

MEGATRAVELLER
FULT SPEL I UNDERJORDEN!

GÖRAN DAMBERG 1991

BORAS SPELKONVENT 9
TEMPERANTIA PERFECTUM

Bakgrund

For drygt ett ar sedan borjade Markis Leonard Bolden av Aramis att intresera sig for politik. Sedan dess har han aktivt spritt sina asikter runt om i regionen. Hans politik, som gar ut pa att regionens militara och politiska makt skall starkas i omradet, har under det senaste halvaret vunnit stort gehor i omradet. Detta har lett till att Markisen fatt mer uppmarksamhet ifran makthavarna i regionen. Nagra som lange sett Markisen som ett intresant verktyg i sitt arbete ar IRIS som tidigt placerade en av sina agenter i hans organisation. Agenten som heter Brek Ista Aller har stadigt arbetat sig uppåt inom organisationen och ar nu sedan en och en halv manad Markis Boldens personlige sekreterare.

En annan person som ar intreserad av Markisen ar Ik Tynar, en Zhodani agent som forut ledde Psi-institutet pa Junidy, men som flyttat till Aramis med en del av institutet under forevandningen att Junidy ar for utsatt fo Vargr attacker. Psi-institutet ar numera inrattat pa Aramis med en religios sekt (Solens tecken) som tackmantel. Hitils har man bara varvat sektens ledare (Breda Yutrell) till sig men man har precis borjat leta aktivt efter eventuella nya medlemmar, och man har tva tre stycken som verkar lovande i sekten. Ike Tynar har ocksa forsokt att ta sig in i kretsen kring Markisen men, eftersom han inte velat engagera sig i det politiska arbetet, har han inte kommit sa langt. Men for tre veckor sedan upptackte han att Markisens nya sekreterare har Psi-krafter. Detta ser han som ett stort hot mot bade sig sjalv och Psi-institutet och han har sedan dess planerat hur han skall gora sig av med Brek Ista Aller.

For tva veckor sedan gav han sig ivag for att hitta nagon som var villig att morda Brek Ista Aller at honom. Pa Aramanx hittade han en Vargr vid namn Frat Taertoe som var villig att utfora dadet for 500.000 Cr. I gar (306-1120) kom de bada till Aramis, eftersom de inte vagade forsoka smugla in ett vapen spenderade de kvallen med att forsoka fa tag pa ett vapen. Det enda de lyckats fa tag pa hitils ar en Automat pistol, men de skall traffa en man som sager sig kunna fixa en Laser carbin imorgon. Under tiden inkvarterades Taertoe i sektens lokaler. Under kvallen besoktes lokalen av en av de unga (och annu ovetande) aspiranterna till Psi-institutet, han fick en vision av Taertoe med ett gevar i handen siktande mot en klunga man varav Markisen var en. Han flydde i panik men Taertoe sag hans reaktion och misstanker att han pa nagotvis har blivit avslojad. Darfor har han tagit reda pa var Reb Nitrer som han heter bor. och planerar att roja ocksa honom ur vagen...

Inledning

Ni tjanstgor i Aramis poliskars speciella anti-terrorist styrka(A.P.S.A.T.S.). Styrkan bildades for ett halvar sedan pa grund av de okande oroligheterna i omradet och borjar precis att bli en effektivt fungerande enhet. Ni har allihop tjanstgjort i andra avdelningar av polisen innan ni blev omplacerade till A.P.S.A.T.S

Idag(307-1120) klockan 9.35 blev ni inkallade till er chef Gjillo Tyrop som informerade er om att en ung man vid namn Reb Nitrer precis ringt och sagt att han har information om ett kommande mord forsok mot Markis Bolden. Som ni forstar ar detta mycket alvarligt om det skulle visa sig att han har ratt.

Han ville inte beratta nagot pa telefon utan ville traffa nagon, sa vi har lovat att skicka en patrul. Ni far ta hand om det, om det visar sig att det bara ar en knappskalle sa ar ju det bra. Men om det skall visa sig ligga nagot bakom sa litar

jag pa att ni forhindrar attentatet. Jag vill ha en forsta rapport sa snart som mojligt. Hans adress ar 1123 Park road.

1123 Park road

Hit kommer spelarna tyvar lite forsent sa nar de kommer fram sa ar det forsta de ser en man som springer ut ur huset och ropar pa hjalp. Mannen ar chockad och klarar precis av att tala om att nagon har blivit skjuten. Nar de kommer upp till Nitrets lagenhet hittar de honom pa golvet i den lilla hallen med ett fult kulhal i magen, han ar dod.

Lagenheten. Det ar en ganska ordinar en rums lagenhet Nitret hade inte sarskilt manga agodelar. Nagot som inte tillhor de vanliga ar olika religiosa och livsfilosofiska skrifter som ligger vid sangen samt en bok som heter Psykisk Expansion av Plal Tlodrie. Huvuddelen av de religiosa skrifterna ar utgivna av Sol Tecknet. Boken ar en popularvetenskaplig beskrivning av hjarnans kapacitet och da aven Psi-krafter aven om forfataren avsiktligt inte anvander termer som forknippas med Psionics (detta far spelarna bara reda pa om de laser boken).

Vittnet. Om vittnet far en stund pa sig att aterhamta sig ifran chocken kan han beratta att han sett en Vargr i farglada roda klader lamna huset precis efter det att han horde skottet. Han sag inte hur Vargren sag ut framifran men "alla Vargr ser ju lika dana ut anda". Han heter Jan Certie och bor i huset men vet ingenting om Nitker.

Grannar. Om spelarna borjar ga runt i huset och fraga grannarna om Nitker far de reda pa att han var en ganska tillbaka dragen ung man som verkade ganska franvarande nar man pratade med honom. Han var ganska trevlig men lite "underlig" och han var visst med i "nan san dar religios sekt Solens Tecken eller nat sant". Detta kan spelarna ocks fa reda pa om de fragar ut alla de nyfikna grannar som kommer for att se vad som hant.

Brottsplats undersokning. En undersokning av liket visar att han skots med tre sott imagen fran nara hall med en 9mm pistol. Hylsorna ligger i trappan, det finns finger avtryck pa dem de ser dock ut att komma ifran en manniska.

Tasks.

Att lagga marke utgivaren av de religiosa publikationerna.

Routine, Exp, Instant (Safe)

Om en spelare fragar efter utgivaren behover denna task inte användas om spelarna inte fragar slar SL for de karaktarer som tittar i publikationerna.

Att kanna igen Plal Tlodrie som ett Zhodani namn.

Easy, Linguistics, Edu, Instant (safe)

Sla om nagon spelare fragar om namnet.

Att lugna ned vittnet sa att han gar att prata med.

Routine, Interview, Liasion, 3 min (unskilled ok, safe)

Att hitta patron hylsorna

Easy, Forensics, Int, 30 s (safe)

Att hitta fingeravtrycken pa hylsorna

Routine, Forensics, 1 min

Om ett misshap intraffar forstors finger avtrycken.

Att undersoka saret

Routine, Medic, Forensic, 6 min (safe, uncertain)

Rapport.

Om spelarna rapporterat till den vanliga polisen vad som hant

(vilket de borde) vet Gjillo Tyrop redan om vad som har hant och har tagit reda pa vad som finns om Reb Nitker. Efter att spelarna talat om vad de fatt fram vill Tyrop att de skall se mycket allvarligt pa situationen och att de skall fortsatta med undersokningarna. Han kommer att underratta sakerhets polisen och Markisen. De kommer att fa tillgang till polisens datorer och fordon om det behövs. De far ocksa order att rapportera sa snart de fatt fram nagot nytt.

Undersokningar.

Polisens register. Detta ar information spelarna kan hitta i polisen data register.

Kollke, Ria. Fodd 232-1096 Leedor allmanna sjukhus. Arbete: Arbetslos. Taxerad inkomst: 5000 Cr. Broettsregister: 056-1116 Inbrott, 265-1117 Haleri, Olaga vapeninnehav, 113-1119 Haleri. Adress: ?

Mjall, Glen. Fodd 278-1074 Leedor allmana sjukhus. Arbete: Egen foretagare. Taxerad inkomst: 30000 Cr. Broettsregister: 056-1094 Stold, 297-1094 Haleri. 119-1097 Haleri, Bedrageri, 278-1105 Skattebrott, Mutbrott, 019-1110 Haleri. Adress: Space way 53.

Nitker, Reb. Fodd 089-1099 Leedor allmanna sjukhus. Arbete: Arbetslos. Taxerad inkomst: 6000Cr. Adress: 1123 Park road.

Solens Tecken. Organisations nr 1653. Religios forsamling. 4 anstallda. Ager 2 hus (Star lane 45, The Plaza 2.24) ca 4.000.000 Cr. 235 Medlemmar. Ledare Breda Yutrell.

Tynak, Ik. Fodd ?. Inflyttad till Leedor 124-1119, arbetstillstand 156-1119. Arbete: Solens Tecken. Taxerad inkomst: 50000 Cr. Adress: Wall street 289.

Yutrell, Breda. Fodd 321-1088 Pysadi. Inflyttad till Leedor 111-1100. Arbete: Solens Tecken. Taxerad inkomst: 60000 Cr. Adress: The PLaza 2.24.

Ovrigt. Information spelarna kan fa pa andra satt.

Finger avtrycken tillhor Ria Kolke en sma tjuv och halare med visst rykte i den undre varlden, haller vanligen till i Startown.

Om spelarna borjar hora sig for bland kontakter runt om istaden kan de fa reda pa att en Vargr som nyligen kom till staden har fragat runt efter vapen. De far ocksa hora att det dessutom finns en annan person som ingen vet vem det ar har fragat efter vapen.

Tasks.

Att hitta information i dataregistret

Easy, Computer, Edu, 1min, (unskilled ok, safe)

Att hitta Ria Kolke

Difficult, Streetwise, 1 h, (uncertain)

Att fa information pa gatorna.

Routine, Streetwise, 10 min, (uncertain)

Ria Kolke

Om spelarna soker upp Ria Kolke sa star det efter en stunds pratande klart att hon inte har med mordet att gora, men det finns inga egentliga bevis for detta (och det finns ju heller inte mer an bara incidenter som sager att hon utforde det). Men med lite hotande om medhjalp till mord och sa gar det att fa henne att tala. Det hon vet ar att hon salde en Auto pistol till en Vargr som precis kommit till stan, och att han letar efter ett kraftigare vapen. Hon har ocksa hort rykten om att en person till sprungit runt och forsokt fa tag pa vapen men hon vet inte vem. Dessutom vet hon att en annan halare som hon inte vill namnge lovat att fixa ett Laser gevar at Vargren, och att de

skall traffas pa Stargate Club klockan 2300 (om spelarna far reda pa det har efter 2300 missar de det).

Stargate Club

Stargate Club ligger som namnet antyder vid porten till rymdhamnen pa Ships road 4. Det ar ett lite diskotek med ett valdigt blandat klientell allt fran skepps besattningar som gar in pa forsta basta stalle till lokala trendnissar. Har skall altsa Fraet Taertoe traffa Glen Mjall, en halare som lovat ordna ett laser gevar at honom. Han kommer inte att ha gevaret med sig till klubben, utan har det i sin lagenhet som ligger aldeles i narheten, eftersom han forst vill forsakra sig om att Taertoe verkligen har pengar. Om spelarna kommer till klubben i tid till motet kommer de att upptacka att det finns 6 Vargr dar nar de kommer, dels Taertoe som sitter sjalv eller och pratlar med Mjall (beroende pa nar spelarna dyker upp), dels en skepps besattning som bestar av fem Vargr som sitter runt ett bord. Det gar inte pa nagot satt att avlyssna Taertoos och Mjalls samtal pagrund av den hoga musiken men en askadare kan se att efter en kort stunds diskusion sa blir Taertoe upprord men Mjall lyckas lugna ner honom. En liten stund senare gar de bada ivag. Om spelarna skulle ingripa under samtalets gang (eller tidigare) far Taertoe panik drar sin Auto pistol och forsoker fly. Mjall daremot haller sig lugn eftersom han vet(?) att polisen inte kan bevisa nagot. Om spelarna foljer efter dem nar de gar och slar till nar utbytet sker kommer Taertoe aterigen borja panik skjuta och forsoka fly ocksa Mjall kommer att gora sitt yttersta for att komma undan. Om de marker att de ar skuggade fortsatter de bara att ga ett tag sedan delar de pa sig och bestammer traff tva timmar senare. Om spelarna da fortsatter att skugga Taertoe kommer han att forsoka skaka av sig sina forfoljare och om det inte lyckas drar han sin pistol och borjar skjuta. Om han lyckas skaka av sig forfoljarna eller tror att han gjort det gar han sedan till Solens Tecken.

Task.

Att skugga Taertoe och/eller Mjall

Routine, Stealth, Instant (opposed, unskilled ok, safe

Solens Tecken.

Om spelarna gar hit kommer de att traffa Ik Tynar, som kommer att bli uppriktigt forvanad och chockad om han far reda pa att Reb Nitker blivit mordad. Om han blir tillfragad om de andra anstallda sa ar tv pa semester och ledaren ar hemma och mediterar. Om han blir fragad om boken Psykisk Expansion nekar han till att kanna till den (det var isjalva verket han som gav den till Nitker). Om spelarna skuggat Taertoe hit och fragar om en Vargr sa ljuger han ihop en historia om en fore detta Vargr medlem i sekten som blev utesluten for att han stulit foremal i huset och som fortfarande dyker upp ibland. Om spelarna vill undersoka huset vagrar han att slappa in dem utan en husundersoknings order, om de marker att han ljuger eller pratat med Yutrell haktar honom gor han inget motstand men kraver att fa traffa en advokat. Om spelarna skaffar en husundersoknings order stadar Tynar gastrummet medan de ar borta och forsoker fa tag i Taertoe sa att han ska halla sig borta ifran forsamlingshemmet. Stadningen blir dock inte sa nogran sa att alla Vargr har forsvinner.

Forsamlingshemmet. Om spelarna letar igenom huset hittar de ett gastrum som verkar varit bebot ett par dagar. Har finns en ryggsack som innehaller klader som ser ut att kunna tillhora en Vargr, lite toalet artiklar mm. Om man undersoker rummet nogrannare hittar man tillrackligt mycket Vargr har for att vara saker pa att en Vargr bott har. Om Taertoe fortfarande ar i

livet och på fri fot kommer han tillbaka efter ungefär två timmar. Om han har lyckats genomföra vapen affären så har han laser geväret med sig nedmonterat i en resvaska. Han försöker fly när han upptäcker spelarna.

Breda Yutrell. Om spelarna går till Yutrell i hennes hem blir även hon mycket chockad när hon får reda på att Nitker mordats. Om de frågar henne om Tynar tycker hon att det är en mycket trevlig och kunnig man. Om de frågar om en Vargr så vet hon att Tynar har en bekant som han later bo i Forsamlingshuset.

Tasks.

Att markera att Tynar Ljuger
Routine, Interview, Instant (Safe)

Att hitta Vargr har i gastrummet
Easy, Forensics, 1 min (safe, unskilled ok)
Om rummet är städad så blir denna task Routine istället

Glen Mjall

Om spelarna arresterar honom och har bevis om något brott så blir den vanliga polisen inte glad eftersom de håller på att infiltrera en smugglar liga man tror att Mjall står bakom, och om han hamnar i fängelse kommer antagligen organisationen struktureras om och polisen får börja om från början igen. Dessutom kommer de att upptäcka att Mjall är en riktig harding som det inte går att få ur någonting. Om spelarna börjar använda mindre lagliga metoder så som tortyr och/eller droger när han är häktad upptäcks de ganska fort och blir omedelbart avstängda ifrån tjänsten och åtalade. Om de daremot gör det i någon mörk grand eller på ett shabby hotell kommer de istället att lyckas ha ihjäl Mjall som har ett hjärtfel (ungefär samma saker bör handa om de börjar tortera någon annan).

Fraet Taertoe

Om spelarna lyckas med att ta Taertoe levande bryter han ihop fullständigt och erkänner att han mördat Reb Nitker för att "han sag rakt igenom mig" han har dock tillräckligt god självkontroll för att inte erkänna att han planerat ytterligare ett mord. Om spelarna undersöker vad han har för agendor på sig finner de hans legitimation, en automat pistol (samma som användes för att döda Nitker), ett kort på Markis Bolden och hans sekreterare Brek Ista Aller och 200.000 Cr. På frågor om vad han skulle ha laser geväret till svarar han att han kände sig otrygg. Om spelarna kommer med anklagelsen att han planerat att mörda Markis Leonard Bolden tappar han ganska snart fattningen och svarar att han aldrig tänkt mörda någon Markis. På frågor om Tynar svarar han knappt, men säger att han är en bekant. Frågor om pengarna svarar han bara på med att de är mina.

Pengar.

Om spelarna försöker spara pengarna går det ganska lätt för sedlarna är alldeles nya. Efter att ha ringt runt till bankerna i staden visar det sig att den nummer serien togs ut ifrån Aramis Stads Bank igen. Om spelarna går till banken kan de visserligen inte få reda på vem som tagit ut just de pengarna men det skedde bara två stora uttag den dagen. De som tog ut pengar var dels Glenn Fabrications som tog ut 200.000 Cr dels Solens Tecken som tog ut 500.000 Cr. Om spelarna kollar vem som tagit ut pengarna så var det Regta Glenn för Glenn Publications och Ik Tynar för Solens Tecken.

Glenn Publications. Glenn Publications är ett litet förlag som

precis investerat i ny dator utrustning och en del annat kontorsmaterial forlagets VD Regta Glenn kan visa upp kvitton och fakturor som bevis om spelarna kraver det.

Solens Tecken. Om spelarna kontaktar Breda Yutrell om pengarna vet hon ingenting. Men avslojar att hon istort har dragit sig tillbaka och numer later Tynar skota allt som har med sekten att gora han har hennes fulla fortroende.

Ik Tynar har, om spelarna inte tagit honom tidigare, insett att spelet haller pa att forloras. Han har darfor tagit de 300.000 som han har kvar och gett sig av till rymdhamnen for att fly ifran planeten. Om spelarna tanker pa att larma rymdhamnen sa kommer han att bli arresterad dar om inte lyckas han komma med ett skepp till L'oeul d'Dieu.

Tynars lagenhet. Om spelarna undersoker Tynars lagenhet hittar de ingenting som ger nagra fler ledtradar i fallet, utom mojligtvis att hans valfyllda bokhyllor innehaller manga bocker om para psykologi och psionics bland annat Psykisk Expansion av Plal Tlodrie. Om spelarna fragar honom om bockerna vagrar han att saga nagonting forutom att det ar ett special intresse han har.

Avslutning

Om spelarna lyckas ta bade Tynar och Taertoe borjar Tynar att skylla allt pa Taertoe som i sin tur borjar skylla allt pa Tynar pa det har viset kommer spelarna till slut fa reda pa allt som hant med ett stort undantag: Varfor skulle Brek Ista Aller mordas? Om de kontaktar honom vet han ingenting och han sager sig aldrig ha sett eller hort talas om de bada forut, men han ar valdigt tacksam for att de raddat hans liv. Om de tar Tynar levande men dodar Taertoe kommer Tynar att skylla allt pa Taertoe och spelarna far inte reda pa nagot utover det de redan fatt fram, samma sak hander om de tar dod pa bade Tynar och Taertoe eller om Tynar lyckas fly ifran planeten.

Om spelarna inte far tag i Taertoe.

Om spelarna inte skulle fa tag pa Taertoe sa kommer han att halla sig borta ifran Solens Tecken, ringa Tynar och gora upp om att traffas pa rymdhamnen nasta dag. Dar efter kommer han att vanta utanfor Markisens Palats pa att Aller skall dyka upp och da skjuta ned honom for att darefter fly med en gang och halla sig undan under dagen. Dar efter kommer han att ta sig till rymdhamnen fa sina pengar av Tyner och ta forsta basta skepp bort fran planeten.

Aramis

Aramis ar saval handels centra som huvud planet i Aramis subsector. Planeten ar ca 9560 km i diameter, och omgardas av en korrosiv atmosfar som gor liv pa dess okentacta yta till en orimlighet. Trots detta har planeten ca 628.000 innvanare, varav de allra flesta bor i den underjordiska staden Leedor. Staden star under Markis Leonard Bolden personligen, och det ar ocksa han som tillsatter alla administriva poster.

Oknarna: Det ar fa manniskor som bor utanfor Leedor, de som gor det ar antingen prospektorer som letar vardefulla mineraler eller vetenskapsman som gor vaderobservationer.

Leedor: Staden ar en foljd av gruvdriften pa Aramis som har varit kraftigast dar staden ligger. Gruvorna var orsaken till att rymdhamnen byggdes, och de tomma shaften kom att användas till logi, forvaring, och handels plats. Idag stracker sig gruvorna langt bort ifran staden. Det som man lamnat bakom sig har blivit staden Leedor.

Staden har en huvudgata, Founders Way, som stracker sig i ost-

vastlig riktning fran rymdhamnen till Markisens palats. Gatan flankeras av mangder av butiker och ar stadens shopping centrum. Norrur ligger de olika bostadsomradena, Startown, Wallside och Plaza. Soderut ligger gruvdistrikten som knyter samman med gruvorna.

Staden som ar relativt liten bade till area och befolkning uppkom utan nagon planering och tillvaxten har varit svag. Under de forsta inbordes krigen producerade Aramis gruvor sapass ravaror till Rhylandor att planeten ett tag okuperades av Imperiets styrkor for att sakra leveranserna. I det allmana uppsvinget efter inbordes krigen expanderadeocksa Leedor bl.a. byggde Naasirka ett skeps varv som producerade enheter till Xpress skepp systemet. Nu ar den ekonomiska hogkonjunkturen over. Men trots att Leedor brottas med en del viktiga problem, som att Naasirka lagt ner varvet och en ganska strid flyktingstrom ifran planeter som attackerats av Vargr, klarar sig planeten i stort sig bra.

Glidvagar: Under perioden efter inbordes krigen genomgick Leedor en upprustning da manga av de aldre husen och stadsdelarna renoverades. Dessutom ratade man ut de gator som fanns och installerade glidvagar. Glidvagar ar ett person transport system som skapats for att undvika sa manga fordon som mojligt i staden. En normal gata ar ca 20m bred, med 6m breda trotoarer pa vardera sidan. I mitten finns tva 3m breda glidbanor som gar i motsatta riktningar. Varje glidbana stracker sig ett kvarter (ca 150m), passagerarna far sedan ga genom korsningen och sedan ateruppta farden pa en ny bana. De flesta glidbanor haller en hastighet pa ca 5 km/h men nagra genomfartsleder (Founders way, Cross-Town link, Wall street samt Tunnel strip) har banor som gar i 10 km/h. Fordons trafik ar forbjuden for allmanheten, varu transporter tillats mellan kl 0300 och kl 0600, i ovrigt ar det bara utrycknings fordon och vissa andra statliga fordon som far användas. De fordon som används ar uteslutande olika typer av anti-g fordon som flyger mellan hustaken och grotttaget.

Bostads omraden: Det finns fyra storre bostads omraden i Leedor.

Wallside. Det storsta medelklass omradet i Leedor. Bestar av ett stort antal lagenheter blandat med sma parker, skolor, servicebutiker o.s.v. Standarden har ar relativt hog.

The Plazas. Detta ar tre omraden dar overklassen har sina stora vaningar. Omradena ar stangda utover nagra bevakade ingangar.

Gruvdistriktet. Det har ar Leedors slum. Delar av omradet ar ren bergvagg medan andra ar direkta kakstader.

Startown. Omradet som ligger narmast rymdhamnen ar kant som Startown, har finns allt som ror rymdtrafik och diverse nojeseteablisemang.

Shopping centra: I Leedor finns tre olika handels centrum.

Downtown detta område flankerar Founders way, har finns de stora varuhusen, och de stora foretagen representerade.

Gruvdistriktet, Har finns diverse olika billiga affarer och det finns goda chanser att fynda om man ine ar sa nogaraknad med vem den forre agaren var.

Startown Lever mycket pa de rymd resenarer som kommer till staden och har finns det mesta i souvenirer och nojen.

Markisens Palats: I borjan av Founders way ligger Markisens palats, en vacker byggnad som till skilnad ifran de ovriga byggnaderna i staden stracker sig up till taket. Bygnaden ar for det mesta upplyst av flera starka lampor for att framhava byggnaden.

Kartan: 1) 1123 Park Road 2) Space Way 53 3) Stargate Club, Ships Road 4 4) Solens Tecken Forsamlingshuset, Star Lane 45 5) The Plaza 2.24 6) Wall Street 289 7) Aramis Stads Bank, Founders Way 112 8) Glenn Publications, Artemsus Road 45

Fraet Taertoe.
Vargr Ex Corrsair Lieutenant
AC8773 Age 31 2.5 Terms
Fwd Observer-1 Grav Vehicle-1 Handgun-1 Infighting-1 Laser
Wpns-2 Streetwise-1 Tactics-1 Vacc Suit-1

Fraet Taertoe ar en arrad legosoldat som tjanstgjort i ett antal lego forband bade inom Imperiet och i Vargr Regionen. Nar Tynar traffade honom pa Aramanx hade han precis tillfrisknat ifran skador han fatt under ett bomb anfall. Under sjukhus vistelsen borjade han fundera pa vad han holl pa att gora med sitt liv egentligen och hade egentligen bestamt att sluta upp. Men sa traffade han Tynar som erbjod honom 500.000 Cr for ett mord. Han tackade jag till uppdraget eftersom han behovde pengar och ser det har som det absolut sista jobbet. Han har tidigare bara varit legosoldat i stridande forband och han har nu upptackt att det ar en helt annan sak att doda nagon som ar oforbered och obevapnad. Han har sedan mordet pa Nitker haft obehagliga drommar eller knappt sovit och han blir nastan lattad nar han blir gripen.

Ik Tynar.
Zhodani Noble(secret agent)
6889A7(C) Age 42 6 Terms
Admin-2 Bribery-1 Computer-2 Handgun-2 History-1
Instruction-2 Leader-1 Liaision-1 Persuasion-2 Stealth-1
Psi strenght-9 Awareness-9 Clairvoyance-9

Ik Tynar har befunnit sig inom Imperiet de senaste 13 aren. Hans uppgift ar att agera sjalvstandigt och att verka for att dels se till Zhodani Konfederationens intresse dels att sprida kunskaper om Psi-krafter runt om i Imperiet. Han ar valdigt hangiven sitt updrag och ar bered att gora nastan vad som helst for att framja sin sak. Han ar for denna skull inte beredd att do sa om det verkar dra ihop sig och bli valdsamt ger han sig och hoppas kunna agra pa ett mindre tydligt satt.

PCs

Jo Renfell
Law Enforcement, Sergeant
7878C6 Age 26 2 Terms
Brawling-1 Forensics-1 Legal-1 Stealth-1 Streetwise-1
Tactics-1

Gyrt Pillar
Law Enforcement, Sergeant
7B776A Age 30 3 Terms
Brawling-1 Carousing-1 Computer-1 Forensics-1 Forgery-1
Grav Vehicle-1 Stealth-1 Streetwise-1 Tactics-1

Herab Juklof
Law Enforcement, Lieutenant
679987 Age 34 4 Terms
Computer-2 Handgun-2 Interrogation-3 Jack of all Trades-1
Robot operations-1 Small Blade-1 Stealth-1 Streetwise-3

Rader Nurtyd
Law Enforcement, Detective
7597B8 Age 30 3 Terms
Bribery-1 Computer-1 Forensics-3 Grav Vehicle-1

Interrogation-3 Interview-1 Leader-1 Legal-1 Streetwise-2
Tactics-1

Tertin Huta

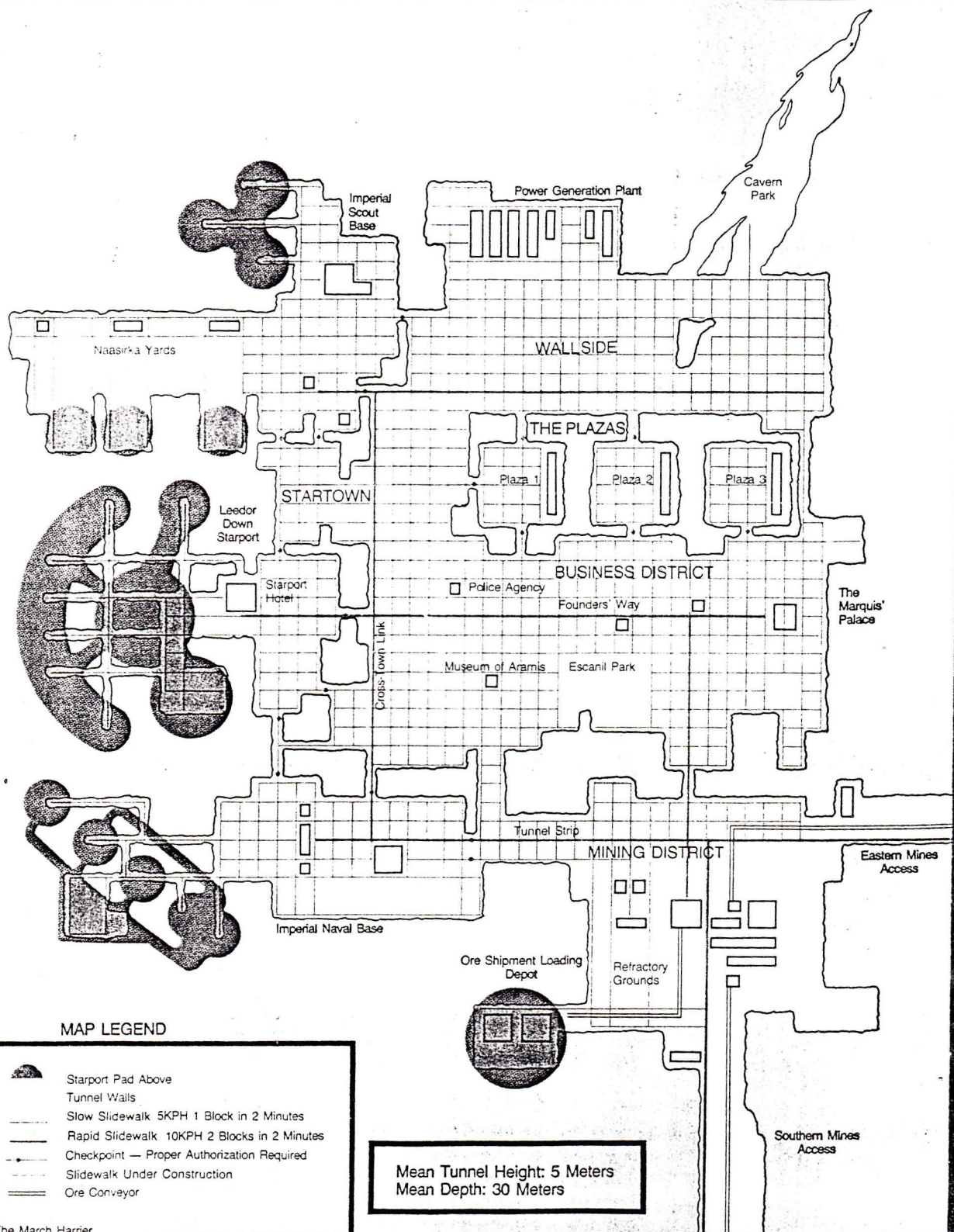
Law Enforcement, Sergeant

779999 Age 22 1 Term

Brawling-1 Carousing-2 Handgun-2 Legal-1 Streetwise-1

Utrustning.

Spelarnas karaktärer har tillgång till utrustning som normalt används under deras tjänstetovande, om de vill ha något speciellt får de gå till sin chef och tala om vad det skall användas till så är det upp till honom (dvs SL) att avgöra om de får vad de vill ha.



LEEDOR CAPITAL OF ARAMIS

Jo Renfell
Law Enforcement Sergeant
STR 7
DEX 8
END 7
INT 8
EDU 12
SOC 6

UPP 7878C6
Age 26
Hits 3/5 (Life force 22)
Exp 20
Birthdate 235-1094
Cr 19.500

SKILLLS
Brawling-1
Forensics-1
Legal-1
Stealth-1
Streetwise-1
Tactics-1

Jo Renfell är en ganska vacker kvinna som tycker väldigt mycket om att väcka uppmärksamhet genom att använda ganska extrema kläder. Mode överhuvud taget är hennes absoluta intresse och hon spenderar mycket av sin fritid med att läsa mode tidningar och att sy egna kreationer. Att hon blev polis är också pågrund av denna vilja att utmärka sig när hon ansökte till polis högskolan gjorde hon det i vetskap om att hon var en av väldigt få kvinnorsom sökte. Hon trivs mycket bra med sitt yrke och blev väldigt stolt när hon blev uttagen till A.S.A.T.S. för ett halvår sedan. Hon är dock inte riktigt nöjd med sina arbetskamrater (med undantag av Herab) som hon anser vara sexistiska och motarbeta henne. Därför är hon ofta ganska spydig och talar ganska nedsättande till dem.

Gyrt Pilar
Law Enforcement Sergeant
STR 9
DEX 11
END 9
INT 7
EDU 6
SOC 10

UPP 9B976A
Age 30
Hits 4/5 (Life force 25)
Exp 13
Birthdate 069-1090
Cr 43.000

SKILLS

Brawling-1
Carousing-1
Forensics-1
Grav Vehicle-1
Handgun-1
Rifleman-2
Stealth-1
Streetwise-1
Tactics-1

Gyrt har en väldig "macho" image som han själv jobbar väldigt mycket på. Han var dessutom en av de första som rekryterades till A.P.S.A.T.S. och detta skryter han väldigt gärna och ofta med, tex drar han ofta upp gamla fall eller berättar hur det var "förr"(dvs för ett halvår sedan). Han ogillar väldigt mycket att man tagit in kvinnor och har en något penalistisk inställning till nykommlingar som han gärna jävlas med. Han vet dock att han inte får gå för långt så han hittar vanligtvis inte på altför jävliga saker utan småretas snarare. Han har dessutom en något besservisseraktig inställning och även om han inte alltid vet bäst så vet han det mesta.

↑
Radar

Herab Juklof
Law Enforcement Lieutenant
STR 6
DEX 7
END 9
INT 9
EDU 8
SOC 7

UPP 679987
Age 34
Hits 3/5 (Life force 22)
Exp 17
Birthdate 296-1086
Cr 14.500

SKILLS

Computer-2
Handgun-2
Interrogation-3
Jack of all Trades-1
Legal-2
Stealth-1
Streetwise-2

Herab Juklof blev polis eftersom hans fear var det, Herab är en tystlåten man. Men det hindrar inte att han ibland när han vet att han har rätt kan ta till väldigt långa argument och har han väl börjat diskutera ger han sig inte förän han blivit överbevisad eller fått rätt. Han avskyr dessutom kompromisser. Herab är den ende i A.P.S.A.T.S. som är gift och han har ganska nyligen blivit far vilket fått honom att börja fundera på att begära förflyttning. Som polis är han väldigt mån om att behandla alla rättvist och att hela tiden följa lagen.

Red. kitarer — ^{vergr rötflaming} fel L arbetslös lig. omul

Red. Mitnar — Röt

Skott ~~3~~ 3 ~~mm~~ 9mm auto

Vem?

Hur man
vilket vapen
tid 947

Rea kolke Hon brott: infrot ho
Loh bar 8 6am - 4pm

Rega

Redar Nurtud
Law Enforcement Detective
STR 7
DEX 5
END 9
INT 7
EDU 11
SOC 8

UPP 7597B8
Age 30
Hits 3/5
Exp 18
Birthdate 123-1090
Cr 31.500

SKILLS

Bribery-1
Computer-1
Forensics-3
Grav Vehicle-1
Interrogation-3
Interview-1
Leader-1
Legal-1
Streetwise-2
Tactics-1

Redar Murtud är en väldigt nitisk och pedant polis, hans egna åsikter ligger väldigt långt åt höger och han har inte mycket till övers för förbrytare. Han har också varit med i A.P.S.A.T.S. sedan starten men tycker inte att det är så märkvärdigt och låter för det mesta Gyrt hållas med sina historier men ibland tröttnar han på skrytet och snäser av honom med den sanna historien. Redar är mycket lojal till poliskåren och sina kollegor han skulle mycket väl kunna offra sig själv för att rädda kåren eller någon kollega, isjälva verket är detta något av en undermedveten drift att bli martyr och dö för kåren.

Tertin Huta

Law Enforcement Sergeant

STR 7

DEX 7

END 9

INT 9

EDU 9

SOC 9

UPP 779999

Age 22

Hits 3/5 (Life force 23)

Exp 18

Birthdate 105-1098

Cr 10500

SKILLS

Brawling-1

Carousing-2

Handgun-2

Legal-1

Streetwise-1

Tertin Huta är en trevlig ung man som tyvärr har ett väldigt hetsigt temperament vilket ofta dragit honom in i problem. Han är den som varit vid A.P.S.A.T.S. kortast tid (3 veckor) och han har redan fått en varning om att inte bli inblandad i fler bråk om han vill vara kvar. Detta försöker han att göra men han har det inte lätt särskilt som Gyrt hela tiden kör med honom. Men han vill verkligen stanna kvar eftersom han känner att han gör något nödvändigt att han utträttar något för människor. Han är alltså en brinnande idealist men utan några riktigt klara egna åsikter vilket har medfört att han har påverkats en hel del av Redar, även om han tycker att det inte riktigt låter rätt någonstans.