

# TRINITY

STRIKE TEAM: LUNA



Scenario till GothCon XXVIII

SACRIFICE

HOPE

UNITY



## Förord

Detta scenario tar avstamp i det som jag minns från konventen i början på 90-talet. Då var det mycket mer systembaserade scenarion, tärningslag och ganska enkla plottar som gällde. Det fanns enstaka friformsscenarioer på konventen vid den tiden och de skilde sig tämligen mycket från de systembundna. Dock fanns kunskapströskeln ivägen för att man skulle våga sig på att spela ett scenario som baserades på ett spel som man aldrig spelat själv. Det har jag försökt undvika genom att göra det möjligt att spela igenom scenariot utan att kunna Trinitys regelverk och världsbild i detalj. Det mest fundamentala finns omskrivet längre fram i scenariot dock.

Jag hoppas att ni kommer ha roligt när ni spelar Strike Team: Luna. Jag har försökt skapa känslan som fanns för tioalet år sedan och hoppas jag lyckats förmedla den! Allting som används i scenariot och en hel del av det som står skrivet i det kommer direkt från regelbok och tillhör till Trinity. Sedan vill jag tacka Åsa Roos för att hon så vänligt lät mig använda hennes översättningar av Trinitys världsbild, regler samt ordlistan. Det sparade mig mycket tid i arbetet med scenariot!

## Till dig som spelleder

Trinity är ett tämligen komplext spel som bjuder på stora möjligheter. Scenariot du håller i din hand är dock skrivet så att du skall kunna spela det med känslan från Trinity, utan att själv besitta djupare kunskaper om spelet. Det viktigaste att ha i åtanke är beskrivet och – om du inte spelat Trinity tidigare – ta gärna några minuter extra på dig att kolla igenom världsbeskrivningen och reglerna längre fram.

Min tanke är att spelarna skall få en känsla av att hela tiden ligga lite i underläge och alltid känna sig lite osäkra över situationen. Det är dock inte säkert att de kommer ta den vägen som jag beskrivit i scenariot. Om så inte är fallet får du använda din fantasi och det jag skrivit om platserna för att leda dem in på rätt spår igen eller ta hand om dem vadän de väljer att göra. Tänk också på att scenerna är tämligen kortfattat beskrivna och det är meningen: Jag vill att din

kreativitet och fantasi skall komma fram! Använd dina kunskaper kring inspirationskällorna för att beskriva saker och ting som jag inte tagit upp. Det absolut viktigaste är dock att spelarna och du har haft roligt när ni avslutat scenariot!

## Inspirationskällor

Det finns ett antal böcker, filmer och anime som kan stå som referens för det som Trinity förmedlar. Trinity strävar efter ett snabbt tempo med äventyrlig science fiction. Här är några böcker och filmer med kommentarer vad som är likt Trinity i dem.

**Dick, Philip K – Do Androids Dream of Electric Sheep?.** Denna bok ger en god känsla för ett luttrat och plågat Nordamerika.

**Gibson, Williams – Neuromancer, Count Zero, Mona Lisa Overdrive, Virtual Light, Idoru.** Alla dessa böcker ger en väldigt bra beskrivning på hur de intrigerande storföretagen arbetar. Dessutom är karaktärerna väldigt överrensstämmande med Trinity.

**2001: A Space Odyssey.** En av de mest realistiska scifi filmerna vad gäller teknologi. Filmens anda kring rymden och mänsklig potential speglar det som Trinity står för.

**Alien, Aliens.** Den första filmen speglar den terror och skräck som Aberranterna förmedlar i Trinity. Med lite förändringar i den andra filmen kan den vara en actionfilm runt ett Legionärteam. Realismen i dialog och teknik i dessa filmer är imponerande.

**Blade Runner.** Återspeglar det Västerländska samhället i Trinity som en spegelbild.

**Event Horizon.** Visuellt magnifik med godkänt vetenskaplig nivå. Dock är plotten banal.

**Johnny Mnemonic.** Återspeglar den kulturmix som sker i Trinity på ett bra sätt.

**The Road Warrior, Mad Max.** Väldigt bra exempel på en kraschad miljö, som det finns ganska gott om i Trinity.

**Akira.** En underbar story satt i en dystopisk framtid, med teknologi i paritet med Trinitys känsla. Dessutom bra exempel på Aberrantkrafter.

**Ghost in the Shell.** Vapenarsenalen är suverän och stadslandskapen kan med lätthet förvandlas till vilken arkeolog som helst från Trinity.

**Författare:** David Hagman

**Illustrationer:** Cecilia Peterson

**Omslagsbild:** Nicolas Bouvier

**Typografi & Design:** David Hagman

**Översättningar:** Åsa Roos

Fonten Tema Cantante Sans skapades av Eric Lin och används med tillstånd från T26 Digital Type Foundry.

<http://www.t26.com>

## Trinitys världsbild

Året är 2120 och mänskligheten har gått igenom sin svåraste och samtidigt mest unifierande tid någonsin. Under 1998 framträdde fler och fler personer med övernaturliga krafter, så kallade "Aberrants". Till en början använde dessa muterade människor sina krafter till att göra goda gärningar, men under tidens gång var det fler och fler av dem som vände sig mot mänskligheten. En definitiv vändning kommer runt 2020 talet. Dr Birlesme, själv en hyperintelligent Aberrant, upptäcker 2022 hyperfusionen, en ny och revolutionerande kraftkälla. I princip innebär hyperfusionen att man ur vanligt vatten kan utvinna enorma mängder energi, och detta på en väldigt liten yta. Birlesmes hyperfusion ger ny kraft åt rymdprojekt världen över, och 2024 avslöjar USA att de redan har en rymdstation i omloppsbana med just hyperfusion som drivkraft.

Under tiden intensifieras Aberrants attacker mot mänskligheten. USA, som alltid agerande världspolis, bygger ett försvarssystem bestående av satelliter i omloppsbana som skall förvarna om förestående attacker. De kallar systemet OMEN (Orbital Military Network). 2031 etablerar USA den första månbasen, kallad Olympus. 2046 tar Aberrant gruppen "Allah's Legion" kontroll över den Afrikanska ön Bahrain. Händelsen sätter igång en vittspridd konflikt mellan människor och Aberrants. Detta leder till att USA 2049 förklarar krig mot de som tidigare setts som mänsklighetens frälsare. Samma år tar "Space Brigade" över Olympusbasen. Denna grupp förstör 75% av OMEN satelliterna. Olympus förblir under deras kontroll tills dess att kriget tar slut.

Under kriget som pågår fram till 2061 är det många stora städer, främst i Europa och USA som lider svårt av Aberrantattacker. 2052 förstörs Jerusalem, och kan inte rekonstrueras förrän kriget tagit slut, nio år senare. Kina, som hållit sig utanför kriget, skjuter 2053 upp "Xinyang Sujia", det första bemannade interplanetära utforskningsfartyget. Dess destination är Mars.

2054 exploderar Aberranten Calvert Wycoff över Nordamerikas sädesbälte. De kommande åren framgår det att inte bara själva explosionen förstört sädesodlingen. Ingenting växer i de drabbade områdena, och de kallas numera för "the Blight Zone". Som en följd av detta och av den matbrist som uppstår, invaderar USA 2055 Kanada, med hjälp av Quebec.

2061 förstör Mungu "Backlash" Owasha OpNet, efterföljaren till Internet. Mänsklighetens samlade informationsresurs. kommunikationsteknologin går i och med detta tillbaka ungefär 100 år.

2061 utfärdar Kina sitt "Earth Strike Ultimatum", vilket går ut på att om Aberrants inte lämnar jorden kommer Kina att kärnvapenbomba hela planeten. Ett första ultimatum ställs och ön Bahrain förstörs för att visa att Kina menar al-

lvar. Aberrants lämnar jorden, men deras ledares sista ord hotar om en återkomst. Divis Mal framträdde för skräckslagna journalisters kameror och uttalade orden "Your legacy is our future" varpå han försvann med sina kamrater.

Efter krigets slut går mänskligheten in i en ekonomisk krasch vars like aldrig skådats. Miljoner människor är döda, hälften av jordens odlingsbara ytor är förstörda och de ekologiska resurserna är nästintill uttömda. På Japans, numera Nippons, inrådan rekonfigurerar Kina sin ekonomi på platinafot. Detta är ett stort steg framåt i revitaliseringen av världsekonomin. Den internationella handeln byter från dollarbaserad till yuanbaserad ekonomi.

2071 åstadkoms ännu ett stort genombrott inom den vetenskapliga sektorn. "Pseudogravitation" utvecklas. Det är näst bestående av sk. gravkristaller som möjliggör en konstgjord gravitation. Detta minskar betydligt de internationella stridigheterna och mänskligheten börjar se rymden som ett verkligt mål. Tidigare har man hämmats i sina utforskningar av Low-gravity Aggravated Osteoporosis (LAO, ungefär allvarlig låggravitations benskörhet) som innebar att människor som bott länge i rymden under låg gravitation inte kunde återvända till jorden på grund av att deras benstomme och omgivande muskler helt enkelt inte klarade av att bära upp vikten av sig själva under normal gravitation.

2103 Åtta människor världen över förses med psioniska krafter. Detta gör dem till ledare, s.k. Proxies, för de olika psionordrarna de skapar. 2104 börjar attackerna från aberrantlikor på de intrasolära kolonierna och det leder till att psionordrarna avslöjar sig 2106, när de bekämpar Aberrantattacken på Sydney. Orderna och psionerna mottas med blandade känslor. Många tror att det bara är en ny form av Aberranttaint. Med detta inleds också extensiva PR kampanjer från de olika orden. De beblandar sig också öppet med "allmänheten". Dess medlemmar ökar takten på utvecklingen genom att ta fram en mängd teknologier som varit omöjliga att utveckla utan psi krafter.

2107 får mänskligheten för första gången kontakt med en utomjordisk ras, Qin. Ett kinesiskt utforskningsfartyg träffar på ett främmande patrullskepp i Qins hemsystem. Trots att de första interaktionerna är något avvaktande går det bra. Redan 2108 etablerar Qin en ambassad på Luna, och även jorden upprättar en på Qins hemplanet Qinshui.

2109 händer det som inte får hända. Proxies avslöjar att Quantakinetics orden samarbetar med Aberrants. De övriga orden samarbetar och tillintetgör Quantakinetics.

2113 träffar mänskligheten på ytterligare en ny ras, Chromatics, som gör en raid mot en afrikansk gravkoloni i rymden.

2114 attackerar Aberrants "Esperanza", en rymdstation i bana runt jorden. Ett elektrokinetiskt team är på plats omedelbart, men kan inte förhindra att rymdstationen kraschar mot jorden. Förödelsen är total. Frankrike ligger i spillror och miljoner människor är döda. Efteråt uppdagas att

teleportörerna (Upeo wa Macho) försvunnit. Detta gör att de yttre kolonier som etablerats med hjälp av teleportering blir helt avskärmade från jorden. Likaså de Qin som befann sig på Luna vid deras försvinnande, samt de människor som befann sig på Qinshui vid tillfället. Inte förrän 2119 rapporteras att en teknologi tagits fram som gör det möjligt att färdas interstellärt. Ännu en främmande ras träffas på då man testar ett dylikt jump-ship. De kallas Koalitionen, och även om detaljerna inte är helt tydliga går det första mötet inte speciellt bra. Hoppskeppet återvänder, men bara kaptenen är vid liv, och så svårt chockad att inget vettigt går att få ur honom.

2120, nutid. Expeditioner till de yttre kolonierna är på väg att skickas till de interstellära kolonierna och för att ta ytterligare kontakt med Chromatics och Koalitionen. Djuprymds sonder fortsätter att söka efter Aberrants.

## Berättelsen

ISRA's proxy Otha Herzog har förutsett att efter ett visst datum kan ingen psion längre se in i framtiden, detta fenomen kallar han för Process 418. En rapport kring Process 418 har cirkulerat bland toppskiktet inom ISRA samt alla proxys ett tag innan denna berättelse utspelas. Detta har gjort att Æon Trinity känner ett krav på att utöka sin Proteusdivision numerärt innan Process 418 är en realitet.

Æon Trinity har fältagenter ute runtom i världen samt på kolonierna och har nu bestämt sig för att påbörja rekryteringen. En av de första potentiella psionerna som de har beslutat sig för att rekrytera måste dock först tillfångatas och föras hem till Olympus. Det är en före detta medlem i den brittiska underrättelsetjänsten som har blivit avskedad. Hennes namn är Jen "Cougar" Tyrell och senast hon hördes av var när hon var på en säkerhetsfärja som förde brottslingar från Jorden till Olympus. Samtliga brottslingar skulle påbörja straffarbete i någon av de många gruvorna på Månen. Denna säkerhetsfärja kapades och antas nu förvaras någonstans i Asteroidbältet mellan Merkurius och Jupiter tillsammans med passagerarna. Man vet inte vilka som utförde kapningen, så något motiv har man inte kun-

nat framställa. Vad man vet är dock att de flesta av fångarna är före detta säkerhetsagenter eller korrumpierade livvakter för högt uppsatta personer på jorden.

Vad som egentligen hände var det att Maria Sanchez utförde kapningen tillsammans med några pirater som är mästertliga på att kapa skepp i högsäkerhetsområden. Hon tog om hand om sin älskade Cougar och lät piraterna ta skytteln och resten av passagerarna. All besättning samt polis- och militär-personal ombord skytteln avrättades genom att de slussades ut genom luftslussarna på skytteln. Vid obduktion och undersökning av Æon Trinity personal hittas inga ledtrådar till vem som utfört kapningen, ej heller kommer de fram till några motiv. För att inte lämna några spår efter sig slussar piraterna ut liken av alla önskade bland passagerarna under den tämligen långa resan till Absolut Zero. På detta sätt är de i stort sett omöjliga att upptäcka för myndigheterna.

Det enda man vet är att skytteln inte har dockat på Månen, ej heller på några andra planeter eller orbitala stationer i solsystemet. Därmed återstår endast ett ställe: Asteroidbältet. Då man antar att det är den intelligenta Cougar som ligger bakom sin egen räddning, tar man för givet att hon begett sig till Absolut Zero för att ligga lågt ett tag.

Eftersom det är Cougar som är fokus för Æon Trinity har de gett Triton i uppdrag att återfinna och återbörda henne till deras kontor i Olympus. Chefen för Triton på Månen, Alice DeValere, har därmed satt samman ett Strike Team som hon döpt till Luna. För att inte riskera uppdraget väljer hon att presentera det som ett ordinärt uppdrag där agenterna skall föra tillbaka bevismaterial. Egentligen bryr hon sig inte nämnvärt om loggdatorn från skytteln utan det enda hon vill åstadkomma med Strike Team: Luna är att få lägga händerna på Cougar. Då hon vet om dennes enastående kontaktnät kan hon inte riskera att denna information kommer ut, därmed mörkar hon denna del för alla agenter förutom Ministry-agenten. Denne agent får hemliga direktiv och villkor som måste uppfyllas innan dessa får offentliggöras.

## Olympus

Månen började koloniserar med det att USA invigde Olympus 2031. Strax efteråt hade även Storbritannien, Ryssland och Kina byggt och invigt sina separata kolonier på Månen. Till en början var det bara Storbritanniens koloni som var ett teknologiskt underverk, då de andra var rena mineralbrytningskolonier. Under kriget mot Aberranterna blev kolonierna på Månen isolerade från Jorden och de flesta led hårt av det. Inte blev det bättre när de blev fiendens högkvarter.

Som en följd av det diplomatiska avtalet Kina och Aberranter skrivit under, påbörjade Kina en koloni som var en integrerad del av Olympus. Denna koloni var till skillnad från de andra uppbyggd med kubiska moduler med egna hyperfusion generatorer, vattenledningar, solenergifångare, livsmedelsproduktion och förrådsutrymmen. Multinationella företag följde efter samarbetet mellan Kina och USA och påbörjade kraftanstängningar för att underlätta livet och expansionen av Olympus. Efter ett tag hade man bundit ihop alla kolonier på Månen med solenergisystem, livssupport och det centrala vattenverket Tiamat.

Utvecklingen av Månen fortsatte i och med utvecklandet av gravkristaller som utvecklade artificiell gravitation lik Jordens. Detta gjorde att LAO inte längre var ett hot mot de som bodde på Månen och därmed kunde expansionen och sökandet efter lyckan fortsätta. Det tog inte lång tid innan fokus lades på Månen och Olympus istället för den krigshärjade Jordens olika isolationistiska världsdelar. I nuläget är det mesta av Jorden restaurerat och återuppbyggt, men över en miljard människor har lämnat för Månen permanent och har ingen vilja eller lust att återvända till Jorden.

Olympus har expanderat till att bli navet i solsystemet och agerar som en egen suverän nation, trots dess historia och invånarens olika medborgarskap. De flesta storföretag har sina huvudkontor i Olympus och har kolonin som primär marknad för sina produkter och tjänster. Mediaföretagen använder Månen som bakgrund eller inslag i samtliga sina program eller produkter. Även fristående mineral- och handelsaffärer saluför sina varor på Olympus många olika marknader, där det går att köpa allt.

Lokaltrafiken består av LAMP och finns i två olika modeller. Dels den blå som är reguljära linjer som trafikerar plan 4 till subplan 18, vilket innebär Mezzanine och Undersidan. Dels den röda som är en taxiliknande lokaltrafik där det finns 300 stationer och man säger vart man skall så kör LAMP-tåget dit. Dessa är frysitsiga, medan de blå är ordinär kollektivtrafiksstora. Alla tåg har mylexskoldar och är det säkraste res sättet som finns i Olympus.

Olympus är uppdelad i olika stadsdelar som är beroende på vilken nivå jämfört med markplan man är på och inte som i traditionell mening vilken yta man byggt husen på. Skillnaderna mellan de olika nivåerna är dramatiska och det är

uppenbart vilken man är på oavsett vilket sinnesorgan man än använder sig av.

**Översidan:** Här ingår alla strukturer som ligger på Månens yta. De domineras av bioglaskupoler och avancerad arkitektur som inte är möjlig att konstruera i Jordens gravitation. Gamla Stan, Olympiska Tornen, Bire Lubuto och Yutu Yinchon är de fyra primära områdena av Översidan. Gamla stan är den ursprungliga kolonin och fokuserar fortfarande på mineralbrytning, dessutom bor alla invånare av FSA som lider av LAO i detta område. Olympiska Tornen är en bastion av inflytande och alla som har inflytande på Månen och Jorden har kontor och sina möten här. Bire Lubuto är ett kulturellt centrum för eliten av Olympusborna. Yutu Yinchon är en mångfaceterad del och har en blandning av små exotiska affärer till stora internationella företag. Dessutom ligger Månens största rymdstation här som ansvarar för cirka 33% av all rymdtrafik.

**Mezzanine:** Denna del är ett sprudlande kommersiellt centrum för hela Månen. Mezzanine under den centrala kupolen för Olympus sträcker sig från våningsplan 12 till subplan 3 och ser ut som en energiskt pulserande storstad på Jorden. Våningsplanen är ihopkopplade med inglasade promenadstråk och transporttuber för taxi och magnetisk spårvagn. Här har samtliga psioniska skolor sina kontor, likaså även Lunar Advisory Council, FN, Unified Lunar Police Force och andra högt inflytelserika och viktiga organisationer och företag. Varendakraftigt belastad väg leder till Mezzanine och det är hubben i nätet som binder samman alla delar av Olympus.

**Undersidan:** Allting nedanför subplan 3 ingår i Undersidan och är hem för Olympus medelklass. De lever sina liv på liknande sätt som de skulle ha gjort på Jorden i en miljö som inte skiljer sig mycket alls från vad som erbjuds i en arkeologi eller öppen stad på Jorden. De högre nivåerna är mer inriktade på kommers och har vägar till industrierna som ligger i Mezzanine, medan de lägre nivåerna är likt förortsområden som är tillägnade åt bostadshus. På varje nivå finns dock ett utbud av affärer och restauranger. De absolut lägre nivåerna av Undersidan har som en följd av dålig finansiering av underhåll och sociala organisationer i Underjorden mer eller mindre smält samman med Underjorden. Den näraliggande Månparken är dock en stark kontrast till de mer bostadsinriktade sektorerna i Undersidan. Månparken har över sexton miljoner besökare per år och påminner om en gigantiskt Disneypark.

**Underjorden:** Ursprungligen var det Underjorden som var elitens tillhåll då man inte förlitade sig på ingenjörernas byggnadskunskaper. Detta förändrades det ögonblick som bioglaskupoler och andra material började användas på Översidan. Omedelbart startades om förflyttning av folk från Underjorden upp till Översidan och tvärt om.

Nedanför subplan 32 finns det ett myller av underjordiska fabriker, gamla gruvor, överbefolkade piratområden och hemliga utrymmen. De kriminella som inte ville leva under Presidentens styre – subplan 47 till 51 – flyttade till den

normala Underjorden. Varje nivå av Underjorden har ett lokalt torg med en översiktskarta över våningsplanet, där man enkelt kan se influenserna på våningsplanet. Hålan styrs med en järnhand av Presidenten som styr sina undersåtar med en järnhand. Övriga Underjorden är ett kontinuerligt gängkrig som böljar fram och tillbaka. Man betalar det gäng som för tillfället kontrollerar ens våningsplan för skydd. Allra längst ned i Underjorden finns det inga gravkristaller, vilket gör alla som bor där en längre tid LAO-sjuka.



## Hålan - Undervärlden

Dazyl Reenich, Livsstilar © 2120 MMI

Försök att vara tysta nu barn; vi är i en hård sektor nu. Det är den ökända Hålan, hem för den svarta marknaden, utpressning och alldeles för mycket mörkt ljus. De mest farliga och skräckinjagande invånarna av Olympus lever, andas och äter och – nåväl, detta är ett familjeprogram så jag skall inte gå in på det – just här. Långt under allting som kan kallas civiliserat, det här stället stinker värre än nedbruten och förruttnad skräphög. Vattnet är brunt och jag skulle inte dricka något förutom barens dyraste vodka – och det enbart för att döda alla bakterier som måste leva här nere.

Namnen du ser i diffusa graffitimålningar längre upp lys-er i neon här: Ekiwundu, Björnen Under Glaset, Avrättaren, Braza Verde, Himmel. Jag vågar inte ta dig med till de här ställena eftersom jag inte vill att detta skall bli min sista sändning! Hela Hålan är såhär mörk och ogästvänlig, förutom alla stackars LAO-sjuka – som är värre. Lyssna nu på mig: Stanna på Undersidan hur exotisk Undervärlden än verkar.

## Gängen

Olympus har blivit lite av en fristad för kriminella som inte är välkomna på Jorden. Här härjar ett stort antal gäng, allt från små lokala ligistgäng på kanske 4 vilsna ungdomar till enorma syndikat som har inflytande i varenda beslut som fattas på Olympus. Här är de gäng som karaktärerna kan tänkas ha kontakt med:

**Bao:** Gentemot lokalbefolkningen i Underjorden är det Baosomhar det bästa anseendet. Desessom lokalabeskyddare då polis inte syns i Underjorden och man måste, dessutom är de mycket billigare än andra gäng som erbjuder beskyddarverksamhet.

Medlemmarna i Bao klär sig proppert och är i allmänhet trevliga och går helhjärtat in för att beskydda de som lever inom deras område.

De är lätta att känna igen då alla medlemmar i Bao har

leopardmönstrade kläder och attiraljer och de är snabba att hårt bestraffa de som bär liknande mönster som ej är medlemmar i Bao.

**De Hetlevrade:** Är det några som har dåligt anseende överallt så är det De Hetlevrade. De består huvudsakligen av överklassynglar som vill vara tuffa och tänja på alla moraliska och mänskliga gränser.

På grund av sin attityd har de inget fast område utan de rör på sig likt nomader i den stora Underjorden på Olympus. Ibland kan de dessutom ses på Undersidan. De säljer huvudsakligen diverse droger, men de älskar att förstöra saker i allmänhet och trakassera folk i synnerhet.

De klär sig oftast i trasor och halvt förstörda kläder, samt viftar glatt med stulna laserpistoler. Den största anledningen till att de fortfarande är kvar i livet är att det ryktas om att de har samarbete med den Jamaicanska illegala droghandeln.

**Vikingarna:** En grupp med medlemmar som alla härstammar från Skandinavien som rör sig i Underjorden. De är några av de mer civiliserade gängen som härjar i Underjorden och koncentrerar sig huvudsakligen på olaglig vapenhandel. De är tätt knutna till en av de största fabrikanten av vapen på Olympus, Stavros Vapendesign, och säljer deras produkter till sina kunder. De hyr även ut sig själva till eskort och livvaktuppdrag, med kravet om att det måste ingå eldstrider under kontraktets livslängd. Dock vägrar de utföra tortyr.

Inte heller Vikingarna har någon unison klädstil utan klär sig efter sin individuella smak.

## Lagar & Rättsväsen

### LUA (Lunar Unity Agreement)

På Månen finns det en övergripande lag som de allra flesta som äger mark har skrivit under. Lagen heter LUA (Lunar Unity Agreement) och tillkom när de olika grupperna som hade byggt upp egna baser på månen kom överrens om att sköta säkerhetsfrågor gemensamt istället för enskilt. LUA är således den officiella lagen på Månen och de som är satta att se till att den efterlevs är Lunar Advisory Council.

Lunar Advisory Council överser sociala tjänster och uppehållandet av lagen på Månen, i de territorium där de styrande antagit LUA. I dagsläget rör det sig om ungefär 25 olika stora kolonier på Månen och i omloppsbana runt den som de har ansvar över. En del isolationistiska sektorer av Månen och några storföretag motsätter sig dock LUA och därmed får de inget beskydd från Lunar Advisory Council utan sköter det på egen hand. Alla frågor kring rättigheter kring mark, bevakning och tillgång för United Lunar Police Force avgörs i domstol.

## ULPF (United Lunar Police Force)

United Lunar Police Force är de som skall se till att LUA efterlevs och är baserad på modellen som FN använder för sina internationella fredsbevarande styrkor. United Lunar Police Force har ansvar för alla brott som sträcker sig över mer än en sektor, flyktingar och allvarliga brott såsom mordbrand eller att allvarligt hota mångas liv och välmående genom att t.ex röka, använda laservapen och förstöra barriären mot rymden. De kan inte gå in och ersätta lokala polisväsenden i de olika sektorerna dock. De lokala polisstyrkorna har sedan United Lunar Police Force grundades varit väldigt avigt inställda mot den. Det är framförallt de periodiska sökningarna efter Aberranter som United Lunar Police Force genomför som rör upp känslorna. En standardiserad sökning börjar på väningsplan 0 och går nedåt tills de nått botten av Underjorden. Gruppen som genomför sökningen består av minst åtta tungt beväpnade och rustningsbeklädda poliser samt minst två Legionärer. Med sig har de bioteknologiska sensorer som kan mäta Aberrant krafter som är aktiva.

Det som verkligen skiljer en United Lunar Police Force officer från en normal lokal polis är den att de är i princip omutbara (+4 i svårighetsgrad), samt att de gör allt som står i sin makt för att tillfångata en kriminell som de är på jakt efter.

## VER (Vacuum Emergency Response)

Den andra organiserade styrkan som Lunar Advisory Council kontrollerar är Vacuum Emergency Response. De två allra största farorna på Månen är sprickor samt eld. Om en vägg skulle spricka och få direktaccess till vacuum kan en stor area i en sektor på några få minuter få normalt tryck och gravitet. En eld i sin tur skulle snabbt sluka upp allt syre som fanns och förgifta atmosfären med rök på ingen tid alls. För att bekämpa dessa två faror skapades således Vacuum Emergency Response.

Förutom ansvaret att bekämpa tryckfall och eld, agerar de även som uttryckande läkare och antibombstyrka. De är alla klädda i elektriskt-blå förstärka uniformer med huvor och handskar som passar VAC-overaller. Ett Vacuum Emergency Response team består av fem medlemmar och en Legionär. Vissa grupper har även en Æsculapian som assisterar med att vårda sårade LUA invånare. Vacuum Emergency Response är dessutom de enda förutom militär personal som är tillåtna att bära tunga vapen. De har också rätt att använda dödligt våld för att beskydda LUA områden mot eld och tryckfall.

Överallt på månen inom LUA områden finns det sensorer som automatiskt larmar vid tryckfall eller eld. Från det att ett alarm har gått igång tar det maximalt tio minuter innan ett Vacuum Emergency Response team är på plats.

## LPA (Lunar Port Authority)

Varje skepp som landar på en rymdstation inom ett LUA område måste inspekteras av "Lunar Port Authority", som är en underorganisation till Lunar Advisory Council. Dessa inspektioner är tämligen ingående då införsel av illegala droger och vapen är ett mycket allvarligt brott som bestraffas med omedelbart gripande och rättslig process. Alla personer som är medborgare av en nation som är del i LUA får automatisk access till LUA områden, om inte krävs det ett temporärt visum.

Till skillnad från ingående skepp kontrolleras inte utgående skepp. Dock genomförs en rutinemässig kontroll av besättning och passagerare innan man får tillstånd att åka. Om ett brott har begåtts nyligen i samma sektor som rymdstationen är det dock lika hög kontroll vid avresa som vid ankomst.

Bestrafningen för att föra in vapen som kan skapa sprickor i väggar och skyddskupoler är dryga böter och omedelbar fängslan eller deportering. Alla vapen som gör Dödlig skada är också förbjudna att föra in, dock kan man ha dem kvar på sitt skepp.

## Lokala lagar

De lokala myndigheternas effektivitet, syn på vad som är ett brott och hur snabbt man hanterar en process i det lokala rättsväsendet beror helt på vilken nivå man befinner sig i. Översidan är väldigt strikt i sin syn, oerhört hög säkerhet och ett fascinerande snabbt rättsväsende. Mezzanine är lite mildare i sin syn, har dock hög säkerhet och tämligen snabbt rättsväsende. Undersidan däremot är lite mer vidsynt och tillåtande. De lokala polismyndigheterna gör sitt jobb, men anstränger sig inte nämnvärt för att gripa brottslingar. Rättsväsendet går att påverka om man spelar sina kort väl.

Underjorden däremot är tämligen laglöst bortsett från vissa sektorer där de lokala polisstyrkorna får stöd från de gängmedlemmar som för tillfället kontrollerar planet.

Den som bryter mot kardinalreglerna om att inte förstöra skyddande väggar, struktur eller kupoler tas för det mesta om hand av den lokala befolkningen innan lagens förkämpar dyker upp. Detsamma råder om någon till exempel skulle röka en cigarett i Mezzanine och Undersidan.

## Förenklade regler

Trinity bygger på ett system som heter Storytelling och skapades av White Wolf. Här presenterar jag kort förenklade regler för dig som inte kan dessa regler.

### Tidsaspekt

Tid är ett fundamentalt element av Trinity. Det finns fem sätt att beskriva tiden på, tre av dem är aktuella i Strike Team: Luna.

**Turn (runda):** Den minsta tidsenheten, tillräckligt lång för att genomföra en handling. En runda definieras som cirka tre sekunder i stridsituationer, och upp till tre minuter i mindre dramatiska situationer.

**Scene (scen):** En kompakt period av action och rollspelande som äger rum under en specifik plats. Det tar så många många eller så få rundor som krävs för att avsluta scenen.

**Downtime (mellantid):** Tiden mellan scenerna eller episoderna som karaktärerna kanske spenderar med att vila, återhämta sig eller träna nya färdigheter.

### Förflyttning

Karaktärens handlingar kan återspeglas i hur fort hon kan röra sig. En gående karaktär rör sig fem meter på en runda. En springande karaktär rör sig sin *Dexterity* + 12 meter. En sprintande karaktär rör sig (3x *Dexterity*) + 20 meter. Rörelse är ofta en automatisk handling, men en karaktär kan inte göra fler handlingar i den rundan om hon rör sig i sin maxhastighet. En karaktär kan röra sig halva maxsträckan och fortfarande utföra en handling.

### Egenskapsnivåer

En karaktärs traits - medfödda och inlärd färdigheter, kallade Attributes, Abilities och Aptitudes - definieras av ett antal prickar. Traits rankar från en till fem prickar. En prick indikerar en medioker färdighetsnivå, medan fem visar på den absoluta höjden av mänsklig förmåga.

### Tärningsslag & Dice Pool

När karaktären genomför en handling som kräver tärningar, slår man en tärning för varje prick i egenskaperna som är mest lämpade för den uppgiften. Spelledaren bestämmer vilka egenskaper som är bäst helt enkelt genom att välja den Ability som bäst täcker handlingen som skall genomföras. Attributes (medfödda färdigheter) och Abilities (inlärd färdigheter) har individuella nivåer, men läggs samman för att bestämma en Skill Total (total färdighetsnivå). Om karaktären har 3 i Perception och lägger till två punkter i Awareness, är den totala Awareness färdighetsnivån fem. Närhelst karaktären skall utföra en Awareness relaterad färdighet slår hon fem tärningar vilket också är hennes totala

färdighetsnivå (också kallad Dice Pool). Om en karaktär inte har något värde i Abilityn är det attributets värde som avgör hur många tärningar som ingår i Dice Poolen.

### Multipla handlingar

En karaktär kan även utföra flera handlingar under samma tidsrymd som det skulle ta att utföra en. Vid sådana fall minskar hennes Dice Pool med så många handlingar hon ämnar utföra. För varje handling efter den första får hon ytterligare ett mindre i Dice Pool.

### Framgång & Misslyckande

När karaktären slår sitt angivna antal tärningar vill man att varje tärning visar lika med eller mer än svårighetsgraden. Svårighetsgraden är alltid 7. Så varje tärning som visar 7, 8, 9 eller 0 (10) anses vara ett lyckat slag. Om däremot alla tärningarna visar ett mindre tal än sju är det ett misslyckande. Allt man behöver veta när man rullar tärningarna är det antal lyckade slag man behöver; om du får åtminstone minimum antal lyckade slag, har man lyckats. Standard antalet som krävs för vilket slag som helst är alltid ett (om inte Spelledaren säger annat). Om en handling har högre svårighetsgrad, krävs det lika många extra lyckade slag som den extra svårighetsgraden.

### Fummel

Normalt sett om ingen tärning slår sju eller högre, har karaktären enbart misslyckats. Om någon tärning på ett dylikt misslyckat slag blir en etta har karaktären fumlut. Ett fummel är ett olycksaligt resultat; karaktären misslyckas inte bara, utan hon gör det på ett synnerligen klantigt sätt. Men så länge du får något lyckat slag ignoreras samtliga ettor. Ju fler ettor på slaget, desto klantigare misslyckades karaktären med sin handling.

### Strid

I strid kan många saker hända praktiskt taget samtidigt. Eftersom detta kan få saker och ting att bli något röriga i spelet så är strid indelat i stridsrundor. Var och en av dessa stridsrundor har tre stadier - initiativ, attack och upplösning - för att göra det lättare att hålla koll på saker och ting.

### Steg Ett: Initiativ

Var och en av spelarna slår en tärning och adderar denna till sitt Initiativ [*Dexterity* + *Wits*]; karaktären med högst resultat agerar först, och de återstående karaktärerna i den rangordning som uppstår. Om två karaktärer får samma resultat agerar den med högst grundinitiativ först. Vid detta tillfälle måste man också bestämma om multipla handlingar skall genomföras. Alla karaktärernas handlingar sker i den ordning som initiativet avgjorde. Dock kan man alltid försvara sig om man har handlingar kvar i stridsrundan.



## Steg Två: Attack

Attackerna är den största delen i stridsrundor. En handlingsutgång och potentiella träff på målet bestäms i den här delen. Man använder den ability som passar in på den typen av strid man engagerat sig i:

**Närstrid:** använd Brawl, Martial Arts eller Melee

**Avståndsstrid:** Använd Firearms

## Steg Tre: Upplösning

Normalt sett innebär extra framgångsrika slag på en färdighet bara att karaktären gör extra bra ifrån sig. I strid ger varje extra lyckat slag ytterligare en tärning som man lägger till skadeeffekten.

## Skadetyper

Alla vapen har skadeeffekter, som indikerar antalet tärningar man skall slå för attackens skada. Varje lyckat slag på skadeeffekts slaget ger en hälsonivå i skada på målet. Skadan kan dock vara av två slag:

**Bashing (Omtöcknande):** Knytnävsslag och annat trubbigt våld som troligtvis inte dödar med en gång. Karaktärer använder sin Stamina för att motstå omtöcknande skador, och skadan läker relativt fort. Vapen som gör omtöcknande skada har "B" som skadeeffekt och skadan registreras som ett "1" i hälsokartan på karaktärsbladet.

**Lethal (Dödlig):** Attacker som är avsedda för att orsaka omedelbar och dödlig skada på målet. Karaktärer kan inte använda Stamina för att motstå dödliga effekter, och skadan tar ett tag att läka. Vapen som gör dödlig skada har "L" listat i skadeeffekten och markeras med "X" på karaktärsbladet. Skadeeffekter kan inte fumlars bort.

## Soak

Alla karaktärer kan motstå en viss mängd stryk; detta kallas att "soaka" skada. Karaktärens soak är baserat på Stamina, man kan enbart användas mot omtöcknande skada (detta återspeglar kroppens motståndskraft mot dylika attacker). Soak nivån subtraheras automatiskt från attackerarens totala skade Dice Pool innan den slås. Även om karaktärens soak är högre än attackerarens skadeeffekt slår attackeraren ändå en tärning. Karaktären kan inte använda Stamina för att soaka dödlig skada på grund av den brutala och chockartade effekten av dylika sår.

## Rustning

Enkelt sagt ger rustning karaktären extra skydd mot dödlig skada. Rustningens värde kombineras med karaktärens bas soakvärde i syfte att reducera skada. Rustningar är inte oförstörbara, om skadeeffekten som slås under en attack är lika med eller mer än rustningens dubbla värde, förstörs den.

## Att använda Willpower

Karaktären spenderar Willpower när hon pressar sig bortom sin normala gräns i försök att göra något extraordinärt. Man kan bara spendera en willpower per runda, om inget annat sägs.

**Automatiskt lyckat slag:** Man kan spendera en willpower poäng för att erhålla en gratis framgång. Denna gratis framgång är åtskild från man du slår, men den räknas som ett lyckat slag för en handling. Man måste berätta att man spenderar en willpower för ett lyckat slag innan man slår slaget.

**Motstå instinktivt beteende:** Ibland kommer spelledaren att låta karaktären reagera på något av ren instinkt - antingen det är skräck för en främmande varelse, äckel inför ett motbudande lik, eller begär efter en vacker person. Karaktären kan motstå denna instinkt med spenderandet av en willpowerpoäng.

**Motstå Psi krafter:** Karaktären kan motstå effekterna av vissa krafter med spenderandet av Willpower poäng, eller genom ett lyckat willpower slag. Specifika omständigheter förklaras av vilka krafter som används.

## Återvinna Willpower

Willpowerpoäng återfås när karaktären får en chans att vila, eller återfår sitt självförtroende. För enkelhetens skull återvinns en poäng varje morgon när man vaknar. Om inget annat garanterar denna poäng att lite willpower finns att tillgå. Sedan om karaktären utför en handling som bekräftar hennes Nature, får hon också tillbaka ett poäng.

## Att använda Psi

Det finns en skillnad i tärningslag som rör Psikrafter. Enkelt sagt baseras inte karaktärens Dice Pool på ett Attribut eller en Ability. Karaktärens permanenta Psi rating bestämmer istället hennes Dice Pool. Närhelst karaktären använder en psikraft slår hon det antal tärningar hon har i Psirating.

Man använder Psi för att aktivera och upprätthålla karaktärens krafter. Vissa psioniska krafter kräver energi för att "aktiveras" medan andra krafter räckvidd och hållbarhet kan ökas på genom att spendera Psi poäng. Så länge karaktären lyckas i sitt försök att aktivera en lämplig kraft, kan hon applicera Psi poäng för att ändra dess parametrar. Krafter med fasta parametrar kan inte justeras genom att spendera ytterligare Psi. Slutligen kan karaktären förlora Psi poäng eller till och med förmågan att använda krafter när hon fumlars.

## Återvinna Psi

Karaktären får slå det antal tärningar lika med Psi poängen karaktären för tillfället är av med per timme. Varje lyckat slag är en återvunnen Psi poäng (till och med karaktärens Psi score). Takten på återflödet kan ökas genom meditation, bioware och andra metoder. Fummel på återvinningslag ignoreras.

## Synopsis

Fyra agenter som arbetar för Æon Trinitys Triton division är utsända på ett uppdrag. Under mötet med uppdragsgivaren blir de anfallna och måste försvara sig och se till att uppdragsgivaren hålls vid liv. Då deras uppdrag innebär total sekretess kan och får de inte yppa sina krafter för någon. Därmed blir de jagade av säkerhetsvakter och lokala polisstyrkor efter att de avstyrat attacken.

Karaktärerna kommer fly undan sina förföljare och med högsta sannolikhet kommer de gå ned i Underjorden. Precis innan de kan gå ned kommer de dock hamna i en strid med en patrull från Unified Lunar Police Force. Hur det än går i den striden kommer de att få kontakt omedelbart efteråt av en annan psion (Æsculapian) som ger de några tips som hjälp på vägen. Denna psion (Æsculapian) frågar också om de behöver hennes hjälp framöver och kan på så sätt bli en sidekick.

Nere i Underjorden försöker de leta reda på någon eller några som kan föra dem till Absolute Zero som ligger i Asteroidbältet cirka tre månaders färd från Månen. När de har gått omkring ett tag inser de att de är förföljda och strax efteråt hotar en stor grupp gängmedlemmar de. Från ingenstans kommer då ett par små söta kinesiska barn och visar de vägen till skydd. Strax efteråt kollar de in i varsin laserpistolsmynning och har inget annat val än att följa med

Fenglui Yan till hans skepp som de facto är på väg till Asteroidbältet. De kan också bli jagade av både ett gäng och Fenglui Yan samtidigt, då båda grupperna vill ha tag på karaktärerna.

Under resan till Asteroidbältet används de som personal på skeppet då Fenglui Yan saknade kompetent personal på alla platser på briggen. De upptäcker snart att han är efterlyst av alla nationer på Jorden och är en av de största kriminella som finns. Under resan träffar de också på en annan kvinna som åker med Fenglui Yan till Asteroidbältet. Det de inte vet är det är kvinnan som ligger bakom kapningen av skytteln. När de närmar sig Absolute Zero ser de hur ett skepp åker iväg från deras och kort efteråt upptäcker de att Jen "Cougar" Tyrell var med på det skeppet.

Väl framme vid Absolut Zero frågar de runt efter ledtrådar om vart och hur de kan hitta Cougar. Efter ett tag får de reda på att hon antagligen finns vid en övergiven forskningsstation någon dagsfärd bort. Återstår bara att få tag på ett skepp innan de kan påbörja resan.

När de anlänt vid den nedlagda forskningsstationen och börjat leta igenom den lokaliserar de Cougar tillsammans med piloten som assisterade under resan till Asteroidbältet samt ytterligare pirater. Efter en magnifik klimaktisk strid har karaktärerna eventuellt tillfångatagit Cougar, då slutet är öppet beroende på hur karaktärerna sköter sig.



Fenglui Yan

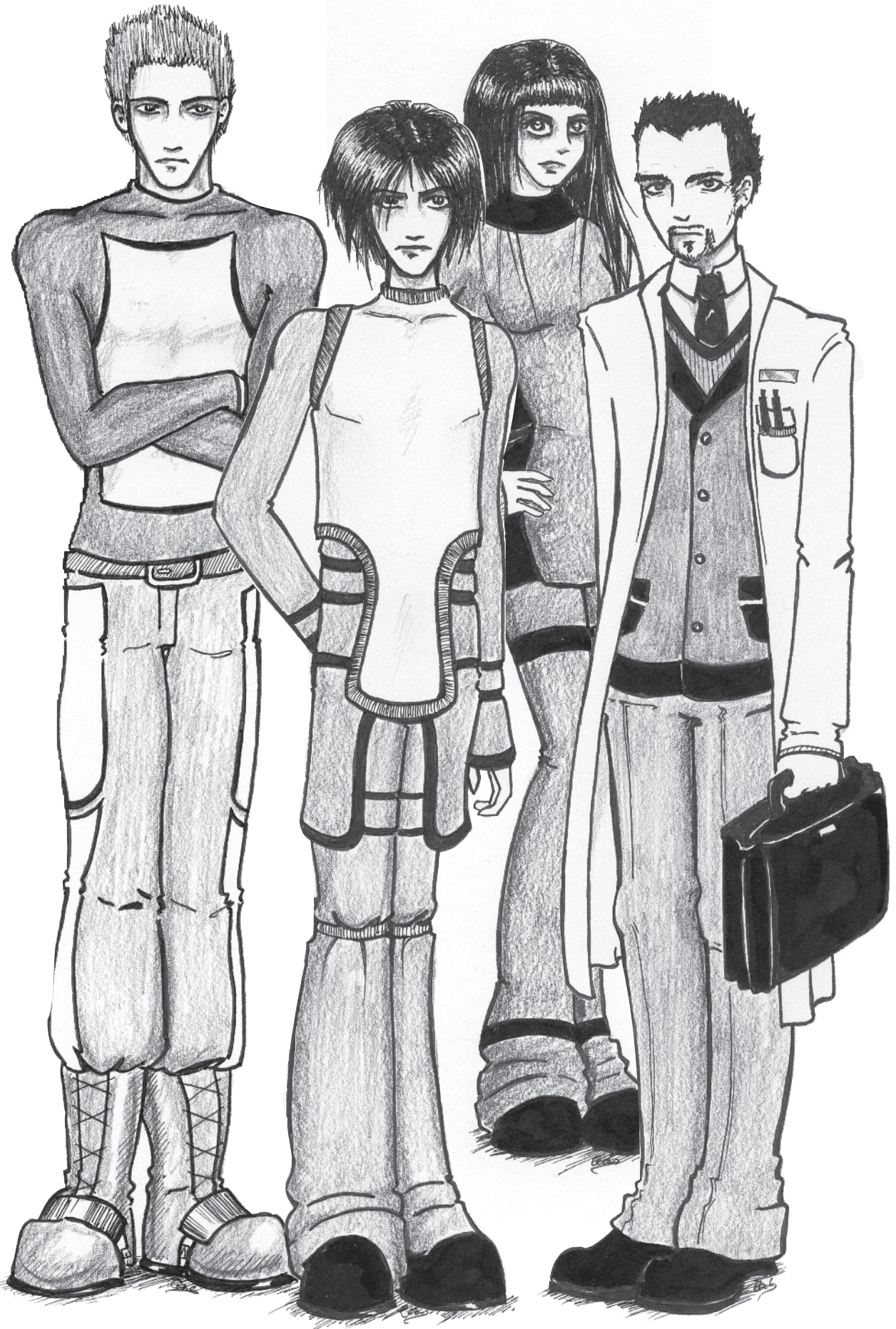


Maria Sanchez



Jen Cougar Tyrell





## Inledning

Samtliga karaktärer har fått en förfrågan om ett uppdrag av högsta säkerhetsklass under dagen och accepterat tämligen omedelbart. Efter detta har de alla nu tagit sig till Olympus av egen kraft och skall nu för första gången träffa de andra som skall utgöra Strike Team: Luna. Vid incheckning har de fått lämna ifrån sig samtliga vapen som kan åstadkomma dödlig skada i sina respektive skepp eller hos LPA för att rekvideras vid utresa.

Deras uppdragsgivare och tillika Byråchef för Tritons Olympuskontor, Alice DeValere, har bett karaktärerna att träffas vid restaurang Crèpescule des Dietés vid klockan 19:00 samma dag som rymdskytteln kapades. Denna restaurang är en av de absolut finaste som finns i Olympus samt är belägen överst i det högsta huset i Yutu Yinchon.

Karaktärerna har inte träffats förut och vet ingenting om varandra eller om uppdraget. De har dock fått order om att bära civila kläder och inga som helst märken eller antydningar till respektive ursprung eller arbetsgivare.

## Mötet

Alice DeValere är tämligen fantasifull och trevlig för att vara en byråkrat och skrivbordsmänniska. Hon presenterar karaktärerna för varandra och räcker över en Holodisc till Jonathan Collins samtidigt som hon beskriver rangordningen inom gruppen.

Hon går sedan igenom deras uppdrag och betonar kraftfullt att de till varje pris måste undvika att visa sina krafter publikt samt att ingen skall få reda på deras rätta identitet, uppdrag eller uppdragsgivare. Vidare beskriver hon kort det hon vet om fallet: Det antas vara en internationell kriminell organisation som kidnappat flera högt uppsatta personer för att kunna komma åt hemlig information samt möjligheten för utpressning. Det har varit högsta säkerhetsnivå vid alla rymdstationer på Månen sedan attacken och inget skepp har landat med några misstänkta, vilket leder till att de antagligen är på väg till Absolute Zero.

När hon har sagt ovanstående kommer en kypare till dem för att servera dem mat. När kyparen har serverat tre av karaktärerna går den bort för att hämta återstående tallriker. Kyparen ställer långsamt ner Alice DeValeres tallrik sist av allas för att i nästa ögonblick plötsligt dra en laserpistol och rikta den mot hennes huvud. Här är det lämpligt att slå för initiativ om karaktärerna väljer att agera. Om inte de ser till



## Liv på Månen – Översidan

Dazyl Reenich, Livsstilar © 2120 MMI

Vi befinner oss i Crèpescule des Dietés, den finaste restaurangen i hela Olympus (fast de tio andra omkringliggande restaurangerna hävdar samma sak). Vi är i Yutu Yinchons högsta byggnad och har en underbar utsikt över rymdstationen och dess gyttor av liv. Du kan antagligen inte hitta något mer vulgärt uttryck för rikedom och fablesse i Olympus än här, skulle möjligtvis vara Olympiska Tornen i så fall. Lokalbefolkningen hävdar att dess torn glimrar så enbart på grund av att de är gjorda av rent platinium. Trots att det är en överdrift, har inte pengar varit någon fråga när man byggt dessa paradiser för de inflytelserika.

att avlägsna hotet kommer en av DeValeres säkerhetsvakter att göra det, tyvärr efter det att hon har blivit svårt skadad. Efter detta kommer en strid bryta ut i restaurangen mellan säkerhetsvakter och betjäningpersonal, där de senare har ett kraftigt övertag.

Efter några stridsrundor kommer dock säkerhetspersonal att göra sin entré och strax innan dess kommer Alice DeValere befälla karaktärerna att försvinna ned i Underjorden för att påbörja sitt uppdrag.

## På flykt

Om karaktärerna är smarta väljer de att avlägsna sig från platsen omgående efter att ha fått Alice DeValeres varning. Det motstånd som möts är ensamma säkerhetsvakter vid hiss på den våning de är på samt i entréplan av byggnaden.

Väljer de att stanna kvar och se till att DeValere mår bra kommer de att bli intagna för förhör och strax därefter får de en holodisc sänt till sig där Strike Team: Luna upplöses samt en kallelse till Alice DeValeres kontor där de kommer få en ordentlig utskällning och straffkommendering i New Paris.

Polisväsendet och andra organisationer har ej fått reda på att karaktärerna är i Olympus och har därmed inga som helst restriktioner när det gäller våld mot dem. Karaktärerna kommer jagas från det att de lämnar restaurangen till det att de nästan har kommit ned i Underjorden. Väl där kommer de att tvingas ta sig igenom en ULPF-patrull för att nå Underjorden. Vad som än händer i den striden så kommer karaktärerna att bli medvetslösa under stridens gång, om det behövs dyker en till ULPF-patrull upp.

## Råd på vägen

När karaktärerna återfår sitt medvetande härnäst befinner de sig i ett litet rum på varsin brits, deras sår värker inte och de känner sig bättre fast fortfarande omtumlade över vad som hände. I rummet finns också en äldre kvinna klädd i en läkarrock med Aesculapians märke på armen, hon presenterar sig som Läkare Inger Johansson och varnar dem för att ge sig in i handgemäng med säkerhetstjänst och framförallt gången på Olympus, då de senare visar ingen barmhärtighet. Vidare berättar hon att hon fått order av Alice DeValere om att övervaka karaktärerna under tiden de är i Olympus samt ge en holodisc till Zhu Meiyang. Hon erbjuder sin hjälp och kan även visa dem en holodisc hon fått som verifierar det hon säger.

Om de ännu inte kollat på den holodisc de själva har fått finns det tid och utrustning för det i det lilla rum de befinner sig i. De har blivit förda till ett närliggande liten sjukhus för detta plan de befinner sig på. Alla deras personliga saker finns under deras britsar om de kollar efter eller frågar om dem.

Denna kvinna är också en eventuell femte karaktär om det behövs. Det hon vet och hennes order finns på hennes karaktärsblad samt i hennes handout.



## Underjorden

Efter ett tag har karaktärerna så småningom hittat sin väg ner till Underjorden där de kan påbörja sin jakt efter en smugglare som kan tänkas föra dem till Absolute Zero. Låt de känna på hur atmosfären är i Underjorden och hur den ändras beroende på om det subplan de är på tillhör ett gäng och i så fall vilket av dem eller kanske inget alls.

## Förföljda

När väl de har kommit ned i Underjorden kommer de antagligen börja leta efter ledtrådar till vart man kan tänkas hitta en smugglare. Ner i slummen för att försöka hitta någon med ett skepp som kan ta dem till sitt mål och de två omtalade piraterna. Använd detta för att ge dem ett par överraskningar, lite skoj och någon event som triggat deras vapenfinger lite grann.

Efter att ha gått omkring på några subplan kan du låta de märka att de verkar vara förföljda. Du kan gärna ha hintat om att någon av karaktärerna känt sig lite skuggad ett tag tidigare, men att känslan försvann och att de inget såg om de kollade efter. Försök att stärka denna känsla av att bli förföljd ett tag tills du finner ett lämpligt ställe där De Hetlevrade kan tänkas omringa dem för att långsamt röra sig närmare karaktärerna. De vill mest visa sin styrka och



## Mezzanine

Dazyl Reenich, Livsstilar © 2120 MMI

Här är en älskvärd liten gemytlig pub för de beresta. Atmosfären i puben är fylld av stämningar som var populära innan kriget. Trädekoren är perfekt för att rista in kärleksförklaringar eller korta politiska dogmas – vilket för stamgästerna är det samma! Hela sektorn ser ut på det här viset, fullt med snabbmatskedjor och skateboardsrampar och allt annat som unga älskar att spendera sina föräldrars krediter på. Ni kan lita på att Oxford Camelot försöker starta upp en konservativ återhållsam tradition i sektorn för att misslyckas kapitalt med det, då alla nordamerikanska akademikerna anländer.

slå tillbaka för gamla oförrätter som andra psioner har åsamkat de tidigare.

När detta utspelas är ett förslag att du samtidigt kan göra att Fenglui Yans vänner har smugit sig på karaktärerna från ett annat håll och närmar sig de i samma ögonblick. Sedan när första skottet går av, kommer samtliga inblandade ifrån De Hetlevrade samt Fenglui Yans krets att strida mot allt som inte tillhör deras egen grupp samt se till att karaktärerna inte dödas. Vad än karaktärerna gör, så kommer ingen grupp att skjuta för att döda dem förrän karaktärerna eventuellt dödar ett flertal av sina numerärt överlägsna motståndare. Det framgår också klart att hur de än kämpar, så kan de inte nedgöra alla runtomkring sig.

Efter att karaktärerna förstått att de står mitt i korseld mellan två vad det verkar rivaliserade gäng, märker de dessutom att en närliggande dörr slås upp och ett par kinesiska barn vinkar åt dem. Om de inte reagerar kommer en ung flicka krypandes ut till närmaste karaktär och ber denne följa med in i säkerhet.

## Fågel Fenix

Förhoppningsvis väljer karaktärerna att ta sin tillflykt till huset som de kinesiska barnen befinner sig i. Huset visar sig vara väldigt mörkt och det är fullt med draperier och tygsjok hängandes överallt. När samtliga karaktärer kommit in i huset välkomnas de av en kort man med skinande flint, pompös mage som gör att han ser ut som en boll samt en sliskig mongolisk mustasch och ett brett leende. Fenglui Yan presenterar sig samt erbjuder de att sitta ned på ett par kuddar på golvet de har förts in i. Väl där serveras de varsin kopp té varpå han frågar om de vill göra honom den stora äran att arbeta på hans rymdskepp med Absolute Zero som destination. Alternativet han presenterar är att han lämnar ut dem



## Undersidan

Dazyl Reenich, Livsstilar © 2120 MMI

Vi befinner oss nu ett par nivåer ner i Undersidan – subplan, nedskalat, underklass. Detta område tillhör blåskjortorna, företagens slavar som är på tillfällig ledighet från deras svettiga spektralsökningar på Mars eller Merkurius. Det här är knogjärnens – nej, vänta, det är lite längre ned ditåt. Det här området är lite mer stilfullt än så, men fortfarande, så är Ayvana Gar, centrat för mode (men det är en helt annan historia).

Det här är O'Flaherty's pub, en av de livfullaste företagsinriktade puben på Undersidan. Det är enormt stort, varmt och det är fullt med högljudda mineralbrytare. Notera alla diskreta holokameror i varje hörn – inte ett ögonblick är privat, men det skyddar en från att bli krossad på nolltid av någon aggressiv arbetare med chip på sin skuldra. Legionärerna dyker upp på nolltid för att leda bort överförfriskade arbetare, alltid med ett vänligt ord över.

till De Hetlevrade som är precis utanför huset.

Om de accepterar erbjudandet så bjuds de även på lite mat och tilltugg under tiden som Fenglui Yans män gör sig iordning för avresan. Hela huset är fullkomligt belamrat med människor och alla verkar vara asiater, närmare bestämt kineser.

## Nya Vingar

Den lösning Fenglui Yan har på hur de skall få ut karaktärerna till skeppet utan att väcka uppmärksamhet är att paketera dem i små lådor som man preparerar i förväg så att inga ljud kommer ut från dem samt luft kommer in. Går karaktärerna med på detta kommer de att lugnt och säkert föras ombord på Fenglui Yans skepp och släppas ut ut lådorna då de lämnat Olympus bakom sig.

Om karaktärerna inte går med på att gömma sig i lådor kommer det att bli problem då LPA kommer göra en snabb kontroll av samtliga som vill gå ombord på skeppet. Då karaktärerna är efterlysta efter incidenten under mötet med Alice DeValere kommer en ULPF-patrull fram för att föra karaktärerna till närmaste station. Väljer de i detta ögonblick att slåss agerar Fenglui Yans och hans vänner beroende på hur vänliga och trevligt sinnade karaktärerna varit fram tills dess. I värsta fall får de slåss själva och eventuellt kapa ett skepp i en närliggande hangar. Hursomhelst kommer Fenglui Yan och alla i hans närhet försvinna tämligen omgående efter att intermezzot är över.

Om karaktärerna lyckas komma över ett eget skepp med hjälp av våld och list kan de lätt ta kontakt med Fenglui Yan när de har lämnat Olympus bakom sig. (För att bryta sig in i en låst hangar krävs ett slag mot Security med minst tre lyckade. Att kunna använda skeppet krävs ett vanligt slag mot Engineering.)

Om de är strandsatta själva vid rymdstationen kommer de obönhörligen bekämpas och föras till närmaste station. Nämner de något om att de är psioner och vilka de arbetar för kommer detta att dementeras kraftigt från Æon Trinity och de kommer att bli åtalade för förfalskning, mord, förstörelse av allmän egendom och andra brott från både LUA samt Æon Trinity. I slutändan kommer dock Æon Trinity att begära att de blir portförbjudna från Månen samt skall påbörja samhällstjänst inom Æon Trinity på Jorden.



## Rymdresa

Det fraktskepp som Fenglui Yan använder sig av tar det ungefär 120 dagars restid innan man är framme vid Asteroidbältet, det är också över 900 meter långt.

Om karaktärerna har kapat ett skepp till sig själva är det ett fraktskepp som var inne för reparation, vilket de inte kunde lägga märke till. Dock kan de lätt ta kontakt med Hsien efter att de tagit sig från Olympus. Problemet med deras skepp visar sig i det ögonblick som piloten gör en systematisk koll av skeppet: Det håller för maximalt två veckors färd innan motorn ger upp och de kan inget göra mot det. Lyckligtvis är ju Fenglui Yans skepp i närheten.

Fenglui Yans fraktskepp har följande publika utrymmen: Samkvämsrum, kök, sanitetsutrymmen, träningslokal samt privata kammare för 40 personer. Utöver detta finns det även sex stycken hangarer som är såpass stora att mindre skepp gott och väl rymmer i dem.

Fenglui Yans familj och hans vänner består av elva barn från tre till femton år samt 33 vuxna. Av dessa 33 är fem stycken kvinnor och övriga är beväpnade män. Det är alltid fyrastycken män runt karaktärerna, förutom när de är i sina privata kammare.

De här 120 dagarna kommer att vara mördande tråkiga och dra gärna ut på den här biten ett tag. Dock kommer Isaac Brewster vara fullt upptagen med att föra skeppet till den position som Hsien har pekat ut på stjärnkartorna.

## Moraliskt dilemma

Efter någon vecka har karaktärerna fått såpass stora hintar från Hsien med vänner att de förstår att något är riktigt fel. Zhu Meiyong känner till Fenglui Yan och hans förfäders samsättning om hon får tre lyckade tärningar på ett Savvy-slag. Hon kan få försöka en gång per dag.

Fenglui Yan och hans familj har en lång historia från Kina där de har haft ett stort illegalt nätverk och när det var som störst kontrollerade de halva den illegala marknaden i Kina. På senare år har dock de förlorat mer och mer inflytande och nu när Fenglui Yan är högst ansvarig har de förlorat allt och han tvingades fly ifrån Jordan för att inte falla offer för sina konkurrenter. Detta kan så klart utvecklas av en fyndig spelledare och bör vara av sådant intresse att karaktärerna får upp ett intresse för att gripa Fenglui Yan.

Kort sagt ställs de inför ett moraliskt dilemma, skall man passa på och tillfångata Fenglui Yan eller skall man fullfölja sitt uppdrag?

## Så nära, men ändå inte

Med på resan är även Maria Sanchez och Cougar dock har karaktärerna inte den blekaste aning om detta faktum. Efter några veckors tid och efter att de har upptäckt sanningen kring Fenglui Yan kommer de lägga märke till hur en kort och kraftig kvinna med rödfräknig hy rör sig i de publika utrymmena. Hon är glad och trevlig om dock burdus och väldigt glad i att berätta fantastiska historier från hennes tid i den amerikanska armén FSA. Hon vägrar prata om något av privat karaktär och om hon blir pressad så blir hon vresig och förbannad för att snabbt försvinna. Om de frågar runt efter vad hon gör på skeppet så får de som svar att hon hade mycket pengar.



## Absolute Zero

Asteroidbältet ligger närmare Merkurius än Jupiter men ändå hela 1.7 ljusår från Jordan när de är som närmast. Mänsklighetens historia kring Asteroidbältet sträcker började 2080 då Japan invigde en forskningsstation i bältet. Stationen döptes till Fuyoshi och dess syfte var att enbart användas till asteroidbältet och alla asteroider, mineraler och annat som fanns i det. Fuyoushis besättning fann en stabil omloppsbanan runt en stor asteroid och började utforska och söka efter värdefulla mineraler. Efter några års forskning beslutade man att lägga ned Fuyoshi då intäkterna från mineralbrytningen inte täckte kostnaderna för att hålla igång stationen.

Man sålde Fuyoshi till en liten grupp av entreprenörer som alla var från olika länder, religioner och kulturer. Det man hade gemensamt var visionen för Asteroidbältet och livet i det. Strax därefter såg man de första lyckosökarna kring Fuyoshi, då små grupper och individer köpte gamla utgångna skepp och begav sig till stationen. De hade fyllt skeppen med den senaste teknologin inom spektralana-

Hon tillåter inte att någon annan än hon själv har access till hennes hangar och Fenglui Yans män ser till att detta uppfylls. Väljer de att umgås och prata med henne under resans gång så visar hon sig vara en trevlig och lite dominant kvinna med väldigt många otroligt fascinerande historier från krigsskådeplatser hon varit på runtom i världen.

## Nytt hopp

Efter en oändligt lång resa kommer de så slutligen fram till Asteroidbältet och dess enda bas Absolute Zero. När de saktat ned farten för att beskåda asteroiderna och det närliggande objekten ser de hur plötsligt ett skepp frigör sig från deras och åker mot Absolute Zero. Fenglui Yan sitter i kontrollrummet och ler stort och brett när han ser det andra skeppet försvinna iväg, om någon karaktär frågar honom om vem som var i skeppet svarar han glatt "Maria Sanchez och hennes älskade Cougar." Detta torde skapa visst rabalder och framförallt gör det att Zhu Meiyings privata holidisc med alternativt uppdrag verkställs och ersätter det uppdrag gruppen haft ditintills.

Det tar fortfarande cirka en halvtimme innan de har landat vid Absolute Zero från det att de ser Maria Sanchez och Cougar åka iväg vilket ger karaktärerna en del tid att prata på innan de kommer fram.

lys som de hade råd med och började söka efter platinumrika asteroider.

Efter ett tag var bältet fullt med lycksökare som kanske inte passade in någon annanstans, var kriminella eller offer för fattigdom och överbefolkning. De ville alla hitta den drömlika asteroiden som skulle förändra deras liv för all framtid. Det de alla behövde var någonstans att reparera sina skepp och sin utrustning, fylla på förråden och bara ta det lugnt. Fuyoshi eller Absolute Zero som stationen blev känd som, är just ett sådant ställe.

Ett gammalt skämt inom scifi har varit "det svävande hotellet i rymden" och det är precis vad Absolute Zero har blivit. Stationen innehåller några barer och restauranger, en affär med det mesta man kan tänkas behöva, flera stycken vandrarhem, tre konkurrerande bordeller och ett enormt dockningsutrymme för alla rymdskepp. Lite av en fattigmans Olympus där all handel – som inte är i Månens inflytandesfär – i solsystemet sker. Piloter landar, köpslår, njuter av underhållningen på ett uteställe innan de åker tillbaka till sin mineralbrytning.

Fuyoshi är så långt ifrån ett organiserat rättsystem man kan komma och gränsar till det okända. Här dumpar man ut liken genom luftslussar och vanliga barslagsmål slutar med att ett dussin slagskämpar hamnar på akuten. Agenter och officerare från brottsbekämpande organisationer följer rutinmässigt efter kriminella här. Slutligen kan sägas att Absolute Zero är det bästa stället i solsystemet – utanför Olympus – för att höra skvaller, rykten och nyheter om rymdlivet.

Runtom i Asteroidbältet pågår det mineralbrytning i varierande form, alltifrån stora industriella kolosser till små privata entreprenörer som går omkring på asteroider och hackar loss bitar med hjälp av små hammar-liknande redskap. För att vara såpass långt bort från civilisationen är det väldigt välbefolkat och livfullt. De större asteroiderna kan vara några kilometer i diameter medan de minsta inte är mycket större än ett fåtal meter i diameter.

Stämningen i Absolute Zero är hög, dock går i princip alla runt med osäkrade vapen och en vaksamhet som klart märks. Trots detta är det förvånansvärt många som släpper loss och låter leva livet. Det man mest av allt ogillar här ute är de som lever på andras bekostnad och sådana som stjälar och plundrar av sina egna.

## Högt spel

När de anlägger Absolute Zero och börjar gå omkring i den lilla basen märker de stämningen och hur området är. Strax efter att de klivit ut ur skeppet stegar Fenglui Yan fram till dem och ber så hemskt mycket om hjälpen och räcker över en jadestaty föreställande en liten kinesisk drake, rycker på axlarna och går in i basens hjärta med några män i följe.

Om de kollar ut över den gigantiska dockningsutrymmet ser det femton till tjugo skepp i varierande storlek från små kryssare till stora fraktskepp. När de beger sig inåt centrum av basen märker de att det är ett förvånansvärt stort antal människor här ute och de allra flesta ser verkligen ut som om de är härifrån. De få som sticker ut har antingen rena fina kostymer eller inga kläder alls, det senare fallet är de flickor som gör reklam för sina respektive bordeller meddels kroppsmålning. Här kan de även köpa vad de önskar med ett steg högre nivå i pris på allt. (Kortfattat kan de få råd med varsin pistol men inget mer. Vardagsartiklar kan de köpa i överflöd, likaså mat och dryck. Dock krävs ett slag mot färdigheten Savvy med två lyckade tärningar för att få tag på laserpistoler.)

Frågar de runt efter ett skepp som liknar det som Maria Sanchez och Cougar åkte i får de nekande svar och det verkar inte som om någon har sett något sådant senaste tiden. Om de frågar runt efter Maria Sanchez eller Cougar får de däremot varierande svar beroende på vem de frågar.

- Personer som kommer från brottsbekämpande organisationer blir förvånade och vill veta allt karaktärerna

vet om Cougar och vad hon gjort den senaste tiden i syfte att försöka lokalisera och gripa henne.

- Personer som har sitt levebröd på stationen säger mest ingenting och undviker frågan om den repeteras.
- Personer som är pirater ger karaktären som frågade ett avvikande svar och ursäktar sig innan den går vidare.
- Personer som är väldigt giriga är beredda att lyssna och spana efter Cougar mot betalning: Jadestatyn. Det är också dessa som till slut rapporterar tillbaka och tipsar om att Cougar med största sannolikhet är vid den Mount Zero, den största asteroiden i närområdet tillsammans med sina piratvänner.

Nästa problem för karaktärerna är att lokalisera ett skepp som de kan använda sig av. Här finns också ett flertal alternativ:

- De kan kapa ett av alla skepp som finns i dockningsområdet, dock innebär detta att de får sig en eller flera fiender på halsen. Detta är inget man vill ha här ute i rymden.
- De kan hyra ett skepp samt pilot mot betalning, dock innebär det att de på något sätt måste hitta något att betala med först.
- De kan övertyga någon att köra dem med hjälp av sina krafter. Även detta kan ge karaktärerna en eller flera fiender beroende på hur de gör det och vad som händer under tiden.

När de väl fått tag på ett skepp är det lätt att lokalisera Mount Zero om man har en fungerande skanner på skeppet eller en erfaren pilot från Asteroidbältet med sig.

## Vi har hittat henne!

När de anländer till Mount Zero efter cirka en timmes restid märker de att den är cirka 9 kilometer i diameter och har ett stort antal hålrum och kratrar i sig. Efter lite letande lokaliserar de dock en vad det verkar övergiven station inuti ett av alla hålrum. När de kommer närmare ser de med egna ögon hur tre skepp ligger dockade vid stationen, som utåtsett är helt ljuslös. Det enda som avger något slags ljus är rymdstoftet som finns överallt här ute i Asteroidbältet.

Om de åker såpass nära att de kan se strukturen i detalj eller använder sig av strålkastare av något slag kan de se märken och symboler i basens yttre. Dessa märken och symboler är samtliga tillhörande OrgoTek eller dess underliggande bolag. Stationen verkar vara oanvänd sedan ett bra tag och de noterar att underhållet är kraftigt eftersatt då vissa delar av stationen sitter väldigt löst och rör på sig.

Stationen i sig var det ingen av karaktärerna som visste om och den borde skapa visst mått av nyfikenhet och överraskning framförallt då de ser att det är OrgoTek som ligger bakom den. Deras bolag ägs ju samtliga av den order som heter OrgoTek och som Walther Robins tillhör.



Om de undersöker de skepp som ligger dockade vid stationen är det två modifierade Leopard stridsskepp som mäter cirka 60 meter var samt en passagerarskyttel som är cirka 100 meter lång. Utmed sidan på skytteln står också det ID som finns angivet i deras första rapport de fick från Alice DeValere. Skytteln verkar dock skadad och ligger i docka för reparation från vad karaktärerna kan se.

## Övergivna forskningsstation

Nu är de nära sitt mål och har ett flertal olika alternativ till hur de skall lösa situationen. Förutsättningarna är i alla fall de här:

- Det finns femton stycken beväpnade pirater inuti stationen tillsammans med Cougar och Maria Sanchez.
- Man kan smyga sig obemärkt in i stationen för att rekognoscera och göra en taktisk plan.
- Rymdskytteln är såpass svårt skadad att den ej är operativ.
- Det finns inget materiel på stationen som kan användas till att reparera rymdskytteln.
- Samtliga fiender befinner sig i kontrollrummet av stationen.
- För att lyckas ta sig in i ett av Leopard-skeppen måste ett slag mot Intrusion med minst tre lyckade tärningar klaras. För att starta ett av Leopard-skeppen krävs ett slag mot Electronics med minst tre lyckade tärningar. Skeppet kan bära upp till tre piloter och tolv passagerare.

Om de väljer att anfälla piraterna så kommer de oundvikligen att omkomma då piraterna har apterat hela stationen med sprängämnen och kommer att spränga dessa om de hamnar i ett kraftigt underläge. Ett enormt fyrverkeri startas och hela stationen samt alla skepp som ligger dockade kommer att obönhörligen förstöras och bilda en kraftig reaktion i Mount Zero. Det är dock viktigt att komma ihåg att inte innefatta Cougar i hur människor skadas i explosionen.

Väljer de att vänta ut tiden och försöka föra Cougar

med sig meddels våld får de vänta några timmar innan den chansen dyker upp, dock har hon Maria Sanchez med sig. Detta innebär också att de inte kan ha sitt skepp vid stationen utan måste ha gjort antingen en rymdpromenad eller någon som kört iväg skeppet under tiden. Har de kvar sitt skepp vid stationen kommer det att upptäckas och en jakt på karaktärerna påbörjas, där samma villkor gäller som ovan.

- Klarar de av att däcka Cougar och Maria Sanchez inom två stridsrundor utan alldeles för mycket väsen har de säker passage från stationen.
- Om det tar mellan tre och fem stridsrundor för dem utan alldeles för mycket väsen kommer de att förföljas av piraterna i ett av Leopard-skeppen. Den pilot som först får totalt tio lyckade tärningar av färdigheten Pilot lyckas med det den önskat uppnå. Är det piraterna som lyckas kommer de att borda karaktärernas skepp och slåss till sista man för att befria Cougar och Maria Sanchez.
- På den sjätte stridsrundan, eller om någon av Cougar och Maria Sanchez flyr, kommer även piraterna att vara med i striden. Då gäller samma villkor som ovan.

Om de skulle ge sig in i en strid och förlora den kommer de obönhörligen att dödas under striden eller att kastas ut i rymden om de har otur att överleva. Det tar uppemot en halvminut för kroppen att dö om den utsätts för detta med ögon som sprängs först av allt och sedan allting som innehåller mycket vatten därefter.

Om de lyckas tillfångata Cougar och Maria Sanchez utan att bli upptäckta kommer de ha en resa på ungefär 60 dagar innan de är framme vid Olympus igen. Dock kommer den vara en ren njutning då de lyckats med sitt uppdrag och kommer att belönas rikligen oavsett vad de gjorde på Olympus under uppdraget.



## Ordlista

**Aberrant:** Gruvliga monster som är mycket kraftfulla. De har en körtel i huvudet, Mandarin- Rashoud körteln, som gör att de långsamt blir mer och mer psykotiska. Ju större körteln bli, desto mer kraftfulla blir de. Deras krafter är taintbaserade. (Se taint.)

**Æon Trinity:** Ett sällskap som skapades 1925 av Maxwell Anderson Mercer. Æon jobbar mot att ena mänskligheten och att bekämpa hot mot densamma. Æon her varit tätt knuten till psiordrarna redan innan allmänheten visste att de fanns, och de samarbetar ofta mot samma mål. Ungefär som FN. Æon har tre avdelningar, Neptune, Triton och Proteus. (se dessa)

**Æsculapians:** Æsculapians är Proxy Matthieu Zweidlers orden. Den har sitt huvudsäte i Geneve, på Montressorkliniken. Æsculapianorden utgörs till huvuddelen av vitakinetiker. (Se vitakinesi.)

**Alex Cassel:** Elektrokinetikernas (se elektrokinesi) Proxy, det vill säga, ledare. Han har dock valt att kalla sig Prexy som är en sammanslagning av "president" och "proxy". Cassel är en av de mest populära ordensledarna.

**Biokinesi:** Konsten att förändra sin egen kropp. Biokinesi kan anpassa kroppen efter de tuffaste omgivningarna.

**Bioware:** Biologiska apparater. En maskin som utgörs av levande vävnad. De måste ofta tas om hand i ganska hög grad. Man måste bl.a. mata dem genom att sänka ner dem i näringsbad. De lever i symbios med psioner.

**Bolade Atwan:** Teleportörernas proxy. Försvunnen sedan 2114.

**Calvert Wycoff:** En av de mer kända Aberrants. Han exploderade över Nordamerikas mest fruktsamma odlingsland och förstörde därmed jorden för åtskilliga år framåt. Efterverkningarna av hans explosion kallas the Blight, och centrat för explosionen the Blight Zone, där taintnivån är mycket hög.

**Chitra Bhanu:** Kvantkinetikernas orden, ledd av Proxy S.K. Bhurano. Chitra Bhanu hade sitt huvudsäte i Indien, tills dess att det framkom att de samarbetade med Aberrants. De övriga ordrarna gick samman mot Chitra Bhanu och 2109 förintades orden.

**Divis Mal:** En av de mest kända och fruktade Aberrants som finns. 2061 när Aberrants kördes bort

från jorden av Kina (se Ultimatumet), var han den siste att ge sig av. Han uttalade orden "Your legacy is our future", samtidigt som han brände FNs Generalsekreterare till aska.

**Elektrokinesi:** Konsten att kunna manipulera elektriska strömningar. Detta gäller främst tre områden, mänsklig elektrisk laddning, tekniska apparater och det elektromagnetiska spektrat.

**Esperanza:** 2114 attackerade Aberrants Esperanza, en rymdstation uppskickad av Europeiska Unionen. Psiordrarna kunde inte förhindra att hon föll, och det gjorde hon. Rakt ner i Frankrike. Paris finns inte längre. Inte heller Frankrike. Stockholm är förintat. Samtidigt med Esperanzas fall försvann också en av de mest behövda psiordrarna Upeo wa Macho. (Se Upeo wa Macho.)

**Guiseppe del Fuego:** Norças Proxy.

**ISRA:** Interplanetary School for Research and Advancement. Otha Herzog är denna psiorders ledare. De har sitt högsäte på Luna (månen). Huvuddelen består av Prekognitiva. (Se prekognitiv.)

**Kvantkinesi:** Konsten att kunna manipulera materia på molekylnivå. Finns inte längre, sedan orden som utövad disciplinen har förintats (se Chitra Bhanu.)

**LAMP:** Luna Automated Maglev Pneumatic är ett nätverk av magnetiska rälståg. Används för att förflytta sig i Olympus.

**LAO:** Allvarlig låggravitations benskörhet som innebär att människor som bott länge i rymden under låg gravitation inte kan återvända till jorden eller andra system med normal gravitation. Detta på grund av att deras benstomme och omgivande muskler helt enkelt inte klarade av att bära upp vikten av sig själva under normal gravitation.

**Legionerna:** Legionerna består till huvuddelen av psykokineter (se psykokinesi) och leds av General Solveig Larssen. Legionerna har sin hemvist i Australien. Legionerna består av sju olika avdelningar: Första Legionen, som är Hemgardet. De skyddar Australien; Andra Legionen, Lyckans Knektar, de är legoknektar, utyrda till de som behöver dem; Tredje Legionen, Understödstrupperna, de består utav "vanliga människor", det finns alltså inga psioner i den truppen; Fjärde Legionen, Hämndlegionen, den består av psioner som är mildt psykotiska. Deras hat mot Aber-

rants driver dem till storverk på slagfältet; Femte Legionen, Amerikalegionen. Dessa psioner bevakar bland annat Blight Zone, och patrullerar den oroliga landsbygden i FSA; Sjätte Legionen, som kämpar i det ödelagda Europa; och sist Fenix Skvadronen, de befinner sig i rymden på de kolonier som människan har slagit upp här och där. De är också det första skyddet mot Aberrantattacker.

**LunaNet:** Månens motsvarighet till OpNet. Lunar Advisory Council kontrollerar alla som ansöker om tillgång till detta nätverk och endast ett litet fåtal får access. Det är 500 000 som använder LunaNet på reguljär basis. (Se OpNet och UnderNet)

**Matthieu Zweidler:** Æsculapians Proxy.

**Ministeriet:** Ministeriet för Psioniska Affärer är beläget i Kina och styrs där med järnhand utav Proxy Rebecca Bue Li. Ministeriet består till största delen av telepater (se telepati). Telepaterna är de mest fruktade psionerna, och är inte alls omtyckta.

**Neptune Division:** Neptune är Æons administrativa gren. De tar hand om pappersarbetet.

**Noetik:** Läran om psioniska flöden.

**Norça:** Nova Força de Nacionales, biokinetikernas orden (se biokinesi). Den leds av Proxy Guisepppe del Fuego och håller till i Sydamerika.

**Orgotek:** 1. Elektrokinetikernas (se elektrokinesi) orden under ledning av Prexy Alex Cassel (se Alex Cassel). 2. Ett multinationellt företag under ledning av Prexy Alex Cassel. Företaget tillverkar både tekniska prylar och bioware.

**OpNet:** Trinitys variant på vår tids Internet. Efter den stora kraschen 2061 har de byggt upp det från intet. Man använder OpNet genom små mjukvaruagenter som utför de uppdrag som man ber den utföra. (Se LunaNet och UnderNet)

**Otha Herzog:** ISRA's ledare och Proxy. Allmänt kallad den "gamle".

**Prekognitiv:** Prekogpsioner kan se in i framtiden och till platser långt bort. De kan också känna en person eller ett föremåls historia. Som klärvoajans ungefär.

**Proteus Division:** Proteus är Æons "fotfolksavdelning". Där finns hjälparbetare, soldater och så vidare.

**Proxy:** Psiordrarnas ledare har valt att kalla sig Proxies vilket betyder ungefär det. Det finns dock ett par undantag. Otha Herzog, som inte vill kallas något alls, Alex Cassel som

föredrar sitt "prexy" och Solveig Larssen, legionernas ledare som helst vill kallas "general".

**Rebecca Bue Li:** Ministeriets proxy. Hon är sällan sedd och det ryktas att hon är sjuk.

**S.K. Bhurano:** Kvantkinetikernas Proxy. Hon dödades 2109, tillsammans med större delen av hennes orden. (Se Chitra Bhanu.)

**Solveig Larssen:** Legionernas Proxy. Hon föredrar att kallas general. Mycket poppis i Australien och en av de Proxies som faktiskt hyllas som hjälte.

**Taint:** Strålningsenergi inte helt olik radioaktiv strålning. Den kan i höga doser eller vid lång exponering orsaka sjukdomar hos vanliga människor, eller sätta igång utvecklingen av Mandarin-Rashoud körteln.

**Telepati:** Konsten att kunna läsa tankar, påverka en annan människas tankar och läsa av hennes känslor.

**Teleportation:** Konsten att förflytta sig mellan två platser utan att det tar någon tid.

**Triton Division:** Triton är Æons forsknings och undersökningsavdelning.

**Ultimatumet:** Jordan skakades av fruktansvärda strider mellan människor och Aberrants. Människorna höll på att förlora. Kina hade under de sista åren av Aberrant kriget skickat upp satelliter och en rymdstation i luften. På dem fanns kärnvapen. Kina hotade följdaktligen med att spränga hela jävla skiten i luften om inte Abberants gav sig av. De fick visa sitt allvar genom att spränga ön Bahrain, ett känt Aberrant tillhåll. Aberrants gav sig av 2061.

**UnderNet:** Illegalt nätverk på Månen för alla de som inte har access till LunaNet. Det är grova böter på att koppla upp sig mot detta nätverk, men trots det väljer de allra flesta i Undersidan och Underjorden att göra det. (Se LunaNet och OpNet)

**Upeo wa Macho:** Horisonten. Upeo wa Macho består av teleportörer, och hade sin hemvist i United African Nations (UAN), innan Esperanza föll. Nu är orden dock försvunnen. Proxy Bolade Atwan ledde teleportörerna. (Se teleportation.)

**Vitakinesi:** Vitakinetiker kan hela människor, både till kropp och själ. De är psioniskt begåvade läkare helt enkelt. Men de kan också skada människor med sin kraft.

## Information

**Yrke:** Fältagent för **Æon Trinity**

**Ålder:** 23

**Hemland:** Australien

**Bakgrund:** Du längtar och trånar efter stridssituationer. Visst har du haft din beskärda del av strider under din korta tid inom Legionärerna och Æon Trinity men mer skulle inte skada. Du är van att vara den som för befälet i grupper, även om det inte är du personligen som är ledaren. Ett drag av medfödd ledarskap måhända.

Dina sysselsättningar involverar gå på klubbar och charmera och förföra vackra kvinnor, även om det för det mesta slutar med att du får en lavett för att vara för närgången eller för sexistisk.

**Uppdrag:** Ditt nuvarande uppdrag är att iklädd civila kläder ta dig till en restaurang i Yutu Yinchons i Olympus som heter Crêpescule des Dietés. Där skall du möta upp din uppdragsgivare Alice DeValere för att få vidare information om objektiven och resurserna du skall få tillgång till.

**Nyckelord:** Tävlingsmänniska, självpåtagen ledare, manschauvinist, social och mindervärdeskomplex.

**Natur:** Översittare. Det finns vinnare och förlorare här i världen, du är definitivt en vinnare. Du förstärker din självkänsla och självförtroende genom att dominera situationer. Du känner inte till begreppet rädsla och misslyckande är inget alternativ. Inte heller använder du dig av kompromisser. Ödmjukhet och diskretion är inte din starka sida. **[System:** Återfå Willpower när du får en annan att backa undan.]

**Utrustning:** Kläder och handdator.

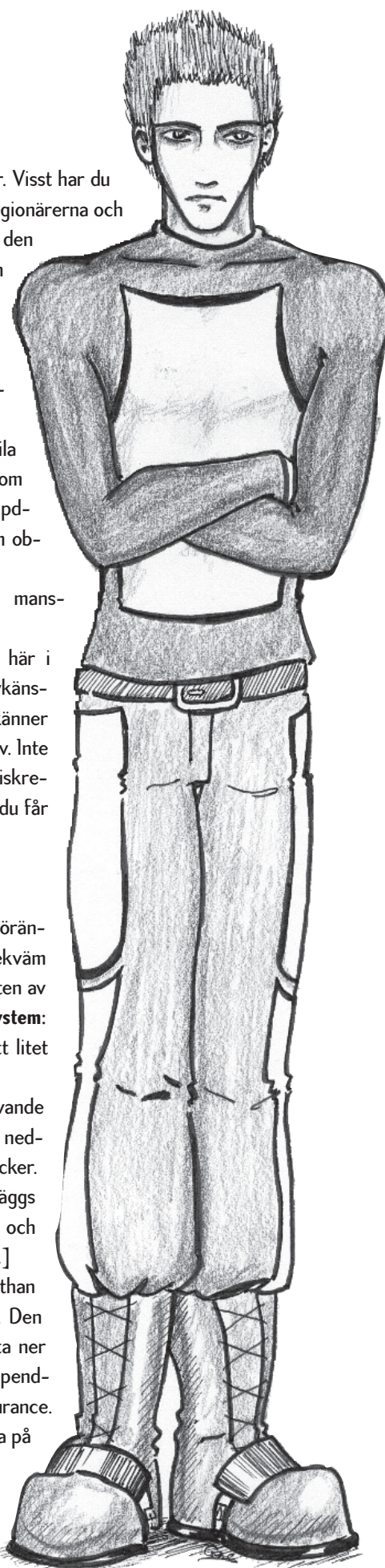
**Psioniska Förmågor:** Psychokinesis

**Grundläggande teknik – Temperaturkontroll.** Psionen förändrar temperaturen i sin omgivning till en som han finner bekväm eller som reflekterar hans humör. Alla som kommer i närheten av psionen känner definitivt av en temperaturförändring. **[System:** Slå psi. Karaktären kan höja eller sänka temperaturen i ett litet område runt sig upp till 15°C.]

- **Cryokinesis – Värmesköld.** Genom att dra in omgivande värme kan Jonathan skydda sig från de värsta effekterna av nedkylning, frostsador och till och med kryokinetiska attacker. **[System:** Spendera en psipoäng och slå. Varje lyckat slag läggs en poäng till Jonathans soak slag mot både omtöcknande och dödlig skada av kyla. Skölden varar under resten av scenen.]

- ● **Cryokinesis – Hypotermisk Stråle.** Jonathan fokuserar en snabb stråle med superkyld luft på ett mål. Den plötsliga nedfrysningen av luften är synlig. Detta kan sakta ner objektets ämnesomsättning eller ge frostsador. **[System:** Spendera en psipoäng och slå en resisted action mot offrets Endurance. Varje lyckat slag utöver det första ger 1 omtöcknande skada på offret (denna skadan går inte att soaka).]

- **Telekinesis – Dra.** Den mest generella, oprecisa versionen av TK. Denna förmåga låter psionen flytta runt föremål och inte mycket annat. Psykokinetikerna kan



flytta målet med samma hastighet som långsam gång. [System: Spendera en psipoäng och slå psi. Ett objekt kan knuffas eller dras upp till 7 meter per runda.]

● ● **Telekinesis – Fjärrmanipulation.** Jonathan har tillräckligt stor kontroll för att använda TK som om det vore ett extra par händer. Han kan utföra handlingar på avstånd som annars skulle kräva fysisk beröring [System: Spendera en psipoäng och slå. Det antal lyckade slag som slås är lika med det antal permanenta psi Jonathan kan ersätta Strength eller Dexterity med när han använder sig av fjärrmanipulation för att utföra en handling.]

● **Pyrokinesis – Immunitet.** Jonathan kan instinktivt avvärja eld, hetta eller het plasma. [System: Spendera en psipoäng och slå. Varje lyckad tärning ger +1 i soak mot eld eller värmeeffekter. Det har en räckvidd på 6 meter runt psionen.]

● ● **Pyrokinesis – Värmebolt.** Jonathan kan skicka en värmeprojektill på ett mål. [System: Spendera en psipoäng och slå. Lyckas slaget får du en omtöcknande skade dice pool på 4, +1 för varje lyckad tärning. Värmebolt ignorerar rustning.]

● ● ● **Pyrokinesis – Tändare.** Jonathan kan hetta upp molekyler så att objekt spontant börjar flamma upp

och brinna. [System: Spendera en psipoäng och slå. Jonathan kan sätta fyr på fyra objekt samtidigt på upp emot 20 meters avstånd.]

● ● ● ● **Pyrokinesis – Liquefiera.** Den här kraften hetter upp ett objekts molekyler såpass mycket att det börjar smälta. Det kan ej användas på organiska objekt. [System: Spendera två psipoäng och slå. Jonathan kan påverka fyra objekt samtidigt på upp emot 20 meters avstånd. Ju mer hårdsmält ett material är desto mer lyckade tärningar behövs. Plast kräver 1, koppar 2, järn 3, granit 4 och säkerhetsmaterial 4 lyckade tärningar.]

NAME: Jonathan Collins  
SERIES: STRIKE TEAM: LUNA

ORIGIN: Australien  
NATURE: Översittare

APTITUDE: Psychokinesis  
ALLEGIANCE: Aeon Trinity



### ATTRIBUTES AND ABILITIES

PHYSICAL	MENTAL	SOCIAL						
<b>STRENGTH</b> ●●●○○ Brawl ○○○○○ Might ●●○○○ <b>DEXTERITY</b> ●●●○○ Athletics ●●●○○ Drive ●●○○○ Firearms ○○○○○ Legerdemain ●●○○○ Martial Arts ●●●○○ Melee ○○○○○ Pilot ○○○○○ Stealth ●●○○○ <b>STAMINA</b> ●●●○○ Endurance ●●○○○ Resistance ●●○○○	<b>PERCEPTION</b> ●●●○○ Awareness ●●○○○ Investigation ○○○○○ <b>INTELLIGENCE</b> ●●●○○ Academics ○○○○○ Bureaucracy ○○○○○ Engineering ●●○○○ Intrusion ○○○○○ Linguistics ○○○○○ Medicine ●●○○○ Science ○○○○○ Survival ●●●○○ <b>WITS</b> ●●●○○ Arts ○○○○○ Meditation ○○○○○ Rapport ○○○○○	<b>APPEARANCE</b> ●●●○○ Intimidation ●●○○○ Style ○○○○○ <b>MANIPULATION</b> ●●○○○ Command ●●○○○ Interrogation ○○○○○ Subterfuge ○○○○○ <b>CHARISMA</b> ●●○○○ Etiquette ○○○○○ Perform ○○○○○ Savvy ●●○○○						
<b>COMBAT</b>								
ATTACK	ACC	DMG	ROF	FT	ARMOR	RTG	BULK	FT
						B	L	

**HEALTH**  
 Bruised -0  
 Hurt -1  
 Injured -1  
 Wounded -2  
 Maimed -3  
 Crippled -4  
 Incapacitated  
 Dead

**INITIATIVE** 11  
**MOVEMENT**  
 WALK 5 RUN 16 SPRINT 32

### ADVANTAGES

**WILLPOWER**  
●●●●●○○○○○○○○○○

**PSI**  
●●●●●○○○○○○○○○○

**APTITUDE** Psychokinesis

Cryokinesis ●●○○○  
 Pyrokinesis ●●●○○  
 Telekinesis ●●○○○

### BACKGROUNDS

Citizenship ●●○○○  
 Contacts ●●●○○  
 Resources ●●○○○  
 ○○○○○  
 ○○○○○

### MISC

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

©White Wolf Publishing, Inc. Permission granted for personal photocopying only.

## Information

**Yrke:** Fältagent för **Æon Trinity**

**Ålder:** 39

**Hemland:** FSA (USA)

**Språk:** Engelska, Tyska och Franska.

**Bakgrund:** Du längtar och trånar efter ett vetenskapligt genombrott. Du är expert inom rymdmaterialsteknik och har forskat inom användningsområdet av nya material för att göra det möjligt att skicka iväg rymdskepp längre än någonsin tidigare. Dock visade det sig att det var bättre betalning inom företagsvärlden som fältagent och du säger aldrig nej till pengar.

Dina sysselsättningar involverar läsa vetenskapliga magasin och att froteras med andra vetenskapsmän på seminarium och föredrag. Du har också spelmani på HoverBall som spelas i Olympus dit du nu är på väg.

**Uppdrag:** Ditt nuvarande uppdrag är att iklädd civila kläder ta dig till en restaurang i Yutu Yinchons i Olympus som heter Crêpescule des Dietés. Där skall du möta upp din uppdragsgivare Alice DeValere för att få vidare information om objektiven och resurserna du skall få tillgång till.

**Nyckelord:** Rationell, lugn, girig, metodisk och socialt hämmad.

**Natur:** Analyserande. Universum är en gåta som väntar på att bli löst. Du angriper alla situationer med ett analytiskt och vetenskapligt sinne, allting kan lösas med en deduktiv logisk lösning. Ibland kan ditt intresse att hitta svaren på små moment få dig distraherad från helheten. **[System:** Återfå Will-power när du löser en situation med en rationell och vetenskaplig hanterande.]

**Utrustning:** Kläder, portfölj med elektriska instrument och handdator.

**Psioniska Förmågor:** Electrokinesis

**Grundläggande teknik – Statisk Urladdning.** Den här grundläggande förmågan skapar en liten ofokuserad elektronisk laddning som kan användas till att chocka en person eller slå ut en dator tillfälligt. **[System:** Slå psi. Karaktären måste vara i kontakt med föremålet den vill påverka. På organiska objekt gör den 3 omtöcknande i damage dice pool. Mot elektroniska objekt slår den ut de tillfälligt vid ett lyckat slag.]

- **Electromanipulation – Bedöva.** Du kan skapa en bioelektronisk strömning i objektets nervsystem. **[System:** Spendera en psipoäng och slå. Varje lyckat slag mot objektets Resistance gör att det är omtöcknat i 1 runda. Walther kan påverka tre personer samtidigt på upp till 3 meters avstånd.]

- ● **Electromanipulation – Störning.** Walther kan skapa våldsamma bioelektriska störningar hos ett mål som gör ont som tusan. **[System:** Spendera en psipoäng och slå. En omtöcknande skade dice pool på 6, +1 per lyckad tärning samt



+1 per extra psipoäng Walther spenderar. Rustning skyddar ej. Kan användas på upp till 30 meters avstånd samt på sex mål samtidigt.]

● ● ● **Electromanipulation – Statisk Sköld.** Walther kan skapa en statisk sköld runt sig som skyddar mot saker som påverkar elektriska och synaptiska impulser. [System: Spendera en psipoäng och slå psi. För varje lyckad tärning höjs soak med +1 mot attacker som är riktade mot hans nervsystem.]

● **Technokinesis – Kraftladdning.** Du kan kortsluta elektroniska system. [System: Spendera en psipoäng och slå. För varje lyckad tärning som slås minskas objektets tålighet med 1. Om det nollas förstörs objektet.]

● ● **Technokinesis – Interface.** Walther kan kommunicera med allting som har ett elektroniskt interface. [System: Spendera en psipoäng och slå. För att lyckas måste antalet lyckade tärningar överstiga säkerhetsnivån på objektet. Finns det ingen sådan är det automatiskt lyckat vid 1. Walther måste röra objektet ifråga och kan bara utföra enkla kommandon som öppna, stäng, av och på.]

● **Photokinesis – Kontrollera Ljus.** Walther kan kontrollera ljus till en viss nivå. [System: Slå psi. Lyckas slaget kan Walther kontrollera ljusnivåerna runt omkring sig full-

ständigt. Han kan även flytta runt på ljuskällor eller skapa nya fokuserade som t.ex imitationer av ficklampor.]

● ● **Photokinesis – Spektrumsyn.** Walther kan undersöka elektromagnetiska energyfält över hela spektrat. Han kan därmed upptäcka värme, källor för hologram och gammastrålning bland annat. [System: Spendera en psipoäng och slå. För varje lyckad utöver den första får Walther mer information kring vad han ser.]

● ● ● **Photokinesis – Elektromagnetisk Sköld.** Walther kan skapa en ambient pulserande elektromagnetisk sköld runt sig som skyddar mot t.ex laservapen. [System: Spendera en psipoäng och slå. Walther måste bestämma vilket intervall skölden skall skydda mot. För varje lyckad tärning höjs hans soak med +1 mot skadekällor från detta intervall. Han kan även ställa in den till att skydda mot strålning, då höjs inte soak men han motstår gamma- och radios-trålning. Dock blockeras alla elektroniska objekt i närheten av honom under tiden. Skölden är kvar i 8 minuter.]

● ● ● ● **Photokinesis – Laser.** Walther kan avfira laserstrålar från sin kropp. [System: Spendera två psipoäng och slå. Walther kan skjuta en laserstråle upp till 180 meter som gör 6 i dödlig skada.]

NAME: Walther Robins  
SERIES: STRIKE TEAM: LUNA

ORIGIN: FSA  
NATURE: Analyserande

APTITUDE: Elektrokinesis  
ALLEGIANCE: /Eon Trinity



### ATTRIBUTES AND ABILITIES

PHYSICAL	MENTAL	SOCIAL
<b>STRENGTH</b> ●●○○○ Brawl ○○○○○ Might ○○○○○ <b>DEXTERITY</b> ●●○○○ Athletics ●●○○○ Drive ●●○○○ Firearms ●●○○○ Legerdemain ○○○○○ Martial Arts ○○○○○ Melee ○○○○○ Pilot ○○○○○ Stealth ○○○○○ <b>STAMINA</b> ●●○○○ Endurance ●●○○○ Resistance ○○○○○	<b>PERCEPTION</b> ●●○○○ Awareness ●●○○○ Investigation ●○○○○ <b>INTELLIGENCE</b> ●●●○○ Academics ●●●○○ Bureaucracy ●○○○○ Engineering ●●●○○ Intrusion ●●●○○ Linguistics ●○○○○ Medicine ○○○○○ Science ●●●○○ Survival ●●○○○ <b>WITS</b> ●●○○○ Arts ○○○○○ Meditation ○○○○○ Rapport ○○○○○	<b>APPEARANCE</b> ●●○○○ Intimidation ○○○○○ Style ○○○○○ <b>MANIPULATION</b> ●●○○○ Command ●●○○○ Interrogation ○○○○○ Subterfuqa ○○○○○ <b>CHARISMA</b> ●●○○○ Etiquette ●●○○○ Perform ○○○○○ Savvy ○○○○○

COMBAT																																
ATTACK	ARMOR																															
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td>ACC</td><td>DMG</td><td>ROF</td><td>FT</td> </tr> <tr> <td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td> </tr> <tr> <td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td> </tr> <tr> <td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td> </tr> </table>	ACC	DMG	ROF	FT	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td>RTG</td><td>BULK</td><td>FT</td> </tr> <tr> <td>B</td><td>L</td><td></td> </tr> <tr> <td>□</td><td>□</td><td>□</td> </tr> <tr> <td>□</td><td>□</td><td>□</td> </tr> <tr> <td>□</td><td>□</td><td>□</td> </tr> </table>	RTG	BULK	FT	B	L		□	□	□	□	□	□	□	□	□
ACC	DMG	ROF	FT																													
□	□	□	□																													
□	□	□	□																													
□	□	□	□																													
RTG	BULK	FT																														
B	L																															
□	□	□																														
□	□	□																														
□	□	□																														

HEALTH		
Bruised	-0	□
Hurt	-1	□
Injured	-1	□
Wounded	-2	□
Maimed	-3	□
Crippled	-3	□
Incapacitated	-4	□
Dead	-4	□

INITIATIVE	MOVEMENT		
	WALK	RUN	SPRINT
5	5	14	26

### ADVANTAGES

**WILLPOWER**

●●●●●○○○○○

□□□□□□□□□

**PSI**

●●●●●○○○○○

□□□□□□□□□

**APTITUDE** Electrokinesis

Electromanipulation ●●●○○○

Photokinesis ●●●○○○

Technokinesis ●●●○○○

**BACKGROUNDS**

Allies ●●○○○

Citizenship ●●○○○

Contacts ●●○○○

Resources ●●●○○○

○ ○ ○ ○ ○

**MISC**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

©White Wolf Publishing, Inc. Permission granted for personal photocopying only.

## Information

**Yrke:** Fältagent för **Æon Trinity**

**Ålder:** 22

**Hemland:** England

**Språk:** Engelska och Franska.

**Bakgrund:** Du har alltid varit en lagspelare och kommer alltid göra det du kan för den grupp du är delaktig i. Det är många som säger att du saknar personlighet men det skrattar du bara åt, du ägnar ju hela din vakna tid åt att tillfredställa andra och du trivs med det. Kedjan är ju inte starkare än dess svagaste länk och du är inte den svagaste. Du lyder alltid dina överordnade, de skall inte ifrågasättas.

Dina sysselsättningar involverar att sitta på lokala puben eller fiket och prata med de andra stamgästerna. Du älskar det sociala livet, även om du blir mållös ibland när du tvingas svara på vad du egentligen innerst inne tycker och tänker om saker och ting.

**Uppdrag:** Ditt nuvarande uppdrag är att iklädd civila kläder ta dig till en restaurang i Yutu Yinchons i Olympus som heter Crêpescule des Dietés. Där skall du möta upp din uppdragsgivare Alice DeValere för att få vidare information om objektiven och resurserna du skall få tillgång till.

**Nyckelord:** Flockmänniska, lagspelare, lojal, pålitlig och tankspridd.

**Natur:** Tjänare. Ledare behöver tjänare och du väntar troligt på order. Att leda är helt enkelt inte du. Din styrka kommer från din förmåga att samarbeta med andra för att nå ett gemensamt mål. Även om en order verkar konstig, har du inte styrkan att ifrågasätta den. [**System:** Återfå Willpower när gruppen löst en uppgift där du gjort din tilldelade roll.]

**Utrustning:** Kläder och handdator.

**Psioniska Förmågor:** Clairsentience

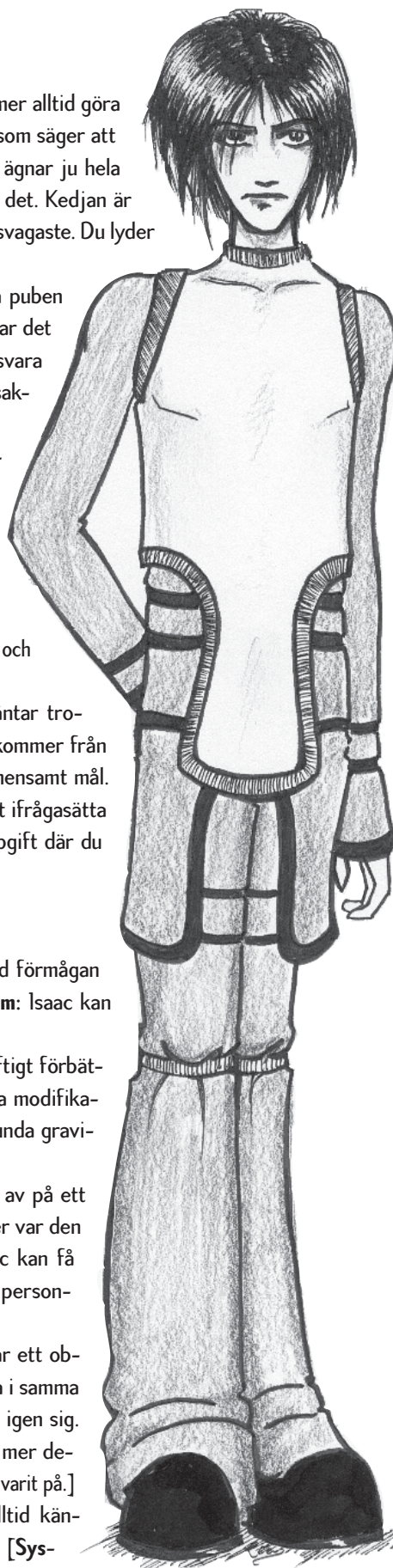
**Grundläggande teknik – Syn.** Isaac är begåvad med förmågan att se kraftflödena runtomkring sig väldigt klart. [**System:** Isaac kan känna psiflöden upp till 50 000 kilometer bort.]

- **Telesthesia – Förstärkta Sinnen.** Isaac har kraftigt förbättrade sinnen när han så önskar. [**System:** Isaacs negativa modifieringar pga omgivning, mörker, ljus, tystnad eller annorlunda gravitation minskas med 1.]

- **Psychometri – Psioniskt Eko.** Isaac kan känna av på ett objekt eller person vem som varit i kontakt med den, eller var den har varit. [**System:** Spendera en psipoäng och slå. Isaac kan få grundläggande fakta kring tillståndet av objektet eller personen som rört det.]

- ● **Psychometri – Insikt.** Isaac kan känna av var ett objekt eller en person har varit någonstans. Skulle han vara i samma lokal eller plats som han känt av känner han omedelbart igen sig. [**System:** Spendera en psipoäng och slå psi. Isaac kan få mer detaljerad beskrivning av platsen som föremålet eller personen varit på.]

- **Psychonavigation – Orientering.** Isaac kan alltid känna efter vart någonstans han är i relation till ett annat. [**Sys-**





**tem:** Spendera en psipoäng och slå. För varje lyckad tärning utöver den första får han mer detaljerad information om vart han är, vilken fart han färdas i och i vilken riktning han är på väg i.]

● ● **Psychonavigation – Sökning.** Isaac kan söka efter en psignatur på stora avstånd med denna förmåga [System: Spendera en psipoäng och slå. För varje lyckad tärning utöver den första får han bättre information om det han söker efter. Hans sökradie är 500 000 kilometer.]

● ● ● **Psychonavigation – Psidöljning.** Isaac kan följa sina egna psiflöden och göra det svårare för andra att upptäcka honom. [System: Slå psi. För varje lyckad tärning höjs svårighetsgraden med ett att känna av Isaacs psi-signatur.]

● ● ● ● **Psychonavigation – Vidgade Sinnens.** Isaac har en inneboende förmåga att kunna känna av alla objekt runtomkring sig när han aktiverar denna förmåga. Den är mycket användbar när man flyger ett rymdskepp eller söker efter ett visst objekt i närheten. [System: Spendera en psipoäng och slå. Lyckas slaget känner Isaac automatiskt av alla objekt som är inom 5 ljusårs avstånd från honom. Detta gör att han enkelt ser snabbaste resväg, vilka faror som finns och vart de är med mera.]

NAME: Isaac Brewster  
SERIES: STRIKE TEAM: LUNA

ORIGIN: England  
NATURE: Tjänare

APTITUDE: Clairsentience  
ALLEGIANCE: Aeon Trinity



**ATTRIBUTES AND ABILITIES**

PHYSICAL		MENTAL		SOCIAL	
<b>STRENGTH</b> ●●○○○	<b>PERCEPTION</b> ●●●○○	<b>APPEARANCE</b> ●●○○○			
Brawl ○○○○○	Awareness ●●●○○	Intimidation ○○○○○			
Might ○○○○○	Investigation ●●●○○	Style ○○○○○			
<b>DEXTERITY</b> ●●●○○	<b>INTELLIGENCE</b> ●●●○○	<b>MANIPULATION</b> ●●○○○			
Athletics ○○○○○	Academics ○○○○○	Command ○○○○○			
Drive ○○○○○	Bureaucracy ●●○○○	Interrogation ○○○○○			
Firearms ●●●○○	Engineering ●●○○○	Subterfuge ○○○○○			
Legerdemain ○○○○○	Intrusion ○○○○○	<b>CHARISMA</b> ●●○○○			
Martial Arts ○○○○○	Linguistics ●○○○○	Etiquette ○○○○○			
Melee ○○○○○	Medicine ○○○○○	Perform ○○○○○			
Pilot ●●●○○	Science ○○○○○	Savvy ○○○○○			
Stealth ●●●○○	Survival ●●○○○				
<b>STAMINA</b> ●●○○○	<b>WITS</b> ●●○○○				
Endurance ○○○○○	Arts ○○○○○				
Resistance ○○○○○	Meditation ●●●○○				
	Rapport ●●○○○				

**ADVANTAGES**

**WILLPOWER**

●●●●●○○○○○

**PSI**

●●●●●○○○○○

**APTITUDE** Clairsentience

Psychometri ●●○○○

Psychonavigation ●●●○○

Telesthesia ●○○○○

**BACKGROUNDS**

Allies ●○○○○

Citizenship ●●○○○

Contacts ●○○○○

Status ●●●○○

Resources ●●○○○

**MISC**

**HEALTH**

Bruised	-0	□
Hurt	-1	□
Injured	-1	□
Wounded	-2	□
Maimed	-3	□
Crippled	-4	□
Incapacitated		□
Dead		□

**COMBAT**

ATTACK	ACC	DMG	ROF	FT	ARMOR	RTG	BULK	FT
						B	L	
	□	□	□	□		□	□	□
	□	□	□	□		□	□	□
	□	□	□	□		□	□	□

**INITIATIVE** 8

**MOVEMENT**

WALK	5
RUN	16
SPRINT	32

©White Wolf Publishing, Inc. Permission granted for personal photocopying only.

## Information

**Yrke:** Fältagent för **Æon Trinity**

**Ålder:** 26

**Hemland:** Kina

**Språk:** Kinesiska.

**Bakgrund:** Du har begåvats med ett gudabenådat utseende och det har du utnyttjat åtskilliga gånger utan att känna skam. Du har gjort en snabb karriär och siktar mot toppen. Du har nått en bit genom att vara anlitad som ansiktet utåt i det senaste uppdraget.

Dina sysselsättningar involverar studera rapporter om andra agenter och om avhandlingar som dina chefer har varit delaktiga i. Allting som kan hjälpa dig i karriären maler du igenom utan pardon. Du är även anlitad som föredragshållare för alla rekryter och föreläser om byråkratin inom **Æon Trinity**.

**Uppdrag:** Ditt nuvarande uppdrag är att iklädd civila kläder ta dig till en restaurang i Yutu Yinchons i Olympus som heter *Crêpescule des Dietés*. Där skall du möta upp din uppdragsgivare Alice DeValere för att få vidare information om objektiven och resurserna du skall få tillgång till.

**Nyckelord:** Femme Fatale, sofistikerad, sexuellt utmanande, avslappnad och karriärist.

**Natur:** Manipulator. Varför göra det själv, när man kan få andra att utföra det? Du försöker alltid manipulera andra innan du ger dig an det själv. Du hävdar att du koordinerar gruppen och övervakar så inget går fel. Innerst inne har du svårt att lita på andra och vill inte utsätta dig själv för någon annans utnyttning. **[System:** Återfå Willpower när du fått någon annan utföra vad du vill ha gjort.]

**Utrustning:** Kläder och handdator.

**Psioniska Förmågor:** Telepathy

**Grundläggande teknik – Sinnesnärvaro.** Meiying har förmågan att ställa in sitt sinne på en annan persons psioniska resonans. Detta används för att åstadkomma en mental link mellan henne och subjektet, genom vilken hon kan använda andra krafter. **[System:** Slå psi. Ett lyckat slag innebär att hon lokaliserat och låst sig vid en person hon känner sedan tidigare. Är det en bekant krävs det 1 extra lyckad tärning och för en främling krävs det 2 extra. Får hon 3 eller mer kan hon exakt lokalisera personen i fråga.]

- **Empathy – Känna Känsloläge.** Meiying kan känna av en annan persons känslor för stunden som om de var hennes. **[System:** Slå ett motståndslag mot subjektets Rapport dice pool. Ju fler lyckade tärningar Meiying får, desto mer information kan hon läsa ut. Kan användas upp till 15 meter från henne samt på fyra simultana subjekt.]

- ● **Empathy – Känslopåverkan.** Meiying kan med den här kraften påverka en annan persons känslor om hon har känt av dem framgångsrikt. **[System:** Spendera en psipoäng och slå. Ju mer lyckade tärningar, desto större förändring kan Meiying göra i subjektets känslor, både förstärka och försvaga dem.]

- ● ● **Empathy – Känslomässig Akilleshäla.** Telepater är enastående på att förtrycka sina egna jag och dess känslor. Med denna förmåga kan Meiying stänga av sitt jag och göra det svårare för andra att få information om henne med psioniska krafter. **[System:** Spen-



dera en psipoäng samt en Willpowerpoäng och slå. För varje lyckad tärning får alla som försöker använda krafter inom Empathy och Psychbending +1 i svårighetsgrad.]

- ● **Mindshare – Babelfisk.** Meiying kan komma åt andras tankemönster rörande talsyntesen och på det sättet förstå andras tal utan att själv kunna språket. Dessutom kan hon med denna förmåga göra att andra förstår henne trots att de inte kan hennes språk. [System: Varje gång Meiying pratar med någon utan att de förstår henne eller tvärtom, slå psi för att se om de lyckas förstå varandra. Hon kan ha med maximalt 3 stycken i en sådan här kommunikation.]

- ● **Mindshare – Telepatiskt Tal.** Med den här förmågan kan Meiying kommunicera med enbart tankekraft. Allt som tänks kommuniceras till de andra. [System: Spendera en psipoäng för att initiera förmågan. Motstår subjektet slås ett motståndsslag mot Psi, eller ett om det är en normal människa. Kan användas på upp till en kilometers avstånd.]

- **Psychbending – Lokalisera Jaget.** Meiying kan känna av om ett subjekt är under påverkan från Psychbending. [System: För varje avkänning slå psi för att ta reda på om subjektet är under påverkan av Psychbending.]

- ● **Psychbending – Viljekontroll.** Meiying kan ge mentala kommandon till andra med denna kraft. [System:

Spendera en psipoäng och slå ett motståndslag mot subjektets Willpower. Ju fler lyckade tärningar Meiying får, desto mer krävande kan hennes order vara och ändå utföras.]

- ● ● **Psychbending – Sinnessköld.** Meiying kan sätta upp en personlig sköld mot telepatiska krafter riktade mot henne. [System: Spendera en psipoäng. Varje gång som någon använder en telepatisk kraft mot Meiying slås ett motståndsslag mot psi.]

NAME: Zhu Meiying  
SERIES: STRIKE TEAM: LUNA

ORIGIN: Kina  
NATURE: Manipulatör

APTITUDE: Telepathy  
ALLEGIANCE: Aeon Trinity



**ATTRIBUTES AND ABILITIES**

PHYSICAL		MENTAL		SOCIAL	
<b>STRENGTH</b> ●●○○○	<b>PERCEPTION</b> ●●○○○	<b>APPEARANCE</b> ●●●●●			
Brawl ○○○○○	Awareness ●○○○○	Intimidation ○○○○○			
Might ○○○○○	Investigation ●○○○○	Style ●●●●○			
<b>DEXTERITY</b> ●●●○○	<b>INTELLIGENCE</b> ●●●○○	<b>MANIPULATION</b> ●●●●○			
Athletics ○○○○○	Academics ●●○○○	Command ●●○○○			
Drive ●○○○○	Bureaucracy ●●●●○	Interrogation ●●○○○			
Firearms ○○○○○	Engineering ●○○○○	Subterfuge ●●○○○			
Legerdemain ○○○○○	Intrusion ○○○○○	<b>CHARISMA</b> ●●●●○			
Martial Arts ○○○○○	Linguistics ○○○○○	Etiquette ●●○○○			
Melee ○○○○○	Medicine ○○○○○	Perform ●●○○○			
Pilot ○○○○○	Science ●●○○○	Savvy ●●●●○			
Stealth ○○○○○	Survival ○○○○○				
<b>STAMINA</b> ●●○○○	<b>WITS</b> ●●○○○				
Endurance ○○○○○	Arts ○○○○○				
Resistance ○○○○○	Meditation ○○○○○				
	Rapport ●●●●○				

**ADVANTAGES**

**WILLPOWER**

●●●●●○○○○○

**PSI**

●●●●●○○○○○

**APTITUDE** Telepathy

Empathy ●●●●○

Mindshare ●●○○○

Psychbending ●●○○○

**BACKGROUNDS**

Cipher ●●○○○

Citizenship ●○○○○

Contacts ●○○○○

Mentor ●○○○○

Resources ●●○○○

**MISC**

**COMBAT**

ATTACK	ACC	DMG	ROF	FT	ARMOR	RTG	BULK	FT
						B	L	

**HEALTH**

Bruised	-0	
Hurt	-1	
Injured	-1	
Wounded	-2	
Maimed	-3	
Crippled	-4	
Incapacitated		
Dead		

**INITIATIVE** 5

**MOVEMENT**

WALK	RUN	SPRINT
5	15	29

©White Wolf Publishing, Inc. Permission granted for personal photocopying only.

## Information

**Yrke:** Fältagent för **Æon Trinity**

**Ålder:** 56

**Hemland:** Sverige

**Språk:** Svenska, Engelska, Tyska, Franska och Spanska.

**Bakgrund:** Du växte upp i ett krigshärjat Europa i ett av de få länder som klarat sig nästan oskadat. Din sympati och känslor för andras lidande gjorde att du valde att utbilda dig till läkare för att hjälpa världen bli ett bättre hem för de svaga. Sedan dess har du alltid kämpat för de svagas rätt i samhället och det gav dig enorm tillfredsställelse när det visade sig att du var psilatent och upptagen i den order som var inriktad mot just läkekonst. Du har nyligen blivit placerad i Olympus inom **Æon Trinity** för att vårda och ta hand om patienter som lider av LAO.

På din fritid spenderar du all vaken tid med att hjälpa till på en klinik i Undersidan inriktad åt de fattiga och skadade som nekas vård på andra ställen.

Du lider av en social nackdel som yttrar sig i att du aldrig lyckas hålla hemligheter hemliga, eller hålla dig själv gömd om det krävs. Du vet inte hur det händer, men du försägar eller röjer dig alltid.

**Uppdrag:** Ditt nuvarande uppdrag är att leta upp Strike Team: Luna, övervaka dem samt assistera om det behövs. Du har också fått en holodisc du blivit ombedd att lämna över till Zhu Meiyang.

**Nyckelord:** Virrig, idealist, otursförföljd, naiv och socialt handikappad.

**Natur:** Samarit. Du försöker alltid dra ditt strå till stacken för att förändra saker till det bättre. Du hjälper andra runtomkring dig, trots allt behöver de din hjälp. Detta gör din önskan att hjälpa dem om inte större naturligtvis. Du blir starkare av att veta att du gör en skillnad, att du minskar lidandet i världen. Trots detta har du ingen som du kan vända dig till om hjälp. [**System:** Återfå Willpower när du fått intygande om att du hjälpt andra.]

**Utrustning:** Kläder, läkarrock, handdator, holodisc med uppdrag samt holodisc till Zhu Meiyang samt ett bärbart första hjälpen-kit.

**Psioniska Förmågor:** Vitakinesis

**Grundläggande teknik – Kirlianskt Öga.** Inger kan snabbt utvärdera en persons fysiska välmående med att analysera dess livsmönster i dess psienergyfält. [**System:** Slå psi. Om lyckat kan Inger avläsa hur skadad personen ifråga är.]

- **Latrosis – Läka.** Inger kan läka omtöcknande skador, lindra effekter av dödliga skador samt stoppa blödningar. [**System:** Spendera en psi och slå. Varje lyckad tärning läker 1 omtöcknande skadenivå på subjektet.]

- ● **Latrosis – Antigift.** Inger har förmågan att förstärka en patients immunförsvar med sin psienergy och på det sättet betvinga och bekämpa virus, gifter eller annat skadligt. [**System:** Spendera en psipoäng och slå. Ju mer lyckade tärningar, desto kraftigare virus kan avlägsnas från subjektets kropp.]

- ● ● **Latrosis – Läkande Kraft.** Inger kan med denna kraft påverka en patients inre struktur och förändra dess cellstruktur, för att på så sätt laga brutna ben och komplicerade inre skador på kort tid. [**System:** Spendera en psipoäng och slå psi. Varje lyckad tärning läker 1 dödlig skadenivå på patienten.]

- **Mentatis – Sinnets Öga.** Med denna kraft kan Inger avläsa en patients sinne och lokalisera det psykologiska trauma som ligger till grund vad som bekymrar patienten ifråga. [**System:** Slå psi. För varje lyckad tärning som slås ökas insikten i patientens psykologiska profil.]

● ● **Mentatis – Passiv Röst.** Inger kan använda sig av denna förmåga för att lugna ned ilskena och uppretade personer, trots att de skulle önska vara ilskena och uppretade. [System: Spendera en psipoäng och slå ett motståndslag mot subjektets aktuella Willpower. För varje lyckad tärning är subjektet lugnt i 1 minut. Inger måste röra personen ifråga hon använder förmågan på.]



## Special Assignment

— Holodisc, Alice DeValere

Ditt uppdrag följer:

Vi har blivit utsatta för ett sabotage. Följ efter Strike Team: Luna, övervaka dem samt assistera dem med vad helst de behöver. Deras liv ligger i dina händer.

Överlämna lila Holodisc till Zhu Meiyong.

Vidarebefordra denna information till Strike Team: Luna  
Senaste information säger oss att ID61753056 är på väg mot Absolute Zero.

NAME: Inger Johansson  
SERIES: STRIKE TEAM: LUNA

ORIGIN: Sverige  
NATURE: Samarit

APTITUDE: Vitakinesis  
ALLEGIANCE: /Eon Trinity



ATTRIBUTES AND ABILITIES										
PHYSICAL			MENTAL			SOCIAL				
<b>STRENGTH</b> ●●○○○			<b>PERCEPTION</b> ●●○○○			<b>APPEARANCE</b> ●●○○○				
Brawl	○○○○○	□	Awareness	○○○○○	□	Intimidation	○○○○○	□	<b>ADVANTAGES</b>	
Might	○○○○○	□	Investigation	○○○○○	□	Style	●○○○○	□		<b>WILLPOWER</b>
<b>DEXTERITY</b> ●●○○○			<b>INTELLIGENCE</b> ●●●●●			<b>MANIPULATION</b> ●●○○○				
Athletics	○○○○○	□	Academics	●●○○○	□	Command	○○○○○	□	<b>PSI</b>	
Drive	●○○○○	□	Bureaucracy	●○○○○	□	Interrogation	○○○○○	□	○●○○○○○	
Firearms	○○○○○	□	Engineering	●○○○○	□	Subterfuge	○○○○○	□	□□□□□□□□	
Legerdemain	○○○○○	□	Intrusion	○○○○○	□	<b>APTITUDE</b> Vitakinesis				
Martial Arts	○○○○○	□	Linguistics	●●●●●	□	_____				
Melee	○○○○○	□	Medicine	●●●●●	□	<b>BACKGROUNDS</b>				
Pilot	○○○○○	□	Science	●●●●●	□	Citizenship	●●○○○	_____		
Stealth	○○○○○	□	Survival	○○○○○	□	Contacts	●●○○○	_____		
<b>STAMINA</b> ●●○○○			<b>WITS</b> ●●○○○			<b>MISC</b>				
Endurance	○○○○○	□	Arts	●●○○○	□	_____				
Resistance	●●○○○	□	Meditation	●●●●●	□	_____				
			Rapport	○○○○○	□	_____				
<b>COMBAT</b>										
ATTACK	ACC	DMG	ROF	FT	ARMOR	RTG	BULK	FT		
	□	□	□	□		□	□	□		
	□	□	□	□		□	□	□		
	□	□	□	□		□	□	□		
					<b>HEALTH</b>					
					Bruised	-0	□			
					Hurt	-1	□			
					Injured	-1	□			
					Wounded	-2	□			
					Maimed	-3	□			
					Crippled	-3	□			
					Incapacitated	-4	□			
					Dead	-4	□			
					<b>INITIATIVE</b>					
					5					
					<b>MOVEMENT</b>					
					WALK	5	RUN	14	SPRINT	26

©White Wolf Publishing, Inc. Permission granted for personal photocopying only.

## Alice DeValere

Hon är chef för Æon Trinitys Triton division på Månen. och har sitt kontot i Yutu Yinchon-sektorn i Olympus. Hon är tämligen fantasifull och trevlig för att vara en byråkrat och skrivbordsmänniska. Hon är en medelålders kvinna som lever och andas Æon Trinity.

Hon är inte villig att berätta något muntligen utan all information hon besitter kring fallet finns på en holodisc som hon överlämnar till gruppen vid deras möte. Hennes rangordningslista i Strike Team: Luna är som följer: Jonathan Collins, Walther Robbins, Isaac Brewster och sist Zhu Meiyong. Om Inger Johansson spelas är hon lägst i rang.

## ULPF

Varje ULPF-enhet består av åtta tungt beväpnade och rustningsbeklädda poliser enligt mallen samt minst två Legionärer. Dessa legionärer är några snäpp mindre kraftfulla än Jonathan Collins.

<b>Fysiska Attribut</b>	<b>Färdigheter</b>
Strength 2	Brawl 3
Dexterity 3	Athletics 1, Drive 3, Firearms 3, Melee 2, Stealth 1
Stamina 2	Resistance 1
<b>Mentala Attribut</b>	<b>Färdigheter</b>
Perception 2	Awareness 2, Investigation 3
Intelligence 2	Bureaucracy 2, Engineering 2, Medicine 1, Survival 2
Wits 3	Rapport 1
<b>Sociala Attribut</b>	<b>Färdigheter</b>
Appearance 2	Intimidation 2
Manipulation 2	Command 2, Subterfuge 2
Charisma 2	Savvy 2
<b>Backgrounds:</b> Contacts 2, Influence 2, Resources 2	
<b>Willpower:</b> 6 <b>Psi:</b> 1 <b>Initiative:</b> 6	
<b>Utrustning [ULPF]:</b> Fiberrustning [Soak +2/+3], Ban-ji Lightning Taser Baton [6d10B, Range 20m, RoF 1, Clip 20], Aris SureSting Flechette Pistol [3/5/7d10L Range 30m, RoF 5/10/15, Clip 40], Handdator.	

## VER

Varje VER-enhet består av fem män enligt mallen samt en legionär. Dessa legionärer är några snäpp mindre kraftfulla än Jonathan Collins.

<b>Fysiska Attribut</b>	<b>Färdigheter</b>
Strength 2	Athletics 3, Drive 3, Firearms 2, Martial Arts 2, Melee 2, Stealth 1
Dexterity 3	

Stamina 2	Endurance 3
<b>Mentala Attribut</b>	<b>Färdigheter</b>
Perception 2	Awareness 2, Investigation 2
Intelligence 2	Bureaucracy 1, Engineering 3, Intrusion 1, Medicine 2, Science 1, Survival 2
Wits 3	Rapport 1
<b>Sociala Attribut</b>	<b>Färdigheter</b>
Appearance 2	Intimidation 1
Manipulation 2	Command 2
Charisma 2	Savvy 2
<b>Backgrounds:</b> Contacts 3, Influence 2, Resources 2	
<b>Willpower:</b> 6 <b>Psi:</b> 1 <b>Initiative:</b> 6	
<b>Utrustning [VER]:</b> Vacuum Suit [Soak +2/+4], Ban-ji Lightning Taser Baton [6d10B, Range 20m, RoF 1, Clip 20], Handdator, handklovar, lådor med diverse utrustning och översättningsapparat.	

## Fenglui Yan

En notorisk förlorare är vad som kännetecknar denna förbrytare från Folkrepubliken Kina. Hans släkt har de haft ett enormt inflytande på den illegala världen i Kina sedan många generationer tillbaka. Med Hsien förändrades allting och dagligen tappade familjen inflytande, makt och resurser på grund av hans inkompetens att styra en sådan stor apparat som det var.

Nu har han avverkat allt som band han till Kina, tagit med sig sin familj och de mest lojala tjänarna till Olympus. Där har han köpt en nyrestaurerad L-B Venture 9 Intersystem Freight Transport som står i en docka i rymdstationen i Yutu Yinchon. Därmed har han satsat sina sista yuan på detta skepp som skall ge honom och hans familj möjlighet att ta tillbaka det de förlorat. Han har ett antal kontakter med skulder att utkräva ifrån som han är näst itu att kräva tillbaka. Dessa är samtliga just nu i Absolute Zero och det är en lång resa dit, en resa som han behöver adekvat utbildad personal till sitt nyinköpta fraktskepp.

Hans kontakter på gatan har hjälpt honom hitta en eftersök men duktig pilot som heter Isaac Brewster. Denna person tänker Fenglui Yan tvinga med sig till Absolute Zero som pilot vid sidan om Maria Sanchez som lovat hjälpa till om det absolut behövs.

<b>Natur:</b> Risktagare	
<b>Fysiska Attribut</b>	<b>Färdigheter</b>
Strength 2	Brawl 1
Dexterity 3	Firearms 3, Legerdemain 4, Pilot 2
Stamina 2	Resistance 1
<b>Mentala Attribut</b>	<b>Färdigheter</b>
Perception 3	Awareness 1

Intelligence 4      Bureaucracy 4  
 Wits 2  
**Sociala Attribut**      **Färdigheter**  
 Appearance 2  
 Manipulation 3      Command 1, Subterfuge 3  
 Charisma 4      Etiquette 1, Perform 2, Savvy 5  
**Backgrounds:** Contacts 5, Influence 2, Resources 2  
**Willpower:** 7      **Psi:** 1      **Initiative:** 5

## Fenglui Yans män

Samtliga medhjälpare till Fenglui Yan är oerhört trogna trots Yans bristande ledarskap som lyser igenom med jämna mellanrum. De utför hans order och vet att någon dag, så kommer allting att vända och de kommer få tillbaka sin plats i högsätet av den illegala världen igen.

De är sociala och trevliga mot de som visar acceptans och är trevliga mot de själva. Den som ej gör det är de iskallt inställda gentemot. Till sist är det dock Fenglui Yan som avgör hur de skall bete sig. Själva spenderar de mycket av sin vakna tid med diverse spel om de inte har en order att uppfylla.

**Fysiska Attribut**      **Färdigheter**  
 Strength 4      Brawl 2  
 Dexterity 4      Athletics 1, Firearms 3, Melee 2,  
                                  Stealth 2  
 Stamina 2      Endurance 2, Resistance 2

**Mentala Attribut**      **Färdigheter**  
 Perception 3      Awareness 1  
 Intelligence 3      Bureaucracy 1, Survival 2  
 Wits 3

**Sociala Attribut**      **Färdigheter**  
 Appearance 2  
 Manipulation 2      Subterfuge 2  
 Charisma 2      Savvy 3

**Backgrounds:** Contacts 3, Resources 2  
**Willpower:** 6      **Psi:** 1      **Initiative:** 7  
**Utrustning [Fenglui Yans medhjälpare]:** Förstärkta kläder [Soak +0/+2], Stavros 11mm Auto [5d10L, Range 50, RoF 2, Clip 16], Aris SureSting Flechette Pistol [3/5/7d10L Range 30m, RoF 5/10/15, Clip 40].

## De Hetlevrade

Deras beskrivning finns i beskrivningen av Olympus på sida 6. De rör sig i större gäng om 20 till 40 medlemmar när de är i Underjorden.

**Fysiska Attribut**      **Färdigheter**  
 Strength 2  
 Dexterity 4      Athletics 2, Firearms 3, Martial Arts 3,  
                                  Melee 2  
 Stamina 2      Resistance 2

**Mentala Attribut**      **Färdigheter**  
 Perception 2      Awareness 2  
 Intelligence 3      Academics 2, Bureaucracy 2  
 Wits 3  
**Sociala Attribut**      **Färdigheter**  
 Appearance 2      Intimidation 2, Style 3  
 Manipulation 2      Command 2, Subterfuge 3  
 Charisma 3      Etiquette 3, Savvy 3

**Backgrounds:** Contacts 3, Resources 4  
**Willpower:** 6      **Psi:** 1      **Initiative:** 7  
**Utrustning:** L-K Personal Protector Laser Pistol [4d10L, Range 250m, RoF2, Clip 25], Förstärkta kläder [Soak +0/+2].

## Maria Sanchez & Jen "Cougar" Tyrell

Dessa unga kvinnor är förälskade i varandra sedan flera år tillbaka. Deras gemensamma historia började när Cougar arbetade för MI-6 tillsammans med ett elitförband från den amerikanska militären. Deras uppdrag gick enligt planerna och under den tid de tillbringade tillsammans fann de tycke för varandra och har utvecklat sin relation mycket sedan dess. De senaste åren har Cougar arbetat för MI-6 samtidigt som hon sålt information till agenter på svarta marknaden samt saboterat de uppdrag som riskerade hennes dubbelspel. Under samma tid har Maria Sanchez agerat som en hyrsoldat i den Venezuelanska djungeln på jakten efter aberranter. Personlighetsmässigt är dessa två som vitt skilda väsen.

Cougar är kall, kylig och distanserad medan Maria Sanchez är öppenjärtig och social mot allt och alla. Däremot vägrar hon prata om sig själv eller andra i hennes närhet, då märker man hennes extremt korta stubin.

I nuläget har Maria Sanchez precis lett en attack mot den rymdskyttel som förde Cougar till Olympus med hjälp av flera duktiga pirater. De senare har återvänt till Absolute Zero medan Maria Sanchez tog med Cougar till Underjorden av Olympus för att med hjälp av Fenglui Yan föra dels hennes skepp samt hennes älskade Cougar till friheten i Absolute Zero.

De har stora planer för framtiden och har en stor operation som bara återstår att avsluta de sista detaljerna på. Det som krävdes för dessa var att befria Cougar från fångenskapen då hennes kontaktnät är enastående och nödvändigt för att klara av operationen.

**Namn:** Maria Sanchez

**Natur:** Clown

**Fysiska Attribut**      **Färdigheter**  
 Strength 3      Brawl 3, Might 3  
 Dexterity 4      Athletics 1, Drive 1, Firearms 3, Melee 4,  
                                  Pilot 4, Stealth 1  
 Stamina 2      Endurance 1, Resistance 1

**Mentala Attribut**

Perception 2

Intelligence 3

Wits 3

**Sociala Attribut**

Appearance 2

Manipulation 3

Charisma 4

**Färdigheter**

Awareness 2

Engineering 2

Survival 2

**Färdigheter**

Intimidation 3

Command 1

Savvy 3

**Backgrounds:** Contacts 4, Resources 3**Willpower:** 8**Psi:** 1**Initiative:** 7**Utrustning:** L-K Personal Protector Laser Pistol [4d10L, Range 250m, RoF2, Clip 25], Voss 63K (Laserkarbin) [Acc +1, 7d10L, Range 600, RoF 25, Clip 50], Förstärkta kläder [Soak +0/+2] eller Battle Dress [Soak +2/+3]**Namn:** Jen "Cougar" Tyrell**Natur:** Överlevare**Fysiska Attribut**

Strength 2

Dexterity 3

Stamina 2

**Mentala Attribut**

Perception 4

Intelligence 3

Wits 3

**Sociala Attribut**

Appearance 3

Manipulation 3

Charisma 2

**Färdigheter**

Might 1

Athletics 2, Drive 1, Firearms 3, Martial

Arts 4, Stealth 3

Resistance 1

**Färdigheter**

Awareness 2, Investigation 3

Academics 2, Bureaucracy 2,

Engineering 2, Intrusion2, Linguistics 2

(Franska, Spanska), Survival 3

Rapport 2

**Färdigheter**

Style 2

Interrogation 2, Subterfuge 3

Etiquette 2, Savvy 3

**Backgrounds:** Allies 3, Cipher 4, Contacts 5, Resources 2**Willpower:** 8**Psi:** 4**Initiative:** 6**Utrustning:** L-K Personal Protector Laser Pistol [4d10L, Range 250m, RoF2, Clip 25], Voss 63K (Laserkarbin) [Acc +1, 7d10L, Range 600, RoF 25, Clip 50], Förstärkta kläder [Soak +0/+2] och Camouflage Suit [+3 tärningar Stealth].

## Pirater

Ett par hjärtlösa pirater som försörjer sig på att göra våghalsiga aktioner i högsäkerhetsområden var det som hjälpte till att befria Cougar. Alla pirater vid Absolute Zero är inte nödvändigtvis ondskefulla eller ens elaka. De allra flesta är trevliga och lite skrupellösa och använder lagen då den passar deras syften.

**Fysiska Attribut**

Strength 3

Dexterity 3

Stamina 3

**Mentala Attribut**

Perception 3

Intelligence 2

Wits 3

**Sociala Attribut**

Appearance 2

Manipulation 2

Charisma 2

**Backgrounds:** Allies 1, Contacts 3, Resources 2**Willpower:** 5**Färdigheter**

Brawl 2

Athletics 2, Firearms 3, Pilot 2,

Stealth 1

Endurance 2, Resistance 2

**Färdigheter**

Awareness 2

Computer 1, Engineering 2,

Intrusion 2, Survival 2

**Färdigheter**

Intimidation 2

Command 1, Subterfuge 2

Savvy 3

**Utrustning:** Reinforced Clothing [Soak +0/+2], Ban-ji Spark (Laserpistol) [3d10L, Range 100m, RoF2, Clip 10], Aris SureSting Flechette Pistol [3/5/7d10L Range 30m, RoF 5/10/15, Clip 40].



TRITON CONFIDENTIAL

## Special Assignment

— Holodisc, Alice DeValere

Ditt nuvarande uppdrag är att med Strike Team: Luna återföra loggfilerna från ID61753056. Detta uppdrag är nu avslutat för din del.

Ditt nya uppdrag följer:

En av fångarna på skepp ID61753056 var en viss Jen "Cougar" Tyrell [Bifogad fil]. Det ögonblick du har kunskap om var hon befinner sig är du högst i rank i Strike Team: Luna. Därefter är det primära målet för Strike Team: Luna att föra tillbaka Jen "Cougar" Tyrell vid liv och medvetande till oss. Ett sekundära mål är att återföra loggfilerna från ID61753056. Det som står i detta meddelande får ej spridas till någon annan.

Tilläggas kan att ID61753056 ej har landat vid någon rymdstation sedan hon lämnade New York. Antagligen är hon på väg till, eller i närheten av Absolute Zero.

TRITON CONFIDENTIAL

&gt;&gt;&gt; BEHANDLAR DATA &lt;&lt;&lt;

**Namn:** Jen Tyrell

**Smeknamn:** Cougar

**Yrke:** Underrättelseagent

**Anställningar:** 2105 – 2116 anställd hos MI-6

**Historia:** Tilldelad ett uppdrag som infiltratör och spion i en terroristgrupp i Olympus. Uppdraget var enkelt: Se till att terroristgruppen upplöstes genom interna konflikter. Misslyckades kapitalt och bidrog i allra högsta grad under gruppens anfall mot Lunar Advisory Councils högkvarter. Avskedades omedelbart från MI-6 på order från premiärministern. Efter fyra år på flykt tillfångatogs hon av en säkerhetsspatrull i Sydney. Dömdes för mord och uppsåt att förstöra bärande struktur i Olympus till 18 års straffarbete. Straffet skall avtjänas vid FSA's gruvor i Gamla Stan, Olympus.

&gt;&gt;&gt; SLUT PÅ DATA &lt;&lt;&lt;





# STRIKE TEAM: LUNA

## Scenario till GothCon XXVIII

### ÆON TRINITY

Ett sällskap som skapades 1925 av Maxwell Anderson Mercer. Æon jobbar mot att ena mänskligheten och att bekämpa hot mot densamma. Æon har varit tätt knuten till psiordrarna redan innan allmänheten visste att de fanns, och de samarbetar ofta mot samma mål. Ungefär som FN. Æon har tre avdelningar, Neptune, Triton och Proteus.

### HOPP, UPPOFFRING & GEMENSKAP.

Ett spännande äventyr ligger framför dig, du har precis blivit utsedd till ett Strike Team som skall lösa en svår gåta. Ett skepp har försvunnit, ditt jobb är att tillsammans med dina vänner återbörda skeppsloggen och finna bevis. Förhoppningen är att den eller de skyldiga skall ställas inför rätta och dömas för brottet. Ett äventyr som utforskar Olympus från topp till botten, samt ger en smak av en pirats liv i det nya årtusendet.

Skrivet av David Hagman.

# TRINITY

