

BAKGRUND

Rollspelet utspelar sig i en viktoriansk fantasyvärld där ett splittrat Imperium fungerar som centrum för äventyr.

Förr var Imperiet det mäktigaste och vackraste som världen lagt sina ögon på. Lärda och maktutövare kom från fjärran för att beskåda Imperiets skönheter. De kejsrerliga arkitekterna gjorde de mest häpnadsväckande byggnader, smederna tillverkade verktyg gjort endast på det finaste stålet bergen kunde ge och de stora universiteten låg alltid i vetenskapens framkant.

Ett stort hot mot Imperiets skönhet var de vidsträckta rikena i söder. Där hade mystiker, som länge levt under förtryck, äntligen tagit sin rättmätiga plats som härskare och erövrare. En kapprusning påbörjades och i flera år pumpade Imperiets fabriker ut ändlösa mängder av vapen, bomber och stridsmaskiner. Den militära positionen stärktes, men på stor bekostnad. Att mobilisera ett helt kejsardöme visar sig vara en mycket kostsam process som inte alla verkar vilja vara en del utav.

I de östra delarna av Imperiet ligger många av dess mest blomstrande industrier och deras ägare. Dessa har i ett hemligt möte sagt att Imperiet inte har en chans emot herraväldet i söder och man beslutar att avgå från staten för att inte stödja mobiliseringen. Men kriget kom aldrig.

Södern hade stängt sina gränser tidigt, inget kom in och inget kom ut. Så nu satt Imperiet och dess undersåtar med en armé utan krig och en statskassa som körts ned i backen rejält. Ögonen vänds då mot de förrädiska industriägarna och kejsaren kräver en förklaring. När staten inte får något besked, marscherar man österut för att återta industrierna med våld – en invasion.

Väl på provinsgränsen stöter man på ett våldsamt motstånd; industrierna hade egna arméer för att försvara sina gränser tappert. De största företagen hade ingått i ett kartell, en union, för att stärka sin politiska och militära position bland folket, vilket enade deras styrkor likt en nation.

Utan sina bästa tillverkare låg det kejsrerliga gardet i teknologisk nackdel och såg sig snabbt övermannade av Unionens trupper. Imperiets generaler kunde inte se sig själva med skammen att kapitulera och stridandet fortsatte ända in till den kejsrerliga huvudstaden, varpå kejsaren avrättas och staden bränns ned.

Kejsardömet splittras. En kärndel som kretsar kring huvudstaden håller sig lojala till staten. Resterande provinser av Imperiet ser det som en chans att bryta sig loss från statens tunga bojor och en rad självständighetsförklaringar börjar rulla in.

Den avlidne regentens dotter tar då sin plats på tronen. Hon förstår att innan kejsardömet kan återfå sin forna skönhet, måste man vinna tillbaka folkets förtroende. Med detta sätter hon en rad politiska reformer igång, som bland annat en stabil a-kassa,

offentlig sektor och medborgarförsäkringar. Man erbjuder närliggande stater att skriva under ett välfärdsavtal, där staterna betalar skatt till Imperiet och i gengäld får utbildning och sjukvård till sina invånare. Unionen ser detta som ett hot och tar då tag i sin utrikespolitik. De erbjuder militärt skydd och avancerad teknologi till sina grannar, i utbyte mot staternas lojalitet.

Så även om de fria staterna värnar om sin självständighet, så ingår de flesta i någon sorts politisk allians med något av de större blocken.

Spelarnas roll

Spelarna tar rollen som ingenjörer med olika bakgrunder. På ett eller annat sätt har de gjort ett tillfälligt stopp vid den neutrala luftstationen **Amadeus**. Här kan man märka hur misstänksamma blickar delas ut och spänningar mellan alla grupper uppstår. Huvudsakligen finns det tre grupper som befinner sig på stationen – Ett kejsrerligt regemente på väg hem, en grupp Unionssoldater ur specialstyrkan på hemligt uppdrag och en lite lösare grupp fria skrothandlare som varit på handelsresa i **Balvanien**.

Information

Att både Unionens och Imperiets militära styrkor finns representerade på stationen är ingen slump. Allt detta är planerat av en terrororganisation som kallas "Kejsarens Arvtagare". De har infiltrerat båda grupperna och ska iscensätta ett fejkat gisslandrama för att provocera fram ett enighetskrig mellan stormakterna.

Med tanke på att det står "intrigerna kokar" i gothconfoldern (bra skrivit där, Skräpskar...) så måste vi ha något fett intro som visar att det är spännigt på stationen mellan alla fraktioner.

Alla kan t.ex börja på en pub. Imperiesoldaterna brukar sitta där, drickandes och högljudda. När Unionsmilitären stövlar in så blir allting tyst. Lite bråk och spänning uppstår, men blir avbrutet av bartendern. "Ska ni käfta och slåss, så går ni ut. Förstått?". Båda parterna lugnar ned sig och nästföljande dag så umgås Unionssoldaterna någon annanstans. Då vill de kejsrerliga trupperna glatt och högt konstatera hur skönt det är att slippa de där "oljade rättorna". När en av de andra besökarna faller en kommentar så blir soldaterna extremt provocerade och nu kan inte ens bartendern förhindra ett barslagsmål. Det slutar med att polisen dyker upp och slänger ut alla.

Dagen efter sitter rollpersonerna på sina håll och är EXTREMT UTTRÅKADE. Soldaterna blir märkbart rastlösa. Då går Alfred Weiss, chefsingenjör på stationen, omkring och frågar om ingenjörer.

Maskinrummet är ett större rum med flera ångpannor och generatorer. Förutom den vanliga ingången så går det att ta sig in och ut via olika servicetunnlar som löper genom hela Amadeus. Tunnlarna är trånga och man får huka sig igenom, ibland även krypa.

I borte ändan av rummet ligger det sex stycken kroppar med bundna händer. Detta är stationens maskintekniker som blev skjutna av terroristerna som överföll maskinrummet.

Förbindelsen mellan ångpannorna och själva maskinen har blivit klippta. Dessutom har någon utsatt maskinerna för övertryck, vilket har spräckt vissa tryckbehållare. Det finns ett skåp som är sparsamt utrustat med reservdelar: några järnrör och lite fästtejp. Tryckbehållarna går att svetsa igen och förbindelsen kan repareras genom att lägga nya järnrör emellan.

Så fort maskinerna börjar fungera igen kommer fem män att smyga ned för trappan med dragna revolverar. Om någon av RP försöker prata med dem så frågar en av dem "Styrka genom...?". Detta är ett kodord för terroristorganisationen och det rätta svaret är "enighet", men detta vet inte rollpersonerna. Svarar de fel eller börjar tveka så kommer männen börja skjuta. Om rollpersonerna lyckas gissa rätt svar, dock, så kommer de ändå bli misstänksamt behandlade och kanske till och med angripna ändå.

AKT 2

När rollpersonerna kommer tillbaka inser de att det är helt folktomt på torget. Inte en själ syns till förutom en och annan döing som ligger utspridd. De blir ropade på och ser att polismästaren sitter hukad inne i en butik. När rollpersonerna går dit så börjar han förklara:

- De två militärgrupperna som fanns på stationen började växla eld på torget. Några blev skjutna och mystikern blev kidnappad av Unionstrupperna.

- De kejserliga soldaterna började evakuera vissa civila till deras skepp.

- Fem man ur polisen blev skjutna under eldstriden, tre avled och två ligger skadade i barriaden.

- De kejserliga trupperna verkar inte ha gett sig av och är antagligen i hangaren.

- Unionstrupperna har bunkrat upp sig i sjukstugan. De har skjutit mot alla som kommit nära.

- Kontrolltornet verkar vara igenbommat och ingen svarar på intercom.

- Polismästaren ber dem gå ut och "kolla läget".

Polisen måste vakta de civila och ingen annan verkar vara stridsutbildad.

När RP kommer fram så ser de att porten är stängd. Upe i kontrollrummet sitter flera kejserliga soldater. När RP närmar sig ropar en av de "Halt! Vem där?" och riktar sin bössa mot dem. Om RP visar sig fredliga, eller Zoltan tillkännager sig som kejserlig militär, så kommer de få prata med Kapten Daecher som förklarar vad som hänt ur deras synpunkt.

- En grupp soldater tog med sig mystikern på en "promenad" utan order. När de återvände och Kaptenen vägrade åka utan henne så utbröt ett myteri ombord. Kaptenen och en handfull soldater lyckades fly med en kulspruta, några lådor ammunition och det mesta av skeppets tyngre vapen.

- Terroristerna försöker fly med luftskeppet, men soldaterna har lyckats lägga hangaren under belägring och med regelbunden eldgivning har de förhindrat terroristerna att åka någonstans.

- Terroristerna har i sin tur lyckats befästa hangaren och det vore självmord att storma in. Båda parterna befinner sig i ett dödläge.

- Civila finns ombord på skeppet, så de kan inte skjuta ned det.

- Planen är att avsätta en mindre grupp soldater och storma sjukstugan för att få tillbaka mystikern. Sedan försöka med tunga vapen anfalla hangaren och ta tillbaka skeppet. Planen är dock mycket riskabel men det verkar inte som man har något annat val i nuläget.

När RP närmar sig sjukstugan ser de hur flera gevärsmynningar pekar ut ur de krossade fönstren. "Halt! Vi skjuter skarpt!". När de ser att Sabrina är med dem så kommer de att släppas in och få tala med Sergeant Bauer. Löjtnant Strauss är "ute på patrull" och Bauer vill sitta kvar och vakta sjukstugan. Han och flera av soldaterna är medlemmar i terroristorganisationen och kommer inte under några omständigheter släppa mystikern. Rollpersonerna kan försöka förhandla sig loss fången. Ett misslyckat försök gör att mystikern skjuts. Ett lyckat försök gör att soldaten som släpper fången skjuts för "ordervägran". Dålig stämning sprider sig fort och det tar inte lång tid innan soldaterna börjar vända sig mot varandra och eldstrid påbörjas.

Om RP tar sig segrande ur striden kommer en överlevande av de "riktiga" soldaterna presentera sig som Korpral Erik Hoffman. De vill gärna hjälpa rollpersonerna.

Ett annat sätt att ta sig in är att krypa igenom servicetunnlarna. På så sätt kommer de in i den

sjukcell som mystikern sitter i. En soldat står utanför på vakt, men annars är det relativt folktomt. Mystikern har blivit itvingad ett piller för att förhindra hennes mysticism. Detta gör henne väldigt dåsig och förvirrad.

Hissen till kontrolltornet är saboterad, så det enda sättet att ta sig upp är via en stege som löper genom en servicetunnel. Väl uppe är dörren igenbommad, antingen måste den dyrkas upp eller sprängas upp. I kontrolltornet finns ett antal terrorister som sitter och försöker kommunicera med sina kumpaner. Teknikerna är skjutna och ligger i ett hörn. Stormen stör telegrafan och det verkar vara en omöjlighet att få ut något sorts meddelande.

I kontrolltornet finns också en blueprint över stationen där man markerat ut platser där bomber är utsatta.

Från kontrolltornet löper ännu en servicetunnel som leder ned till torrdockan där nödubåten finns.

AKT 3

Nere i torrdockan kan RP ser hur några terrorister står och packar ned lådor i ubåten. Det är sju man totalt, fyra av dessa är hantlangare och tre är underbossar eller löjtnanter i organisationen, däribland löjtnant Strauss. De kommer försöka övertala rollpersonerna att låta dem gå och sen kommer de att öppna eld.

Om rollpersonerna har mystikern med sig har hon börjat kvicka till och kommer understöda dem med mysticism.

När RP flytt så kommer terroristerna och deras "vittnen" ha kommit undan med det kejserliga luftskeppet. Dock litat kejsarinnan mer på mystikerns ord mot de civila, eftersom mystikern är känd som en lojal och pålitlig person genom hela Imperiet. Terroristerna döms för landsförräderi och avrättas enligt kejserlig lag.

Om RP flyr utan mystikern så kommer terroristernas plan att gå i verk. Unionen beskylls för att ha angripit kejserliga trupper på neutral mark och relationen mellan stormakterna blir alltmer spända.

Terroristerna kommer ha befäst hangaren tungt.

Om RP använder ångvandraren så kommer de kejserliga soldaterna utanför att öppna portarna åt dem och erbjuda understödseld från deras skyttevärn med bl.a kulspruta och granatkastare.

Terroristerna kommer ha få pansarbrytande vapen, prickskyttar och ett kanontorn utsatta.

På skeppet finns väldigt lite motstånd. Så fort en eller flera av soldaterna blir sårade så kommer de att ge sig. De civila finns i matsalen, vettskrämda.

Om RP lyckas fly med mystikern så kommer man att förstå hur Löjtnant Strauss och flera nyckelmedlemmar ur terroristorganisationen har lyckats fly från stationen. Med hjälp av bevis och mystikerns välbehövda inflytande så lyckas Unionen fälla Strauss för landsförräderi och han avrättas enligt lag. Samarbetet gör att banden mellan Unionen och Imperiet stärks.

Om RP lyckas fly utan mystikern eller bevis har Strauss undkommit explosionen, men utan tillräckliga bevis så viftar man bort dessa anklagelser som Imperiepropaganda. Relationen mellan de två stormakterna blir alltmer spända.

STRIDSPOÄNG (SP)

=====

Så fort en strid påbörjas så blir alla inblandade tilldelade (SMI x 4 + 1T10) SP. Detta är det maxantal SP som rollpersonen kommer att ha under hela striden. Den som har högst antal SP får göra en stridshandling. När stridshandlingen är gjord, dras SP bort från rollpersonen och det är nu den som har högst SP efter det som får handla.

När en stridshandling utförs, så får alla som är berörda av handlingen göra en responshandling. En responshandling innebär att den som påverkas av stridshandlingen får omedelbart spendera SP för att motarbeta den. Ett exempel kan vara att slänga sig i skydd eller ducka när man blir skjuten på. En rollperson får bara göra en responshandling om han/hon har SP kvar att göra det. En responshandling kostar lika mycket som en vanlig.

När alla gjort slut på sina SP eller inte kan/vill utföra fler stridshandlingar så påbörjas ny runda och allas SP fylls på igen till max.

En attack kostar dubbelt så mycket SP som man vill att attacken ska ha i FV. FVet får förstås inte överstiga det FV man har i färdigheten som bas.

Om en person misslyckas med sin anfallshandling i närstrid, så kostar det inga SP att parera/avleda attacken (vilket lyckas automatiskt). Om försvararen kan och väljer att följa upp en parering med ett anfall, en så kallad counter-attack, så får anfallaren en negativ modifiering på sitt pareringsslag. Detta för att simulera den öppning som anfallaren ger i sitt försvar när dennes attack blivit avvärjd.

För varje parerad attack blir det gradvis svårare att göra anfallshandlingar.

RÖRELSEHANDLINGAR

=====

Handling	Kostnad (SP)
Förflyttning	8 första rutan, sen 4/m
Ståendes till sittandes	4
Sittandes till liggandes	4
Ståendes till liggandes	8
Liggandes till sittandes	8
Liggandes till ståendes	12
Sittandes till stående	8
Släppa föremål	2
Plocka upp föremål	8
Kasta föremål	FV
Klättra	12/m
Slänga sig en ruta	4*

*räknas som liggandes under nästa handling, svårare att träffa.

STRIDSHANDLINGAR

=====

Handling	Kostnad (SP)
----------	--------------

	FV
Attack	
Försvar	FV
Ladda om gevär	30
Ladda om revolver	15 bas 4 per kula
Ladda om musköt	120
Ladda om dikrensare	20 bas 4 per kula
Sikta	10*
Pumpa luftgevär	120
Pumpa luftpistol	60
*+1 i FV per 10SP man väljer att sikta. Man får som mest +5 i FV av att sikta.	

Små handlingar	10
Normala handlingar	20
Större handlingar	30

När en rollperson tar skada så ges en minusmodifiering på alla FV slag, likgiltigt med antal skadepoäng som rollpersonen fått, tills skadan är läkt. 50% av modifieringen kan temporärt tas bort med första hjälpen, men skadepoängen tas inte bort förrän de läkt helt.

Rollpersonen börjar också blöda så fort denne blivit skadad av ett vapen. För varje runda som går utan att såret läggs om så tar rollpersonen 1T3 skadepoäng.

En stridsrunda har ingen fast tidsåtgång.

SAMMANFATTNING

RP är ingenjörer med militär erfarenhet. De befinner sig på den neutrala luftstationen Amadeus, som ligger ute på den stora sjön. En kraftig storm gör att hela stationen sätts i lås och inga skepp tillåts åka iväg. På stationen finns bl.a en mystiker från Imperiet med eskort och en specialstyrka från Unionen.

Samtidigt slutar stationens maskineri att fungera och ingenjörsteamet svarar inte på intercom (för att maskineriet slutat fungera?), så RP samlas ihop som en ad hoc reparationsgrupp och skickas ned för att undersöka vad som gått snett. Väl där nere inser man att ångmaskinen har saboterats och ingenjörerna ligger skjutna på golvet. Ett terroristattentat är på gång (DUNDUNDUN). Om RP lyckas laga ångmaskinen kommer en grupp terrorister ned för att kolla varför saker och ting fungerar igen. När terroristerna försäkrat sig om att RP inte är med dem så börjar de skjuta.

Väl tillbaka möts de av polischefen på stationen som förklarar situationen för dem: kaos har utbrytit på stationen och mystikern har blivit kidnappad av unionssoldaterna.

Terrorister har infiltrerat båda eskorterna. De kejsersliga trupperna fick vissa av sina soldater dödade medan andra hann smita undan. Terroristerna, iklädda kejsersliga uniformer, har nu befäst hangaren tungt och de riktiga kejsersliga trupperna har satt hangaren under belägring vilket förhindrar terroristerna från att åka därifrån.

Terroristerna har en grupp civila ombord på det kejsersliga luftskeppet som de tänkt ta tillbaka som falska vittnen.

Unionstrupperna sitter i sin tur i en annan del och de terroristtrogna, däribland deras befälhavare, iscensätter ett fejkat gisslandrama där den egentliga planen är att skjuta mystikern.

Rollpersonerna har följande alternativ:

- Hjälpa de kejsersliga trupperna att ta tillbaka mystikern och deras skepp för att sedan fly stationen med riktiga bevis.
- Förhandla mystikern från unionstrupperna (vilket kommer avslöja terroristerna) och fly med mystikern i nödubåten på stationen. De riktiga unionstrupperna hjälper de kejsersliga med att ta tillbaka hangaren.
- Smyga ut mystikern själva och ta nödubåten.

Nödubåten kommer finnas i en torrdocka där terroristledarna har gjort sig beredda att ge sig av innan organisationen spränger hela stationen. För att ta sig till torrdockan måste man ta sig via

kontrollrummet som terroristerna befäst.

Det finns en ångvandrare ombord på stationen, konstruerad för underhållningsarbete. Men med lite MacGyver-tricks så går den att göras om till en stridsplattform.

OCH PÅ TAL OM DET!

McGyver-moments

- Ångvandraren som ska konverteras till stridsvandrare
- Fixa ångmaskinen
- Försöka bryta sig in i kontrolltornet