Marcus Carter, fånge nr 84519295bg

Dömd till livstids straffarbete för våldsamt upplopp, förstörelse av egendom och våldsamt motstånd.

Marcus Carter är en man med stark politisk övertygelse. Från enkel arbetarbakgrund utbildade han sig till rymdfärjepilot och blev fackligt aktiv. I samband med sin kamp för arbetarnas rättigheter blev han delaktig i en olaglig strejk som urartade i ett upplopp under vilket ett par personer förlorade sina liv och ett av New Eden/JV:s raffinaderier brann ned. Efteråt pekades Marcus ut som en av de som instigerade upploppet och dömdes tillsammans med ett antal andra mycket hårt för att sända ett budskap till andra.

Marcus Carter är dock påhittad. Det är din täckmantel för att få information om den terrororganisation som leds av Gabriel De La Santos. Denne terrorist tillfångatogs nyligen och dömdes till livstids straffarbete på en avlägsen planet. Du placerade ombord på samma skepp i kryostasis tillsammans med de andra fångarna på väg till straffkolonin. Ingen ombord känner till din verkliga identitet. Som en del av CMC:s (Colonial Marine Corps) säkerhetstjänst jobbar du helt undercover. Tanken var att du skulle placeras på fångkolonin tillsammans med De La Santos och där försöka vinna hans förtroende och få information om hans organisation. Efter ett år skulle du förflyttas från fångkolonin och återvända till Jorden, men inte innan du ordnat en ”olycka” för De La Santos.

Det är ett tufft uppdrag, men du är tuff. Din hustru har redan lämnat dig över ditt arbete så det enda du har kvar är din kamp för kåren och folkets säkerhet. De La Santos är en själlös skurk och det terrorvälde han satt i rullning måste stoppas.

Allt det där spelar förstås ingen roll längre. För en kort stund sedan väcktes du och ett antal av de andra fångarna ombord ur er stasis. Det visade sig att skeppet saboterats av en av Santos anhängare. Tvingad att spela med hjälpte du till att ta skeppet från besättningen. Du gjorde vad du kunde för att förhindra blodspilla men besättningen vägrade ge upp och det fanns inte så mycket du kunde göra. Du blev till och med tvungen att ta ned några av dem själv. De övriga fångarna verkar beslutna att ta sig tillbaka till Jorden. Du har tagit beslutet att det är bäst att spela med och försöka vinna Santos tillit. När ni sedan kommer till Jorden kan du besluta om det är möjligt att följa honom in i hans organisation, vilket vore en ovärderlig möjlighet att samla information, eller om det är bättre att bara stoppa brottslingarna. Att infiltrera De La Santos organisation vore dock klart att föredra. Du har fått information om skeppets alla fångar innan du påbörjade ditt uppdrag och det är därför du vet vad alla är dömda för.

Du och Santos har precis varit vid den bakre luftslussen och dumpat de av besättningen och fångarna som dött i kampen om skeppet ut i rymden. Du har hunnit presentera dig snabbt och nämna att du sitter inne för ditt fackliga engagemang. Ni har precis kommit tillbaka till skeppets brygga.

De andra ombord:

Gabriel De La Santos, fånge
Mannen vars förtroende du måste vinna. Det är säkrast att inte försöka extrahera information förrän det är gjort. Något som normalt tar månader. Nu är tiden betydligt mer begränsad. Enligt hans profil tror han verkligen på sin egen kamp och tror verkligen att han kan göra det bättre för Jordens fattiga grupper genom att spränga regerings- och företagsbyggnader.

Chris Reynolds, fånge
Mekanikern som blev bankrånare för att han trodde att han var bättre än alla andra.

Samuel Sasher, fånge
Dömd för mord och mordförsök. Extremt farlig och irrationell. Bäst att se upp med honom.

Philipe Hearth, fånge
Dömd för ekonomisk brottslighet. Verkar mest panikslagen över situationen han hamnat i.

Wen Han, besättning
Skeppets andrepilot.

Nicoletta Lacobacci, besättning
En av säkerhetsvakterna ombord. Och bevisligen en av De La Santos anhängare då det var hon som befriade er ur kryostasis.

John Hollender, besättning
Skeppsläkaren ombord. Gjorde inget motstånd och verkar ta övertagandet med irriterat lugn.

Mason, besättning
Skeppets syntet. Gjorde av förklarliga skäl inget motstånd

Värden och förmågor:

Styrka & fysik – 1t10
Intelligens & viljestyrka – 1t8
Perception & Tur – 1t10

Slåss – 1t10
Skjuta – 1t8
Pilot – 1t10
Datorer – 1t6

Tålighet – 5-11-15

Gabriel De La Santos, fånge 35407824uv

Dömd till livstids straffarbete för terrorism, mord och mordförsök.

Terrorist är stämpeln man satt på dig. Men det är bara ett försök från de kapitalistiska bolagen och de korrumperade regeringarna att demonisera dig och dina anhängare. Du är en frihetskämpe som slåss för de underprivilegierades rätt till en dräglig tillvaro. Metoderna du valt att använda dig av kan tyckas extrema men inget får maktens uppmärksamhet såsom en bomb i en regeringsbyggnad eller ett av storföretagens administrationskomplex. Man har kallat dig Jordens farligaste man och sökt dig med alla medel i många år, och det med rätta. Ditt terrornätverk är stort och extremt välorganiserat.

Men du blev slarvig. Dålig förhandsinformation om en kapning av en månfärja ledde till att du tillfångatogs av regeringspolis. Tur på ett sätt, hade det varit företagsstyrkor som fått dig hade du med all säkerhet försvunnit. Nu fick du en ”rättegång” och dömdes till livstids straffarbete på den mest avlägsna planet man kunde hitta. Dödsstraff vore annars givet men man var väl rädd för att göra en martyr av dig. Dina anhängare på Jorden är många och media tröttnar aldrig på att skriva om Gabriel De La Santos.

Din kamp är det du brinner för och ditt mål är att ta dig tillbaka till Jorden, med vilka medel som helst. Dina anhängare och de du försöker hjälpa behöver dig för mycket för att du ska kunna ruttna bort i en gruva någonstans. Icke desto mindre placerades du i kryostasis och skeppades iväg.

För en kort stund sedan väcktes du och ett antal av de andra fångarna ombord ur er stasis. Det visade sig att skeppet saboterats av en av dina anhängare. Med hennes hjälp tog ni skeppet från besättningen.

Du och en medfånge vid namn Marcus har precis varit vid den bakre luftslussen och dumpat de av besättningen och fångarna som dött i kampen om skeppet. Även i extremt våldsamma situationer gäller det att vara praktisk. Du ångrar förlusten av liv och önskar det kunde varit annorlunda men besättningen vägrade helt enkelt att ge upp. Du har precis kommit upp till bryggan igen.

De andra ombord:
Marcus Carter, fånge
Verkar schysst. Också från Jorden och sitter inne för någon typ av fackligt engagemang. Inte den noblaste av kamper men han slåss åtminstone mot de kapitalistiska företagen.

Chris Reynolds, fånge
Skeppets enda kvarvarande mekaniker och således ovärderlig för att ta er tillbaka till Jorden.

Samuel Sasher, fånge
Slogs våldsamt mot besättningen och verkade njuta av det. Du har inget till övers för folk som njuter av våld. Det är bara ett medel för att uppnå ett mål.

Philipe Hearth, fånge
Osäker typ. Verkar väldigt nervös. Gjorde ingenting i kampen mot besättningen.

Wen Han, besättning
Skeppets pilot och således nödvändig för att ta er tillbaka till Jorden.

Nicoletta Lacobacci, besättning
En medlem av din organisation som nästlat sig ombord som säkerhetsvakt och den som befriade dig och de andra fångarna ur kryostasis. Du har inte träffat henne personligen tidigare, ditt nätverk är mycket stort, men du har hört hennes namn nämnas. Om du minns rätt är hon ett rätt nytt tillskott till organisationen.

John Hollender, besättning
Skeppsläkaren ombord. Gjorde inget motstånd och verkar ta övertagandet med irriterat lugn.

Mason, besättning
Skeppets syntet. Gjorde av förklarliga skäl inget motstånd.

Siffror:

Styrka & fysik – 1t8	Slåss – 1t8
Intelligens & viljestyrka – 1t12	Skjuta – 1t10
Perception & Tur – 1t10	Datorer – 1t10

Tålighet – 4-10-14

Sprängteknik – kan med denna förmåga demolera hinder och objekt, givet tillräckligt med sprängmedel.

Chris Reynolds, fånge 80375945ke

Dömd till livstids straffarbete för väpnat rån och misshandel.

Du började din karriär som mekaniker och har alltid varit väldigt skicklig på att få maskiner, alla maskiner, att göra som du vill. Du har alltid känt att du har en gåva, något som andra saknar och som därför gör dig bättre än dem. Det faktum att mekaniker inte är ett högstatusyrke, snarare tvärtom då man får utstå skäll när saker inte funkar och att folk tar det för givet när saker gör det, irriterade dig något fruktansvärt. Utan folk med dina färdigheter skulle de flesta leva knädjupt i sin egen avföring, runt-lallande utan att ens kunna ta sig ur sin hem, än mindre färdas mellan kontinenter och solsystem.

Det var denna irritation som drev dig in på brottets bana. Tillsammans med ett par andra började du genomföra rån av banker, värdetransporter och andra rika mål. Med dina kunskaper om mekanik och sprängteknik blev du raskt gruppens mest värderade medlem. Med pengarna ni tjänade köpte du dig den respekt du alltid tyckt du förtjänat. Folk som inte vet hur världen fungerar är puckon och förtjänar att behandlas därefter, även om de själva inte alltid håller med om att de är puckon, och då är det väldigt praktiskt att helt enkelt gå ut och köpa nya vänner. Pengar kan man aldrig få nog av.

Men även sådana härliga tider tar slut. Polisen fick fatt på en av dina kollegor som tjallade på er andra. De andra svinen pekade ut dig som ledare och på grund av det stora antalet brott ni begått blev straffet väldigt hårt. Du tänker inte ruttna bort på en straffkoloni på någon gudsförgäten planet. Du har redan flytt två gånger, en gång från det tillfälliga fängelset på Jorden och en gång från häktet på rymdstationen Gateway. Du blev dock fångad bägge gångerna och slutligen placerad i kryostasis ombord på fångtransportskeppet.

För en kort stund sedan väcktes du och ett antal av de andra fångarna ombord ur er stasis. Det visade sig att skeppet saboterats av någon. Tillsammans med de andra fångarna tog du skeppet från besättningen.

Du har precis kommit till skeppets brygga efter att ha gjort en utvärdering av skeppets motorer. Personer som saboterade stasisenheten var en jävla amatör. Feedback från intrånget orsakade en överhettning och mindre explosion vid skeppets motor. Du har lyckats stabilisera skeppet med ett par ful-lösningar. Men det återstår fortfarande en del arbete, kvalificerat arbete som dock kan utföras av andra om du får dirigera dem, innan ni kan ta er vidare. Med skeppets egna mekaniker döda så är det bara du som kan göra arbetet. Det blir väl upp till dig att rädda livet på alla ombord, så de gör bäst i att vara tacksama. Förhoppningsvis kan du delegera någon av de smutsigare reparationerna. Vad som är värre är att skeppet förlorade nästan 90% av sitt kvarvarande bränsle i en läcka som uppstod. Om ni ska någonstans gör det bäst i att vara nära.

De andra ombord:
Marcus Carter, fånge
Ingen särsklid typ. En vanlig o-teknisk dödlig.

Gabriel De La Santos, fånge
En kändis. De La Santos är en av Jordens mest kända terrorister/frihetskämpar. Du har inget till övers för ideologisk kamp. Sådana typer tror bara att de är bättre än alla andra.

Samuel Sasher, fånge
Våldsam typ. Sådana försöker alltid sätta sig över de som egentligen är bättre än dem.

Philipe Hearth, fånge
Ingen särskild typ. En vanlig o-teknisk dödlig.

Wen Han, besättning
En av besättningen.

Nicoletta Lacobacci, besättning
Medlem i De La Santos terrornätverk som nästlas sig ombord som säkerhetsvakt och den som befriade er ur kryostasis. Du kanske borde tacka henne med en åktur på The Chris Reynolds Train Of Pleasure.

John Hollender, besättning
Skeppsläkaren ombord. Gjorde inget motstånd och verkar ta övertagandet med irriterat lugn.

Mason, besättning
Skeppets syntet. Gjorde av förklarliga skäl inget motstånd.

Värden och förmågor:

Styrka & fysik – 1t6	Slåss – 1t6
Intelligens & viljestyrka – 1t10	Skjuta – 1t6
Perception & Tur – 1t8	Datorer – 1t8

Tålighet – 3-9-13

Reparera – kan med denna förmåga reparera mekaniska och elektroniska prylar, givet tillräckligt med tid.

Sprängteknik – kan med denna förmåga demolera hinder och objekt, givet tillräckligt med sprängmedel.

Wen Han, andrepilot

Du arbetar för företaget Weyland-Yutani:s avdelning för ”Extern Informationsrekvirering”, det vill säga du är en företagsspion. Och en jäkligt duktig sådan också. Det måste man vara om man ska kunna avancera inom ett sådant företag som W-Y. Något år till som operativ spion så kan du slå dig ned i en kontorsfåtölj och bli betjänad av attraktiva sekreterare för resten av livet.

På ditt nuvarande uppdrag är din täckmantel att vara andrepilot på ett fångtransportskepp på väg till planeten HT-3765. Planeten är med knapp nöd terraformad och har endast två bebyggelser. Den ena är en gruva som fungerar som fångläger för livstidsdömda straffångar. Den andra, och ditt mål, är en terraformingkoloni. Enligt information W-Y tagit del av bedriver gigantföretaget Bio-National hemlig forskning där på xenomorpher. Exakt vad, var och hur vet man inte och det är där du kommer in. Fångtransportskeppet kommer lämna förnödenheter och hämta nytt bränsle på kolonin efter att man lämnat fångarna i gruvan. Förhoppningen är att detta tar ett antal timmar under vilka det är ditt jobb att hitta Bio-Nationals databas med denna forskning och kopiera den. Detta är ett högprofil-uppdrag och om du lyckas kommer det göra mycket för att ta dig närmare den där kontorsfåtöljen.

Som företagsspion har du fria händer från ditt företag och ett omfattande konto att ta från för att uppnå ditt mål. Att vara företagsspion är inte som att vara spion för ett land. Vid händelse av att du tillfångatas av polisen kommer ditt företag, förutsatt att du inte begår alltför grova brott, att använda sig av inofficiella kanaler för att hämta hem dig till företaget. Misslyckanden att medföra den eftersökta informationen ses dock inte på med blida ögon. Än så länge har du lyckats med alla uppdrag och du avser att fortsätta så. Den största risk man löper som spion är att bli påkommen av företaget man spionerar på, i vilket fall man med all säkerhet kommer att försvinna.

För en liten stund sedan saboterade någon skeppet och väckte fångarna ur deras kryostasis. De tog raskt över skeppet och dödade större delen av besättningen. Du slogs medvetslös i kampens inledning och togs levande. Du befinner dig nu på skeppets brygga med de andra ur besättning som överlevde, vaktad. Detta kommer onekligen att försvåra ditt uppdrag.

De andra ombord:
Marcus Carter, fånge
Politisk aktivist som verkar vara väldigt imponerad av Santos.

Gabriel De La Santos, fånge
En av Jordens mest välkända terrorister. Känd för sina många och grymma dåd och sin brinnande dedikation. Att han lätt sig tas levande är förvånande.

Chris Reynolds, fånge
Arrogant, otrevlig typ. Verkar ha mekaniska färdigheter.

Samuel Sasher, fånge
Dömd för mord. Extremt våldsam och obehaglig.

Philipe Hearth, fånge
Dömd för ekonomisk brottlighet. Verkar mest livrädd över situationen han hamnat i.

Nicoletta Lacobacci, besättning
En av säkerhetsvakterna ombord. Och bevisligen en av De La Santos anhängare då hon står med ett vapen riktat mot dig. Du har hållit dig för dig själv större delen av resan och inte lärt känna henne. Men du ser inte samma brinnande dedikation i hennes ögon som du gör i De La Santos.

John Hollender, besättning
Skeppsläkaren ombord. Sur typ som helst sitter och suger på smärtstillande. Gjorde inget motstånd och verkar ta övertagandet med knarkat lugn.

Mason, besättning
Skeppets syntet. Gjorde av förklarliga skäl inget motstånd.

Siffor:

Styrka & fysik – 1t6	Slåss – 1t6
Intelligens & viljestyrka – 1t10	Skjuta – 1t6
Perception & Tur – 1t8	Pilot – 1t12

Tålighet – 3-9-13

FTL-navigering – kan med denna förmåga lägga upp kurser som låter ett skepp i rymden färdas säkert snabbare än ljuset till sin destination.

Nicoletta Lacobacci, säkerhetsvakt/terrorist

När du växte upp var din familj en välbärgad företagarfamilj. Som många barn i överklassen genomgick du genterapi i fosterstadiet för att förbättra dina förmågor. Det är förstås olagligt (för att inte tala om extremt riskfyllt) men med pengar på rätt ställen kan man få myndigheterna att se genom fingrarna. Du blev satt i de bästa av skolor och påbörjade din utbildning till att bli rymdskeppsingenjör. Du trivdes väl egentligen aldrig så värst kring maskiner men av lojalitet till din familj så presterade du alltid väl. Med din reaktionsförmåga och fysik vida över medel drogs du alltid med till mer våldsamma aktiviteter. Kampsportsklubbar och vapenentusiastföreningar.

Dina föräldrars företag involverade sig i en hel del i riskabla affärer och i ett slag förlorade de allt och blev även skuldsatta upp över öronen. Utan examen och med halvtaskiga betyg hade du ingen möjlighet att ta ett ingenjörsjobb för att hjälpa dem. En vän på en av vapenföreningarna tipsade dig om att man kan göra bra pengar på att jaga kriminella, som prisjägare.

Du har sysslat med att jaga kriminella i över fem år nu, och även om du under det första året presterade väldigt dåligt och gjorde i stort sett alla nybörjarmisstag så har du nu blivit riktigt bra på det. Tyvärr har det inte inneburit så mycket pengar som du hoppades på och din familjs skuld har långsamt växt. Dina föräldrar hotas nu av slutgiltig utmätning. Det vill säga inkassobolagen kommer ta deras organ för att betala en del av skulderna. Du kan inte låta det hända och har därför letat efter ett jobb som betalar tillräckligt mycket för att betala av skulden en gång för alla.

Terroristen Gabriel De La Santos, en så kallad frihetskämpe för Jordens fattiga, är ditt mål. Storföretaget GrantCorp din uppdragsgivare. Normalt sett är det myndigheter som betalar din lön men summan GrantCorp erbjuder är mycket stor och kommer att täcka en tredjedel av skulden och ge dig betydligt mer tid att jobba av det sista.

De La Santos terrornätverk är mycket stort och du lyckades relativt enkelt infiltrera det, men du kunde inte komma i närheten av Santos själv. Men du hade tur. Santos åkte fast nyligen och efter en rask rättegång dömdes han till livstids straffarbete. GrantCorp vill fortfarande ha honom för egen utfrågning och erbjöd sig att dubbla ditt arvode. Genom en vän lyckades du fejka en identitet och bli placerad på Santos fångtransportskepp som säkerhetsvakt. Planen var att sabotera skeppets motor vid givna koordinater på resan, pacificera besättningen och sedan invänta GrantCorps skepp. Tyvärr gick inte allt som tänkt. Viruset du placerade i datorn aktiverades inte när det skulle och omständigheterna gjorde det omöjligt för dig att manuellt rätta till det. Istället aktiverades det alldeles för sent, när ni nästan kommit fram till er destination. Och inte nog med det, inte bara orsakade viruset en explosion i motorerna utan även en feedback i systemet som väckte fångarna ur sin kryostasis.

Det var uppenbart att fångarna skulle överta skeppet och du lyckades övertyga De La Santos att du tillhörde hans organisation, vilket ju delvis är sant då du redan infiltrerat den, och att det var du som släppt honom fri. Du befinner dig just nu på bryggan och vaktar de av besättningen som tagits levande. Ditt uppdrag har försvårats men kan kanske räddas. Kan du bara se till att skeppet tar sig till koordinaterna där GrantCorp väntar så borde det ordna sig. Fångarna lär vilja ta sig tillbaka till Jorden och koordinaterna ligger på vägen. GrantCorp vill ha De La Santos levande och ingen betalning utgår för en död terrorist. All denna blodspilla gör dig illa till mods. Du må vara extremt kompetent när det kommer till att hantera dödlig kraft, men du har alltid bedrivit ditt yrke med finess och har faktiskt aldrig dödat någon.

De andra ombord:
Marcus Carter, fånge
Dömd för sin medverkan i en facklig strejk som utmynnade i upplopp. Höll igen en del i striden mot besättningen och verkade ovillig att döda dem.

Gabriel De La Santos, fånge
Ditt byte och tillika en av Jordens mest kända, och farligaste, terrorister. Det är tydligt att han brinner av övertygelse för sin sak, rättigheter för Jordens fattiga. Du har övertygat honom om att du tillhör hans terrornätverk.

Chris Reynolds, fånge
Bankrånare och mekaniskt geni. Verkar ha världens största ego.

Samuel Sasher, fånge
Dömd för mord. Extremt våldsam och obehaglig.

Philipe Hearth, fånge
Dömd för ekonomisk brottlighet. Verkar mest livrädd över situationen.

Wen Han, besättning
Skeppets andrestyrman. Han har hållit sig för sig själv större delen av resan.

John Hollender, besättning
Skeppsläkaren ombord. Sur typ som helst sitter och suger på smärtstillande.

Mason, besättning
Skeppets syntet. Gjorde av förklarliga skäl inget motstånd.

Siffor:

Styrka & fysik – 1t12	Skjuta – 1t12
Perception & Tur – 1t10	Slåss – 1t12
Intelligens & viljestyrka – 1t10	Datorer – 1t8

Tålighet – 6-11-16

Earl Hosseini

När du växte upp drömde du alltid om att få bege dig ut i rymden, till mänsklighetens yttersta gräns. Tyvärr var du inte den skarpaste kniven i lådan och platser på forskningsskepp går sällan till medelmåttor. Du utbildade dig istället till mekaniker och fortsatte drömma.

Många, långa och tråkiga år senare fick du chansen att uppfylla din dröm. Plats som mekaniker på en gudsförgäten stenbit så långt ut i rymden man kan komma. En terraformingkoloni skulle expanderas och man behövde bland annat mekaniker. Din hustru lämnade dig och tog med sig era två barn när du förklarade att du tänkte åka, men du lät dig inte nedslås. Visst har du saknat dina söner, men du har brevkontakt med dem och har alltid känt dig stolt över din insats i att expandera mänsklighetens inflytande i universum. De andra kolonisatörerna blev din familj och du har trivts mycket bra på HT-3765 under de sex år du levt här. Fram till nyligen det vill säga.

När larmet, det stora nu-går-allt-åt-helvete-larmet, gick befann du dig i en av de yttre förrådsenheterna och höll på med en rutinmässig kontroll av ventilationssystemet. Sekunderna efter skakades kolonin av en explosion, du slog i huvudet och tappade medvetandet.

Du har ingen aning om hur länge du var medvetslös. När du vaknade försökte du ta dig tillbaka till kolonins huvudkomplex genom en accesskorridor. Genom hjärnskakningens dimma såg du hur Sebastian, en av terraformingteknikerna, och hans hustru höll på att försegla korridorens säkerhetsdörr med en svets. Du försökte få dem att sluta, sa att ni måste tillbaka till kolonin och hjälpa till om det gick. Men Sebastian insisterade på att det var för sent, att alla redan var så gott som döda och att det skulle ni också bli om ni inte låste in er här.

Du var för svag för att protestera och dörren svetsades igen. Över intercomen kunde du höra skrik och skottlossning. Sebastian sa bara att något gått snett med forskningen som bedrevs under berget och vägrade sedan prata om det.

Du har nu varit inlåst med Sebastian och hans hustru i snart fyra veckor. Ni har inte lyckats sända ett nödmeddelande utan har fått hoppas att en transport till kolonin ska komma förbi. Du vill gärna bort från de båda andra överlevarna. Du tål dem knappt som det är.

Du har bra koll på basens alla skrymslen och vrår och vet var det mesta finns. Utöver själva kolonin med dess yttre enheter finns det en forskningsbas. Det är den enda delen du inte har någon koll på. Bara forskarna och deras egen personal har tillgång dit. Man tar sig dit via en monorailbana som finns i basens källare.

De andra överlevarna:
Sebastian Blox
En av terraformingsteknikerna på kolonin. Sebastian var den som insisterade på att ni var tvungna att snabbt försegla dörren och låsa in er. Du hade haft väldigt lite med honom och hans hustru att göra innan ni förseglade er. Nu efter att ha varit inlåst med honom så avskyr du honom. Han är en opportunistisk fjant och du borde inte ha låtit honom övertala dig till att stanna kvar inlåst.

Elena Blox
Sebastians hustru. Hon fick minsann söka skydd med er, till skillnad från alla andra som bodde på kolonin. Hon säger inte så mycket och glad är du för det. Även hon terraformingtekniker till yrket.

Värden och förmågor:
Styrka & fysik – 1t8
Intelligens & viljestyrka – 1t8
Perception & Tur – 1t8
Slåss – 1t6
Skjuta – 1t8

Tålighet – 4-10-14

Reparera – kan med denna förmåga reparera mekaniska och elektroniska prylar, givet tillräckligt med tid.

John Hollender

Jävla skit. Livet är så mycket skönare när man har en vägg av morfin som separerar sinnet från kroppen med alla dess skavanker och svagheter. Dina föräldrar tvingade in dig på läkarlinjen med sina höga förhoppningar och förväntningar på sin son. Och visst så klarade du skolan, men kanske mer på grund av att farsgubben betalade för att man skulle se genom fingrarna på dina alla klaverklamp och misstag.

Det var under studietiden du började ditt beroende. Men va fan, du är ju knappast nån tjackpundare som begår småbrott för dina fix. Som utbildad läkare har man tillgång till det mesta med lite kreativ journalföring, och så länge jobbet sköts någotsånär så är det ingen som frågar. Du har ditt beroende under kontroll och skulle visst kunna sluta när du vill, men du vill inte.

Efter examen blev det såklart en fin AT-tjänst i familjens regi. Sedan gick såklart farsgubben och blev påkörd av en bil. Utan hans beskydd så hivades du ut från de fina salongerna så fort AT-tjänsten var klar. Sötebrödsdagarna var över så istället fick det bli det ena skitkneget efter det andra.

De flesta av dina jobb har du haft på djuprymdsexpeditioner, så även detta jobb ombord på Polstjärnan. I praktiken inget att göra förutom att kolla till fångarna lite då å då. Inget hårt jobb då du knappast skulle bli klandrad om något av svinen skulle dö på resan.

När fångarna tog över skeppet låg du nedknarkad i ditt rum och var inte precis i stånd till att hjälpa till att försvara skeppet. Inte för att du hade brytt dig ändå. Du skiter i dina så kallade kollegor och om du kan tjäna en hacka på den här situationen så har du inga problem att göra så. Jag menar, om någon behöver akut hjärtkirurgi så befinner de sig i en ganska prekär förhandlingssituation.

De andra ombord:
Du har inget till övers för varken kollegor, fångar eller den där fjantiga synteten. Vill de ha din hjälp får de göra sig förtjänt av den. Och om möjligheter att bekosta framtida fix skulle presentera sig har du inga problem att alliera dig med vem som helst.

Värden och förmågor:

Styrka & fysik – 1t6	Slåss – 1t6
Intelligens & viljestyrka – 1t8	Skjuta – 1t6
Perception & Tur – 1t8	

Tålighet – 3-9-13

Medicin – kan med denna förmåga ge första hjälpen till skadade och genomföra kirurgiska ingrepp med rätt utrustning.

Inledningsrollpersoner

Amanda Horner, Kapten
Kapten sedan många år på Polstjärnan. Du kan skeppet utan och innan. Hård men rättvis. Ligger och sover i din hytt.
Slåss: t8 Skjuta: t8 Tålighet: 4-10-14

Mahmoud Aldebe, 1:e styrman
Pilot och navigatör på Polstjärnan. Gillar inte att transporta så här pass farlig last och har ansökt om förflyttning. Detta är sista resan med Polstjärnan. Sitter på bryggan.
Slåss: t6 Skjuta: t6 Tålighet: 3-9-13

Melissa Hound, 2:e mekaniker
Egentligen vill du slåss mot storföretagen men det är inte så världen fungerar, Det bästa man kan göra är väl att jobba för regeringar. Även om det bara är marginellt bättre. Sitter och mekar med en radiostyrd helikopter i allmänrummet.
Slåss: t6 Skjuta: t8 Tålighet: 3-9-13

Grey Norton, Säkerhetschef
Man skulle kunna tro att transport av fångar skulle innebära mer spänning, men icke. Inte desto mindre har du fått en hel bunt säkerhetsvakter att bossa runt på denna resa. Skit samma så länge du har din sprit. Sitter i ditt rum och shottar tequila.
Slåss: t6 Skjuta: t6 Tålighet: 3-9-13

Jean Gunther, säkerhetsvakt
Inte del av Polstjärnans ordinarie besättning. Skittråkigt uppdrag med en säkerhetschef som bara super hela tiden. Sitter på bryggan och har tråkigt. Utrustad med en chock-batong.
Slåss: t10 Skjuta: t8 Tålighet: 4-10-14