras rum och således höjer temperaturen ganska rejält.

**Just nu:** Är ni precis på väg att lyfta från landningsplattformen som ligger i anslutning till Hålan. Ni har spenderat en knapp vecka på planeten och skall nu transportera en stor mängd värdefulla kristaller till industrikomplex AA-332 åt United Verbex. Ni har gjort resan ett par gånger tidigare med liknande laster men denna gång är det annorlunda. Ni har visst en passagerare med er, och inte vilken passagerare som helt heller. En Ruiz och dennes livvakt. Kaptenen verkar inte så glad över det men du kan inte säga att du bryr dig så värst mycket.

## **Tekniska problem ombord**

Mycket elektronik ombord Aiolosus är föråldrad och går ofta sönder. Det är din uppgift att med hjälp av de båda andra teknikerna reparera skeppet allteftersom det går sönder.

**PC-901 12:** Detta chipet har universiella användningsområden och fungerar ungefär som dagens mikroprocessorer - det tar emot signaler och skickar beroende på programvaran som lagrats i chipet ut signaler. PC-901 12 brändas med olika program används som styrkretsar för de flesta funktioner på skeppet och är ofta det som krånglar när något går sönder. För att fixa problemet tar mekanikerna såldes ett blankt chip och bränner in det behövda programmet på det. Alla program som används på skeppet finns färdigskrivna på dator och det tar vanligtvis cirka 25 minuter att bränna ut program på ett chip, inklusive en snabb kontroll av programmet. Det är enkelt att se om ett chip fungerar, man skickar signaler och ser om man får rätt svar.

### **Följande fel förekommer ombord med oroväckande regelbundenhet:**

**Dörrstängning:** Ibland kan en slumpmässig dörr stängas, låsas och vara omöjlig att öppna med konventionella medel - enda sättet att komma ut ur rummet är via en giftgasgång. Det beror antingen på kortslutning i den aktuella dörren, så att plåtarna måste tas bort och en massa sladdar dras om. Eller så har styrchipet smält och måste bytas i maskinrummet.

**Fläktstopp:** Stoppas fläktarna i en sektor börjar luften kännas tjock och svår att andas. Det drabbar en sektor i taget, så den temporära lösningen är att ventileras genom att hålla alla dörrar till sektorn öppna. Fastnar det något i fläktarna så stängs alla fläktar i sektorn av och ett automatiskt meddelande går ut - ett meddelande som dock aldrig fungerat. Annars kan kontrollsystemet för sektorns fläktar ha kortslutits, eller strömmen till enheten (fackspråk: 401-65-enhet) försvunnit i glappande strömkablar. Oavsett så är lösningen att man kravlar runt i luftschaktet och undersöka de tio fläktarna.

**Förbannat oväsen:** Vid motorerna finns ett mekaniskt anti-stötsystem, som dämpar kolvarnas rörelser så att de inte slår i väggen. Detta slits ut med tiden, så att dunkande ljud börjar eka ifrån maskinrummet. De växer hela tiden i styrka och så att slutligen hela skeppet skakar. Lösningen är att stänga av huvudmotorn och gå på hjälpmotor ett tag, och reparera anti-stötsystemet med reservdelar.

**Giftgasalarm:** Ibland låses alla dörrar och nödbelysningen slås på och ett meddelande går ut i de interna högtalarna om att giftiga gaser påträffats i sektorn och att den numera är avspärrad. Enligt reglerna måste dock alla ta på sig gasmask eftersom alarmet kan vara riktigt. Vanligtvis har dock sensorerna i luftschakten blivit blockerade av damm eller smuts så att man måste kravla omkring i luftschakten och putsa sensorerna - då tolkar systemet det som att den giftiga gasen blivit neutraliserad. Skulle det inte vara falskt alarm, så vidtar skeppsläkaren åtgärder för att analysera och neutralisera gasen.

**Kalldusch:** Temperaturen på varmvattnet styrs av ett chip så smälter det så finns inget varmvatten. Ett nytt chip måste brännas, sedan måste man klättra i jobbiga gångar och byta.

**Motorstopp:** Ett allvarligt motorfel kan vara direkt livshotande, eftersom skeppet tappar all manöverförmåga. Därför skickar huvudmotorn (Ford G500 Quad) ut små pulser som motverkar

---



varandra. Bli något fel så svänger skeppet, tappar fart eller accelererar, vilket ett testprogram uppmärksammar och skickar ut en nödsignal. Man tvingas då använda hjälpmotorn istället.

Ibland kan det vara testchipet som lagt av och måste brännas ut och ersättas. Är det verkligen motorn som det är fel på är läget mer kritiskt. Då måste ni undersöka allt från strömkablarna till självaste motorn och bränsletillförseln - det tar tid...

**Sprinklersystem:** Överallt finns branddetektorer som ger olika kraftiga larm beroende var på skeppet som rökutvecklingen upptäcks - i maskinrummen sätts stora larmet på. Kommer det från mindre känsliga sektorer sätts sprinklersystemen i sektorn igång. Detektorerna styrs av ett chip som ignorera "ofarlig" rök, så om det är falskt alarm så måste antingen chipet bytas ut eller så är det detektorerna som det är fel på och måste kontrolleras, vilket är ruskigt tråkigt...

**Stjärngrus:** Stjärngrus driver runt lite överallt i rymden, så det är inte alltför ovanligt att det råkar korsa ens väg. När mindre stenar börjar slå i skrovet skakar skeppet till och dova dunsar ljuder. För att undvika att större stenar skadar skrovet bör man backa för allt och lägga om kursen. Skrovsador kan ta mycket lång tid att fixa.

**Strömavbrott:** På skeppet finns automatiska proppsystem som blockerar strömmen om den överstiger tillåtna värden. Dessa kan påverkas av störningar, vilket kan få dem att lysa starkare för att slutligen explodera. Vid strömavbrott måste man gå ner till maskinrummet och kalibrera om strömspärren (fackspråk: f19-enhet). Därefter kan man byta ut skadade lampor.

**Temperaturväxling:** Temperaturen ombord justeras automatiskt av temperaturgivare i alla golv och tak. Skulle dessa gå sönder sjunker temperaturen snabbt. Värmeaggregat är svåra att reparera så det finns ett antal i reserv, men det är fortfarande ett tungt arbete att montera bort golvet och installera ett nytt. Därför kontrollerar man först om det är chipet som är felkällan, i så fall kan ett nytt monteras i en lucka. Även temperaturgivare kan ha fått fnatt.

**Tyngdlöshet:** Utan konstgjord gravitation hade livet på Aiolosus varit svårt, så därför är gravitationsutrustningen rigoröst kontrollerad och tämligen ny - den är svår att reparerar eftersom den löper genom hela skeppet. Från bryggan kan man stänga av gravitationen i valda sektorer, vilket är användbart då man transporterar tunga objekt. Det händer att sladdarna inuti kontrollbordet lossnar vilket kan resultera i att gravitationen kopplas av i olika sektorer i skeppet. Lösningen är att öppna kontrollbordet och kontrollera alla sladdar.

## **Övriga ombord**

**Seth Kudrick:** Din arbetsgivare och ägaren till Aiolosus. Kapten Kudrick är en imponerande individ. Det är ytterst få privatpersoner förunnat att äga ett eget rymdskepp. Ni har haft en hel del samtal om din lathet och han har rentav hotat att avskeda dig ett par gånger. Men det är bara tomma hot. Han skulle aldrig avskeda dig.

**Finley Miller:** Andre styrman ombord. En storvuxen mörkhyad man. Han är ganska butter, men trevlig till sinnes så du gillar honom. Han är visst barndomsvän till Kaptenen.

**Katie McKay:** Andre styrman ombord. Katie är om möjligt ännu jobbigare än Brett. Hon är gnällig och har fått för sig att ingen ombord kan sköta sitt arbete utan skall konstant kontrollera alla andra och om någon gör det minsta fel så skvallrar hon för vem som än vill lyssna.

**Jana Kudrick:** Kaptens mycket yngre kusin och er navigatör. Jana är jobbig. Hon har ett sjuhelsikes humör och skriker på folk så fort något inte går precis som hon vill. Oftast blir det Brett eftersom han är ansvarig för att allt ska fungera ombord. Det är väl enda tillfället som du inte har något emot att hjälpa honom med arbetet. Du tycker en smula synd om honom när Jana skriker på honom om saker som inte är hans fel.

**Brett Manus:** Chefmekanikern ombord. Brett är väl ganska trevlig men han delar inte din avslappnade attityd till ert arbete. Killen är snarare arbetsnarkoman. Så fort minsta lilla går fel så ska det åtgärdas omedelbart. Han är på dig hela tiden om att arbetet måste utföras. Bli ganska jobbigt i längden. Du försöker undvika honom så mycket det går.

**Corinna Strehlau:** Din medmekaniker ombord. En äldre kvinna som tar sitt arbete på största

---

## **TRETTONDE PASSAGERAREN: DOUG ALVAREZ**

---

allvar. Corinna har en tendens att försöka laga saker även om de inte är fel vilket ibland retar gallfeber på Brett när hon plockar sönder saker "för säkerhet skull". Denna ovana gör att hon ofta är försvunnen i skeppets inre så att Brett tvingas lämna över arbetet på dig istället.

**Kylie Halley:** Er lastansvarige. Kylie är nästan lika lat som du men till skillnad från dig har hon inget att göra under själva resorna vilket gör att hon kan lata sig. Lite orättvist. Hon är väldigt trevlig även om hon är en smula bimboartad.

**Renna Laine:** Säkerhetschef. Renna och Brett är ganska nära vänner och hon har en tendens att skylla säkerhetsrisker på dig snare än på Brett. Orättvist värre. Du försöker undvika henne.

**Ameen Yaukobi:** Er asiatiska kock. Ameen är en trevlig typ som inte har något emot att bjuda på lite alkoholhaltiga drycker om man hälsar på honom i köket. Han lagar mycket god och stark mat och han är mycket petig med hygien.

**Kane Verb:** Skeppsläkaren ombord. Kane är en läskig typ. Han befinner sig nästan hela tiden i sitt labb under resorna där han sysslar med diverse experiment. Han kommer i stort sett bara ut för att äta och ibland inte ens det. Han har en del försöksdjur och har hela hyllor fyllda med glassburkar med olika slemmiga saker i. Du försöker hålla dig borta därifrån så mycket det går.

**Cameron Ruiz:** Kapitalistkräket som följt med som passagerare. Du föredrar att ignorera honom så gott som det går.

**Poncé Caldera:** Camerons Ruiz livvakt. Nån sorts macho-typ. Ger ett ganska löjligt intryck.

---

# Finley Miller

## **Lite bakgrund**

Du föddes på planeten GAK-4643 i kolonin Änglahem. Din far hade en lugn och värdig stolthet, trots omständigheterna, och den har du ärvt. Din familj hade ett eget hus och var med i ett förbund där ni hjälptes åt för att försvara varandras hus. Det var din far som arbetade i Hålan, och du som hjälpte till med att försvara husen. Skjutvapen var tämligen ovanligt, så det handlade mest om slagsmål med påkar och andra tillhyggen. Livet var någorlunda drägligt.

Så en dag kom inte din far hem från Hålan och då du var det äldsta barnet så var det du som fick åka dit istället. Det var ett vämjeligt arbete men du utförde det med samma självbehärskning och lugn som din far. Din arbetstid i gruvan blev dock inte långvarig då du tack vare en hel del tur och vänner till din far lyckades få arbete som lastare på rymdhamnen i Änglahem. Du blev kvar i åtta år och försörjde familjen. Så småningom dog din mamma och du skaffade en egen familj.

Så en dag kom din barndomsvän Seth Kudrick till dig. Ungefär samtidigt som du fick arbete som lastare begav han sig av från Änglahem för att bli skepparlärling. Han sa att han hade köpt sig ett eget rymdskepp och att han ville ha dig som lastansvarig. Du hade lite svårt att tro det till en början - ytterst få privatpersoner äger skepp. Men han lyckades övertyga dig. Dock så ville du inte vara lastansvarig utan styrman. Efter åtta år i rymdhamnen hade du tröttnat ganska gravt på att lasta av och på grejer och att bli rymdpilot hade alltid varit din stora dröm.

Seth var lite skeptisk till en början då du saknar formell utbildning men du visade dig vara en naturbegåvning. Det tog inte lång tid innan du förstod precis hur man skulle föra fram skeppet. Du har nu varit Aiolosus, som du och Seth döpte skeppet till under en fylla för att fira ert nya arbete, förstestyrman i sex år.

## **Saker i ditt liv**

**Familj:** Hanna heter kvinnan du valt att dela ditt liv med - hur mycket av ditt liv du nu spenderar hemma. Tillsammans har ni sonen Adam och han är fyra år gammal. De bor i Änglahem i ett område som är skyddat av ett vaktbolag vars tjänster du hyr. Ditt arbete gör att de har en levnadsstandard som ligger en god bit ovanför det normala i GAK-4643:s kolonier.

**GAK-4643:** Din hemplanet. GAK-4643 är en gruvplanet. Där finns sex kolonier inbyggda i urberget. Varje koloni hyser ungefär två miljoner innevånare. Änglahem är kolonin som du kommer ifrån. Andra kolonier är till exempel Valhall, Nirvana och Himlen. Det centrala på planeten, och enda anledningen till att den ogästvänligt stenklumpen blivit bebodd, är gruvan. Även kallad Hålan i folkmun. I Hålans övre delar bor GAK-4643:s överklass. Familjen Ruiz som äger alltihopa, experter av olika slag och Hålans väktare. Väktarna är nästan allihop psykotiska galningar som njuter av att misshandla arbetarna utan anledning. Du har som tur undsluppit detta under dina turer in till Hålan, men du har sett det hända alldeles för många gånger.

Det finns inga fasta anställningar i Hålan för folk från kolonierna utan för att få arbeta där en dag måste man åka med ett av tågen som dagligen går dit. Dessvärre finns det bara ett begränsat antal platser på tåget. Du har sett folk kvävas till döds i trängseln som kan uppstå när fler än de som får plats försökt ta sig ombord. Arbetet i gruvan är okvalificerat, tungt kroppsarbete och enda anledningen till att folk faktiskt vill arbeta där är för att det betalar bäst, och då är det ändå rena svältlönen.

Det finns en del motståndsanslag i kolonierna som motsätter sig United Verbex (företaget som äger gruvan och styrs av Ruiz-familjen) usla behandling av arbetarna och förhållandena i kolonierna. Dock så aktar de sig för att bli alltför våldsamma i sina aktioner då United Verbex kontrollerar syretillförseln till kolonierna och skulle kunna utplåna hela befolkningen med en knapptryckning. Motsånds rörelser du känner till är "De hämnande pantrarna", som har Änglahem som sin utgångspunkt, och "FLRFAE".

---

**Aiolosus:** Seth Kudricks skepp. Skeppet är en rymdpråm, det vill säga ett lastfartyg designat för resor i underljushastighet. Det saknar motorer för överljushastighet. De ofta månadslånga resorna blir lätt långtråkiga då det sällan finns något att göra ombord förutom underhåll.

Skeppet har en hel del egen "personlighet". Det är en massa småsaker som går fel då och då. Ytterst sällan är det något allvarligt, men gravitation som går av och på och giftgaslarm som går helt plötsligt utan anledning kan vara en smula irriterande ibland. Ditt arbete ombord består mest i att se till att sköta landningar och starter samt att programmera in den kurs som navigatören ger dig.

Om något skulle hända, som ett asteroidmoln, så är det även din uppgift att ta hand om styrningen. Under resorna finns det inte så mycket att göra. Framför allt inte om det är långs välutforskade ruter. Dock så turas du, andrestyrmannen, säkerhetsofficiern och navigatören åt att sitta och övervaka instrumenten på bryggan. Ibland lämnas den dock utan tillsyn.

**Ombord:** De långa resorna spenderar du helst ensam eller i sällskap med Seth. Du är ganska butter till sinnes och det verkar inte som om övriga besättningsmedlemmar är så värst förtjusta i dig. Då du inte har så mycket att göra hjälper du mest till där du kan tänkas behövas.

**United verbex/Ruiz-familjen:** United Verbex är det företag som äger GAK-4643 och som ni gör de flesta av era transporter för. Ruiz är familjen som äger United Verbex. United Verbex är ett företag inriktad på gruvdrift och GAK-4643 är inte deras enda gruvplanet. Du är inte överförtjust i UV eller Ruiz då de är väldigt nonchalanta till levnadstandarn i kolonierna och sättet de behandlar arbetarna på i Hålan. Dessvärre är det de som har pengarna och det är de med pengarna som bestämmer, tyvärr.

**Just nu:** Ni är just på väg att starta från landningsplattformen som ligger i anknäring till Hålan. Du sitter vid rodret och skall försöka ta den här skrothögen ut i den kalla rymden, lugnt och smidigt. Lasten den här gången är visst några överkänsliga kristaller som skall till industrikomplex AA-332. Ni har gjort den här resan ett par gånger tidigare så det är ren rutin. Fast det är skillnad den här gången. Med er har ni två passagerare. En Ruiz och dennes livvakt. Seth är inte överlycklig för dessa passagerare och du delar hans känslor. Ni behöver inga passagerare. Framför allt inte någon Ruiz som säkert bara är här för att övervaka ert arbete.

## Övriga ombord

**Seth Kudrick:** Kaptenen på Aiolosus och tillika din arbetsgivare och barndomsvän. Seth är en ganska imponerande individ. Hur han lyckats köpa sig ett eget rymdskepp förstår du knappt. Han är en kompetent affärsman och det är snarast det arbetet han utför ombord. Han vet inte så mycket om hur man tar hand om ett rymdskepp men han vet hur man får en bra deal från Unted Verbex. Han är allmänt omtyckt av sina anställda.

**Katie McKay:** Andre styrman. Katie är en gnällspik och en skvallerbyta. Hon är mycket förbittrad över att du, som saknar utbildning, är förste styrman medan hon som har en lång och gedigen utbildning bara är andrestyrman. Hon övervakar alla andras arbete och då framför allt ditt och jublar så fort hon ser något fel.

**Jana Kudrick:** Kaptenens mycket yngre kusin och er navigatör. Jana har en tendens att skrika på folk så fort någon inte gör precis som hon vill. Ibland innefattar det dig då hon inte tycker att du lägger upp kursen exakt som hon vill ha den. Du tar hennes utbrott med ro. Hon skäller värre än hon bits.

**Brett Manus:** Chefmekanikern. Brett är rasist, så enkelt är det. Han är på dig till och från och kritiserar allt du gör. Du bryr dig dock inte ett skit om vad han tycker. Han vågar inte göra något då han vet att du är barndomsvän med kaptenen. Brett är oerhört duktig på sitt arbete.

**Corinna Strehlau:** En av skeppet tre mekaniker. Corinna är en äldre, mycket sympatisk kvinna. Hon skötter sitt arbete tyst och noggrant. Ibland plockar hon rentav sönder saker bara för att kolla så de inte är sönder.

**Doug Alvarez:** En av skeppet tre mekaniker. Doug är en latmask av stora mått. Han gör aldrig

---

något om inte Brett står bakom honom och driver på honom. Du har ofta pratat med Seth om att avskeda honom men han kan ändå sitt arbete ganska väl.

**Kylie Halley:** Lastansvarig ombord. Kylie är en rikemansdotter och som lastansvarig har hon inget att göra under själva resorna. Hon är en tvättäkta bimbo som hänger efter Brett nästan hela tiden. Hon verkar ha adopterat Bretts ogillande för dig. Inte för att det rör dig i ryggen.

**Renna Laine:** Er säkerhetsofficer. Renna verkar inte så förtjust i dig, men så är hon ju nära vän till Brett. Du misstänker starkt att hon inte har helt rent mjöl i påsen men du har inte sagt något till Seth. Under era senaste resor har hon blivit mer och mer nervös av sig, och Renna blir aldrig nervös annars. Bäst att hålla lite koll på vad hon gör. Hon har, liksom Brett, överradikala idéer om hur man skall behandla United Verbex.

**Ameen Yaukobi:** Er kock ombord. Ameen är en trevlig individ som lagar god, stark mat. Han har tyvärr mindre alkoholproblem som gör att han kan bli våldsam ibland. Han är ganska lat.

**Kane Verb:** Skeppsläkaren. Kane är skum. Han är den enda förutom dig som varit med på skeppet sen Seth köpte det för sex år sedan. Sex år och du vet i stort sett fortfarande inget om honom förutom hans namn. Han sitter mest i sitt labb under resorna och sysslar med något av sina experiment. Du försöker, precis som resten av besättningen, hålla dig borta därifrån. Dock så är han mycket duktig på sitt arbete.

**Cameron Ruiz:** Snubben som följt med på denna resan för att övervaka företagets kristaller samt för att kolla så att ni sköter ert arbete. Fast det har han naturligtvis inte sagt...

**Poncé Caldera:** Cameron Ruiz livvakt. Storvuxen machotyp. Ganska löjlig egentligen. Seth har delgivit dig om att han är beväpnad. Jäkla pucko, bära vapen med sig på ett transportrymdskepp. En felplacerad kula och ni är vakuumföda allihopa.

---