

*Krigshjärta Presenterar:*

# Luftskeppens Herre

*En matiné i Krigshjärtatappning, av Martina Jansson,  
Gustav Andersson och Adrian Bergström*



## **Innehållsförteckning**

1. Vision
  2. SLP:er
  3. SL-tips om karaktärerna
  4. Innan spelstart
  5. Scenario
  6. Scen 1 - Willkommen im Dchungel
  7. Scen 2 - Eye of the Tiger
  8. Scen 3 - Freund oder Feind
  9. Scen 4 - Piraten überall
  10. Scen 5 - Fliegen ist leben
  11. Eftertexter
- Appendix: Karaktärerna

# Hej och välkommen till Luftskeppens Herre!

Som spelledare är det din uppgift att förmedla vår (skribenternas) vision och ha jätteroligt tillsammans med din spelgrupp! För att det skall kunna ske måste du givetvis få höra vad vi tänkt oss, och hur vi tror att scenariot skall funka bäst!

Vi kör lite Q&A på det!

## Vaddå vision, är inte det mer nån lajvgrej?

Har du missat att Krigshjärta är en av Sveriges mest populära lajvkampanjer. Klart vi har en vision. Några centrala delar är "KH är inte HK", "Rule of Cool" och "Intriger stavas pyro".

## KH är inte HK - förklara?

Krigshjärta använder stora mängder historisk inspiration från flera olika tidsåldrar och delar av världen (OK, främst Europa), allt från de vikingalika Skaegi till de högteknologiska, utdöende Danna´gil. Steampunk blandas med svärd blandas med nittonhundratalsideologier i en vild och häftig värld som inte behöver förhålla sig till gammeldags könsroller och tankesätt. Krigshjärta är trovärdigt utan att vara realistiskt eller historiskt korrekt. Njut av det, och utnyttja det för att ställa saker på huvudet!

## Det låter ganska konstigt, faktiskt.

Get det en chans. Snart kommer du älska det.

## OK, tillbaka till visonen. Berätta nu.

Det här scenariot skall spelas i högt tempo och kännas filmiskt. Spelarna skall vara huvudpersoner även om det kan kännas frestande att lägga massa energi på de häftiga SLP:erna. Personerna man möter skall kännas äkta och vara visuellt häftiga oavsett om de är snygga eller fula, biffiga eller klena, svarta eller vita, män eller kvinnor, som spelledare bör du se utanför den vanliga lådan och presentera både tvålfagra män, fulstarka brudar, och allt däremellan. Använd hela paletten på mänskligt utseende!

Ni har bara fem timmar på er, så håll actionnivån hög och behåll spelarnas intresse med nya problem att lösa. Stilen är matiné och humor, scenariot bör bara dra åt det mörka när Schöner är i bild.

När vi har beräknat tidsåtgång så har vi tänkt en halvtimme för uppstart, en halvtimme var på scen 1 och 3, en timme var på de övriga scenerna, och en halvtimme på "eftertexter" och lite snack. Man behöver kanske ibland sparka spelarna lite i häcken så att de fortsätter framåt, hjälp dem att behålla momentum och spela äventyret utan att bli stående i trista situationer. Locka dem med spännande ljud, tvinga dem framåt med gångar som rasar bakom dem, jaga dem med pirater, allt det där.

Och visar det sig mot slutet att man har gott om tid så är det ju bara att fläska på rejält i slutstriden och låta den pågå länge både på luften och i marken.

## SLP:er

Några SLP:er är viktigare än andra i det här scenariot, de beskrivs här. I övrigt: räkna med att det finns ett tjugotal människor ombord på luftskeppet Rotauge, minst ett förtiotal pirater med Schöner och en rejäl bunt slavarbetare, och det är coolt att kunna kasta namn och beskrivningar på dem vid behov (en namngiven SLP väcker mer intressen än en onamnad). I alla grupperingar är det ungefär 50/50 män och kvinnor, och hudfärg är i Krigshjärtavärlden inte knutet till geografi – det finns gott om folk i alla länder som inte är europeiskt ljushylda utan att det betyder att de kommer från en annan del av världen.

De viktigaste SLP:erna i scenariot är:

### **Hannele Allein - världens bästa luftskeppspilot**

En ruggedly handsome kvinna nånstans mellan 30 och 40, som lever för äventyret. En period var hon populär gäst på de stora festerna i Kretzburg, trots (eller kanske tack vare) sin totala brist på respekt för de högre klasserna. Allein är arbetarklassdottern som genom sin sällsynta aeronautiska talang arbetade sig hela vägen upp till att bli Arsenalens mest prisade pilot – fram till myteriet.

Faktum är att Allein aldrig hade chansen att agera under myteriet, andrepiloten på Schwertfisch stod vid rodret och Allein låg och sov. Hon är Schöners fånge, inte en medbrottsling, och hittills har hon vägrat hjälpa piraten med denna ´gil-skeppet – något som förärat henne rätt mycket stryk och en egen cell.

Allein är huvudsakligen uttråkad och hämndlysten, och vill gärna hem till Kretzburg och återupprätta sitt namn och goda rykte.

### **f.d. Oberst Konrad Schöner - piratkaptenen**

Schöner ledde ett kallhamrat kompani under cordovkrigen, men efter en dispyt med högre befäl fastnade han i en komplott som gav honom vanärande avsked med (i huvudsak påhittade) kontraktsbrott, krigsförbrytelser och förskingringar i bagaget. Åter i Dönland samlade han genom karisma och hot ihop delar av sitt kompani, stal ett mindre luftskepp och försvann från civilisationen. De har i flera år attackerat ensligt belägna utposter och stulit både utrustning och människor, och tack vare sin rörlighet och förslagenhet har ingen underrättelsejänst ännu fått trovärdigt uppgifter om var han befinner sig.

De senaste månaderna har han och hans underhuggare restaurerat ett gigantiskt denna ´gilskt luftskepp, som Schöner vill använda till att ta hämnd på det maktfullkomliga Gillet- denna cancersvulst på samhällets kropp. Han ser sig som en god man med framtidsvisioner.

### **Heinrich Scoville - den leende mannen**

Det här skall vara en förbryllande och kort bekantskap, Scoville har på sätt och vis ingenting med någonting att göra men är ändå på rätt plats, han är en underrättelseofficer som såg ett tillfälle att komma närmre Schöner och tog det, även om det innebar att han var tvungen att låta sig själv bli fånge vid en utpost. Ganska snart hade Scoville nästlat sig in hos Schöner, men när han försökte hjälpa Allein att fly blev han snabbt persona non grata och undkom knappt med sitt liv. Schöner tror att han är död, och det skulle han nog varit om han inte mött Lachlainn. Scoville har haft en del med denna ´gil att göra, och Sökaren uppskattar trots sitt kärva sätt sällskapet. Scovilles främsta drivkraft

är att ta sig tillbaka och rapportera till överordnade, och han använder sin skada som skäl att inte följa rollpersonerna – men han tar gärna chansen att sluta upp med Rotauges besättning för att lämna djungeln! (Scoville kommer vara spårlöst försvunnen när de landar i Dönland, om gruppen får för sig att fråga)

### **Lachlainn - vetenskapare och danna´gil**

På Mineas fastland är danna´giler inte uppskattade alls, fnoskiga relikter från ett utdött imperium. Populär vidskepelse hävdar att det spetsörade, teknologiskt högt förfinade folket saknar själar, och de kallas även "Själlösa". Lachlainn är dock inte fastlandsdanna´gil, han kommer från den cordovska ön Laiquantol och var anställd som "kulturexpert" av Kretzburgs akademi. Självlklat tog Lachlainn tillfället i akt att själv samla på sig så mycket artefakter som möjligt och neka utgrävningen tillträde till resten av staden. På sätt och vis tyckte han det var skönt när piraterna tog över, de störde honom inte (Schöners anhang känner nog inte ens till hans existens), men sedan de började mixtra med det mäktiga artefaktluftskeppet Rheowl Awyr vill han mest bli av med packet.

### **Joch Greif - vilseledd lillebror**

Klaudia Greif är en begåvad och framgångsrik människa, familjens favorit. Joch är den betydligt yngre brodern som alltid gjort fel val – nu senast att ställa sig på Schöners anhangs sida i myteriet. Han är en lättledd idealist som har köpt Schöners bild av Gillet som en girig ondska, han vill vara på den vinnande sidan för en gångs skull.

## **Spelledartips om spelarkaraktärerna:**

**Julia Werner:** Författare, och den som kommer skriva/har skrivit boken Luftskeppens Herre som kanske eller kanske inte är baserat på en verklig händelse – det här scenariot. Med Historieberättarens hemligt läggs mycket makt i spelarens händer, men det är bara roligt! Förhoppningsvis innebär detta att sagan tar helt nya vändningar, som vi skribenter aldrig tänkt oss!

**di Caproni:** Spion, lönnmördare och adlig. Kall och kontrollerad. Bör väljas av en spelare som gillar hemligheter och socialt pussel, manipulerande och "eyes on the prize". di Caproni är könlös, men sexig, och det gäller att få gruppen att ta detta faktum på allvar och inte skämta bort det. Och glöm inte bort Kontrollens nyckel. SLP:er bör vara intimiderade av (och kanske till och med rädda för) di Caproni.

**Fritz-Hugo Fend:** Det här är den snälla karaktären, för nybörjare eller blyga spelare. Någon som pysslar med prylar hellre än personer. Dock är den fumliga kärleken till Fiona en bra drivkraft, något som tvingar spelaren ur sysslolöshet – SL får hjälpa till lite här om det behövs.

**Klaudia Greif:** En solid pragmatiker och skicklig svärdskämpe. Dock inte begränsad till sina fysiska färdigheter – hon är viktig som empatisk motpol till hetsigare karaktärer. Letar efter sin bror, och beroende på spelarens vilja kan den relationen variera. Grundinställningen torde väl dock vara att Greif vill rädda sin bror undan rättegång.

**Fiona O'Hare:** För spelaren som inte orkar vänta, en Leeroy Jenkins-karaktär som gör först och inte tänker alls. Gå på mycket om det hessbrändska arvet, det skall vara en öm tå på Fiona som helst skulle vilja vara en riktig dönländare. Fiona dras till Fend, men är rädd att skrämma honom med sin framfusighet.

## Innan spelstart:

### **Presentera scenariot jättesnabbt.**

Det är flera år sedan kriget på Cordoviens öar avslutades, och Arsenalen letar nya krigsmöjligheter. Deras bestyckade prototyp-luftskepp Schwertfisch blev för några veckor sedan kapat av pirater i maskopi med delar av besättningen. Även kapten Hannele Allein, världens erkänt bästa luftskeppspilot, måste varit med på piratkaptenen (f.d. Oberst) Schöners sida.

Scenariots hjältar är alla en del i den omfattande operationen för att finna och återta Schwertfisch och utöva lite dönländsk rättvisa på Allein och Schöner.

### **Beskriv karaktärerna och låt spelarna välja och läsa dem.**

#### **Förklara regelsystemet.**

“Luftskeppens Herre” använder en modifikation på Lady Blackbird-reglerna, som är en konventsversion på det öppna spelsystemet Solar System.

En grundpelare är att spelledaren lämnar initiativet till spelgruppen, spelledarens roll är att presentera situationer, ange svårigheter och krydda händelserna. Ågensen är hos spelarna.

### **Tärningsrullande:**

När du möter hinder rullar du sexsidiga tärningar. Du börjar med en tärning, och lägger sedan till en för varje **Bakgrund** och varje **Färdighet** som passar till situationen. Dessutom kan du ta tärningar ur pölen och lägga till slaget.

1–3 är misslyckat, 4–6 är lyckat, och spelledaren sätter en svårighetsgrad mellan två och fem lyckade som skall uppnås, där två är enkelt och fem är skitsvårt (tre är ett bra normalläge).

Lyckas du så lyckas du, och alla pöltärningar som användes är förbrukade. Misslyckas du så lägger du tillbaka pöltärningarna i pölen, och får dessutom en ny pöltärning. Sedan kommer spelledaren eskalera situationen, och du får kanske försöka igen.

Om någon annan spelare vill hjälpa dig får denne beskriva vad karaktären gör för att vara till hjälp, och ge dig en tärning från sin pöl. Om slaget misslyckas får den hjälpande spelaren tillbaka sin tärning.

### **Omständigheter:**

I vissa situationer (speciellt om du misslyckats på nåt spännande sätt) kan spelledaren bestämma sig för att sätta dig i omständigheter. Omständigheterna är **skadad, död, trött, arg, vilse, jagad** eller **fången**. Med “död” menas här “förmodat död” om du inte bestämmer annat.

När spelledaren sätter dig i omständigheter kryssar du i den korrelerande rutan tills du får tid att lösa situationen.

### **Nycklar, Hemligheter och Pölar:**

Varje spelare har en "pöl", en näve tärningar som används till att boosta tärningsslag. Pölar börjar på 7. Nya pöltärningar får man genom att spela sin karaktär på ett sådant sätt att nycklarna kommer i spel. Varje gång en nyckel blir tydlig får karaktären en pölpoäng (eller två om karaktären hamnar i fara på grund av sitt nyckelagerande).

Hemligheterna behöver inte alls vara hemliga, men de är på sätt och vis superkrafter, sådant som inte bara vemsomhelst skulle kunna göra.

### **Låt spelarna ställa frågor.**

## Beskriv scenariobakgrunden.

Året är 309.

Arsenalen är Mineas främsta vapentillverkare, och ett av de mest lukrativa företagen i Storjakowiska Handels- federationen. I efterdyningarna av cordovkrigen för snart tio år sedan har Arsenalen letat nya stora konflikter att sälja sina varor till, och efterfrågan på luftskepp ökar ständigt. Möjligheten att luftskepp snart kan finnas på båda sidor i ett krig höjs gradvis, och Arsenalens affärsstrateger pekade snart ut det gryende behovet av bestyckade luftskepp.

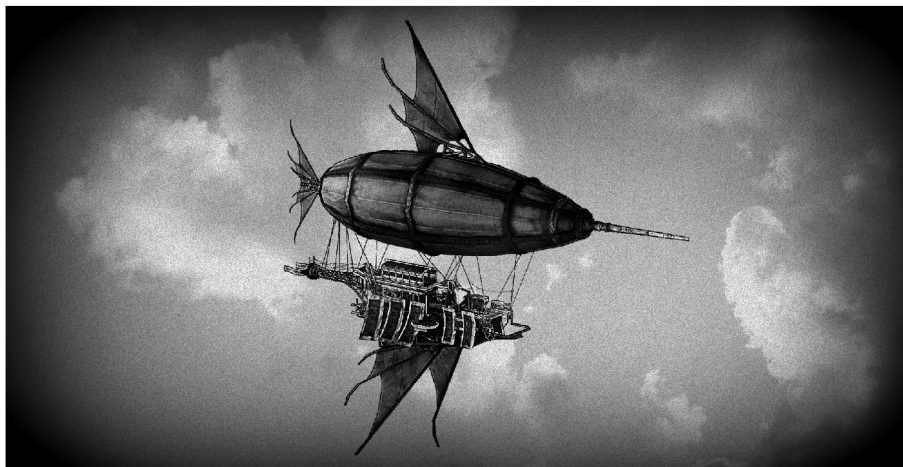
För tre veckor sedan skickades prototypen Schwertfisch ut, med världens bästa luftskeppspilot Hannele Allein vid rodret.

För två veckor sedan tog delar av besättningen - däribland Allein - över skeppet efter en kort strid mot de mer kontraktstroga elementen, och försvann från kartan.

Myteriöverlevarnas berättelser har gjort att Arsenalen kan dra slutsatsen att mannen bakom kapningen är f.d. Oberst Schöner, en vanärad kompaniledare som valde att bli pirat hellre än att stå till svars för de skändligheter han begått under cordovkrigen. Man vet att Schöner har ett anhang av gamla kompanimedlemmar som följt honom i desertering, och att han stulit minst två mindre luftskepp som han använder till plötsliga räder på avsidets belägna handelsposter. Dessvärre har ingen hittills hittat något mönster i piraternas agerande, och ingen vet var han har sitt gömställe.

Stora mängder resurser och kompetens har plöjts ner i att ta fram prototypen, och Arsenalen är inte beredda att ge upp så snart. Flera lätta spaningskepp med dugliga besättningar har skickats ut för att återfå Schwertfisch, göra processen kort med Schöner, och dra Allein inför rätta för kontraktsbrott, stöld och svek.

Ni är alla en del av en av dessa operationer, ombord på skeppet Rotauge. Efter vittnesbörd om Schöners plundringar längs Holsts södra gräns är kursen satt mot Abbasid, över Chards djungler, och det är där vi börjar.



## Scen 1 - Willkommen im Dschungel

*Skeppet stävar i motvind mot sydost, åtta timmars flygande sedan det tidigt i mörse lämnade Holst bakom sig och satte kurs mot Abbasid. Efter en kort introduktion av uppdrag och karaktärer friskar vinden i, och med ett dån och en blixtnonseras ett plötsligt mycket närstående oväder. Himlen öppnar sig och slukar skeppet, och när det spottas ut igen med skadad ballong kraschar det kraftfullt och länge genom djungeln.*

*Förstestyрман kastas överbord i första smällen mot trädskronorna, folk och utrustning slängs runt som vantar under däck, motorrumsgondolen spricker och sprider bränslesäckar och hessbrändska besättningsmedlemmar över terrängen, och när Rotaugé slutligen kommer till vila på marken blir allt väldigt tyst. Stormen blåser över lika snabbt som den slog till.*

Låt spelarna känna lite på karaktärerna, fråga dem var de är och vad de gör medan Rotaugé (Mört) tuffar fram över trädskronorna. Ge dem möjlighet att agera på nåt vis under kraschen, men de har inte tid för långa planer och förflyttningar.

*Folk börjar komma på fötter, Kapten Steiner först av alla. Hon är inte på gott humör, och vill gärna att någon (spelgruppen) genast tar tag i att utvärdera situationen och lösa problemen.*

Skeppet är fortfarande flygdugligt, men behöver lagas en smula. Dessutom saknas de stora, sega lädersäckarna med bränsle. Flera besättningsmedlemmar är också borta, däribland båda styrmännen (som ju behövs för att kunna flyga hem Rotaugé och Schwertfisch).

Vädret och djungelns egenheter är bra verktyg för att sätta stämningen i den här scenen. Rollerna är vana vid smutsig stadsluft, ge dem lite nytvättad tropik.

Ombord på skeppet finns (förutom rollpersonerna)

Kapten Adele Steiner, en stabil kvinna som kräver lösningar, inte problem.  
Förste Styрман Haumichblau  
Andre Styрман Schmidt  
En kampgrupp dönländska jägers, fyra inklusive O´Hare.

Tolv hessbrännare (mekaniker och andra kroppsarbetare)

## **Hinder (svårigheter):**

Hålla i sig (3), Hålla kvar sina prylar (3), Rädda en besättningsmedlem (4), Mildra skeppets krasch (4), Utvärdera skadan på Rotaugé (3), Plåstra om folk (3), Lugna Kapten Steiner (3).

## **Eskalering:**

Fler besättningsmedlemmar skadade, utrustning förstörd, den som misslyckas faller ur skeppet (vilske/skadad), Kapten Steiner brusar upp och gör någon arg, Skeppet/besättningsmedlemmen är mer skadad än den såg ut.

## **Några hessbrännarnamn:**

Sean, Molly, Kerry, Shauna, Brandon, Aislinn, Owen, Maureen, Bridget, Connor, Ellie, Rory, Moira, Finn, Donal

## **Några dönländska namn:**

Trudy, Klaus, Hilde, Stefanie, Erhardt, Christel, Anselm, Bruno, Heidi, Wolfgang, Gisela, Gotthard, Gisela,

## Scen 2 - Eye of the tiger

*Djungeln är vild och grön och luktar och låter. Ibland svär den på hessbrändska när ännu en besättningsmedlem kommer inom hörhåll i undervegetationen. För vissa, som förstepiloten som hänger från halsen i lianerna flera meter ovanför marken, är det redan försent, men andra är mest omskakade, fastklämda, eller blåslagna. Har man tur kan man hitta ett par bränslesäckar, eller rädda besättningsmedlemmen som håller på att bli uppäten av en strimmig djungelbest.*

Nu blir det lite action, spelarna får följa den långa kraschsträckan och samla på sig spridda besättningsmedlemmar och skeppsdelar. Det är viktigt att en av piloterna är död, så att Allein blir relevant för att Schwertfisch skall kunna flygas ut. Nånstans halvvägs upp till den högre, mer öppna terrängen hör de en livrädd hessbrännare som väldigt gärna vill bli räddad från en stor, vass djungelkatt.

*Alldeles nära där skeppet först slog i trädtopparna planar marken ut och terrängen öppnar sig. Runt stenruinerna av runda byggnader ligger vissa rester av att det pågått en utgrävning här (för kanske nåt halvår sedan, om man tittar på stubbarna som är kvar av träd som varit ivägen för utgrävningarna).*

Här stöter gruppen på Schöners anhang för första gången, 3-4 pirater som är upptagna med att släpa på en medvetlös andrestyrman, en bränslesäck och säkert nåt annat smaskigt vrakgods. När de upptäcker gruppen släpper de allt och slåss, men om saker börjar se dåliga ut springer de nerför en halvt dold spiraltrappa och är snart försvunna i de mörka tunnarna.

Det är bra att påpeka för O´Hare och Fend att de känner igen en eller två pirater från Schwertfisch. Smutsiga myrterister och kontraktsbrytare. Namnlistan från scen 1 kommer nog väl till pass.

Om gruppen tvekar att kasta sig ner i tunnarna efter de flyende piraterna så beordrar jägerwebeln dem att fortsätta medan jägertruppen i övrigt (kanske med någon skadad) tar hand om bränslet och Schmidt.

Blir de fångade av pirater så kommer Lachlann och Scoville rädda dem i nästa scen.

## Hinder (svårigheter):

Klättra i träd (3), Ta ner förstestyrman med värdighet (4), Hitta medvetlös besättningsmedlem (3), Slåss mot djungelkatt (3), Upptäcka bränslesäck (3), Upptäcka spår efter släpad bränslesäck (4), Lägga märke till att gläntan blivit röjd ganska nyligen (3), Upptäcka piraterna innan de upptäcker er (3), Slåss mot pirater (3), Slåss mot flera pirater (4).

## Eskalering:

Trilla från träd, Fastna i träd, Besättningen blir tuggad på av djungelkatt, Någon i gruppen blir tuggad på av djungelkatt, Ännu en djungelkatt dyker upp, Piraterna ligger i bakhåll, Fler pirater dyker upp, Fångade/ skadade.



### Scen 3 - Freund oder Feind

Ni inser att ni tappat bort de flyende piraterna ungefär samtidigt som ni inser att ni tappat bort er själva. I de märkligt krökta korridorerna och mörkret har ni ingen aning om var ni är - eller varifrån ni kom.

Det är mörkt och svalt här nere, och fuktigt. Rötter bryter genom tunnelns vackert välvda väggar och tak - det här är inga naturliga grotsystem.

Efter lite vimsande hittar ni ett förrådsrum där utrustning från utgrävningen ligger spridd efter piraternas rotande, och strax därpå får ni stifta bekantskap med ett par udda nya allierade.

De här tunnlar är vad som förbinder "lusthusen" uppe i djungeln med den stad som ligger insprängd i klipporna runt sjön och lufthamnen. Det är mörkt eftersom de gamla lamporna inte fungerar här, men i ett par intakta rum inte långt bort kamperar denna gilen Lachlainn (som var inhyrd expertis under utgrävningen och har legat lågt sedan piraterna tog över) och den leende Scoville.

"Om ni inte skjuter på mig blir det här mycket trevligare för oss alla."

Scoville är artigheten själv, och leendet lämnar inte hans trevliga ansikte för en sekund trots den ovanliga situationen. Iklädd endast korta jägerbyxor och med ett prydligt bandage runt bröstkorgen är han kanske lite blek, men vid gott mod. Han är fullkomligt övertygad om att ni skall lösa situationen med Schöner, speciellt om ni får lite hjälp på traven av hans grinige kamrat Lachlainn.

Scoville är nästan påträngande trevlig och optimistisk. Denna gilen Lachlainn är en grinig jävel, han har för länge sedan tröttnat på alla människor som dräller runt i hans folks gamla salar och sticker näsan i blöt i artefakter de inte har med att göra.

Scoville sitter inne med gott om information om vad som pågår, och Lachlainn kan ge gruppen tillgång till både kartor och vapen.

Det här är ett bra tillfälle att andas en smula. Behöver folk tanka kaffe och så, ge dem en stund att göra det, annars är det ett ypperligt tillfälle att komma ikapp på vad som pågår.

Scoville är pratsam och kan berätta om piraternas förehavanden, om Allein, om Schöners mål, han är bekant med allt levande i staden.

Lachlainn kan förklara stadens geografi, han har rätt bra koll på vilka tunnlar som är användbara, att det alldeles nära lufthamnen finns en rustkammare som inte piraterna känner till (eller ens kan öppna).

Om det i det här läget finns någon spelare som verkar sitta lite utanför händelserna, som ser ut att ha lite tråkigt, då kan du ge denne nyckeln "En tolfedels denna gil". Om du misstänker att spelgruppen inte är sugna på den lösningen så kan de istället få den lilla artefakt som Scoville fått av Lachlainn för att kunna öppna dörrar.

Givetvis KAN gruppen börja stjäla grejer av sina nya bekantskaper, men det borde vara rätt knepigt (Lachlainn är en misstänksam typ och Scoville ser mer än han gör sken av), och risken är att de gör sig ett par extra fiender och INTE får tillgång till vapenförrådet.

## Scen 4 - Piraten überalles

*Nog för att ni har både en karta, en dörröppnare och något som liknar en plan, men håller det genom Schöners pirater? De är gräsligt många, och flera av dem är dessutom bekanta ansikten - kontraktsbrytare och mysterister från Schwertfisch.*

*Med Lachlainns och Scovilles instruktioner och hjälp tar ni er ut till en fantastisk balkong som vetter mot sjön och lufthamnen. Tre stulna skepp, ett av dem Schwertfisch med sin karakteristiskt roströda ballong, ligger förtöjda, men det som är en mer imponerande anblick är det gigantiska skepp som ligger förtöjt på andra sidan sjön - det har inte alls samma form som de dönländska skeppen och även om avståndet gör det svårt att avgöra så är det åtminstone tredubbelt så stort som de största fraktskeppen i Arsenalens flotta.*

*Utsikten är fantastiskt fin här uppfifrån balustraden som vetter ner mot sjön nedanför den nymåneformade klippväggen som innehåller den gamla danna 'gilstaden.*

*Vattenfall, långa korridorer där ena väggen är halvöppen mot sjön och solen silar in genom klängväxterna, djur som gjort sig boningar här, en vacker plats - men farlig nu när piraterna plötsligt är nära inpå!*

*Ni hinner inte njuta länge av utsikten: en ångerköpt Joch tar kontakt med gruppen och sätter lite tidspress på dem: Schöner har gjort snabba framsteg med artefaktskeppet och sätter snart kurs mot Kretzburg. Det är dags att handla snabbt!*

Antingen blir gruppen kompisar med Klaudias lillebror Joch, eller så låter de bli. Förutom den uppenbara fördelen i att Greif får en chans att rädda sin bror så kan han även ta dem bakvägen till cellen där Allein sitter.

Eller om man tycker att gruppen behöver lite mer action, så kan Joch försöka leda dem till en plats där de kan bli övermannade av pirater som släpar dem inför den ganska tokiga oberst Schöner (som dock inte har tid med dem just nu, utan bestämmer sig för att mellanförvara dem i samma cell som Allein medan han ger sig ut för att förbereda det gigantiska artefaktskeppet för en vända till Kretzburg).

## Hinder (svårigheter):

Slåss mot pirater (2), Slåss mot många pirater (3), Slåss mot massor av pirater (4), Smyga från pirater (2), Få Joch att fatta "rätt" beslut (3).

## Eskalering:

Fler pirater. Ännu fler pirater. Fångade.

## Scen 5 - Fliegen ist leben

*Cellen är hög i tak, sval och dunkel, men torr och välventilerad. Kanske ett gammalt skafferi? Det enda intressanta i rummet är personen som ser ut att ha sovit innan ni kom in - en lång, spenslig, knektklädd kvinna med håret på ända och några fula blåmärken och skråmor i ansiktet.*

*“Kavalleriet, hoppas jag? Hej Fend, O´Hare, kul att ser er! Ledsen att jag inte har nåt att bjuda på.”*

Hannele Allein finner sig snabbt i nya situationer, improvisationsförmågan är en av de saker som gör henne till Världens Bästa Luftskeppspilot, så att hennes lilla värld plötsligt invaderas av spelgruppen är inte ett problem. Däremot vore det ju bra att sätta lite fart, innan Schöner hinner smita och bomba Kretzburg.

*Korridorerna känns tomma nu jämfört med för en timme sedan, och ni har inga problem med att hitta vapenförrådet Lachlainn pekade ut för er. Sedan är det snabba ryck ner mot lufthamnen, för enda sättet att stoppa det långsamt lyftande danna´gil-skeppet är att ställa Allein bakom rodret på Schwertfisch.*

*Synd bara att alla pirater som inte är med Schöner på andra sidan sjön verkar fullt upptagna med att göra iordning de båda mindre piratskeppen. De som ligger förtöjda alldeles jämte Schwertfisch.*

*De är ganska många. Och beväpnade.*

Den här scenen är till för att vara vild action i sällskap med en av Dönlands största kändisäventyrare. Allein skall vara nonchalant superhäftig, rustkammare full med läckert dödliga artefaktvapen, piraterna skall vara skitmånga och falla som flugor för sagda vapen.

Kanske sprängs de små luftskeppen i celestgröna blixtnoln som sveper ned piraterna från piren när man skjuter på ballongerna med danna´gil-vapnen?

Kanske fräser det till i luften och fienderna faller med rykande sår och en doft av ozon när någon svingar en glav med krökt klinga inlagd med grön kristall?

Kanske kör de old-school med pistol och katzbalger genom våg efter våg av arga myterister?

Huvudsaken är att de tar sig ombord på Schwertfisch, kapar förtöjningarna, jagar efter Schöner och har en ball luftstrid.

Schwertfisch är snabbare, mer manövrerbart, och har en ramm. Det ser denna´gil-skeppet också ut att ha, tills deras “ramm” skjuter gröna blixtar som sveper jättenära Schwertfisch.

Motorerna behöver hållas igång, svängkanonerna bemannas och laddas, någon kanske hänger med Allein vid rodret, och vill man inte leka med svängkanonerna kanske det finns lite denna´gil-vapen kvar att försöka skjuta Schöner och hans gigantiska skepp med?

Här får SL vilt sätta svårighetsgrader och omständigheter, allt för att bygga en cinematiskt spännande scen som förhoppningsvis slutar i att Schöner försvinner i en grön explosion när hans skepp går under.

## Eftertexter.

Kyssar i solnedgången (Allein hugger närmsta bästa person (helst Julia Werner), hon är inte kräsen och en bra berättelse kräver en filmkyss).

Döende pirater överallt. En bestämd känsla av att Schöner kanske ändå inte är död.

Scoville vinkar från Rotauges däck, men är försvunnen när skeppen väl lagt till.

Fade to black.

Presentera det lämpligaste brevet från förlaget för gruppen, som sedan får ha ångest över huruvida scenariot faktiskt hände, eller om det bara var i Julia Werners huvud hela tiden. Samtliga brev är adresserade till Julia Werner från ett känt publishingföretag, Abenteuer-Bücher für alle.

Breven är tänkta att fungera som diplom för hur bra gruppen klarat sig. Gr en egen bedömning på hur "Heroisk" deras historia blev och om de lyckades med sina uppdrag.

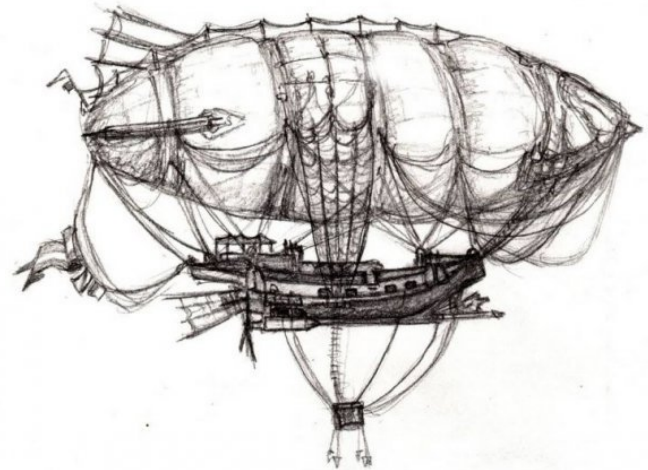
Brev 1: Refusering – Du suger, skriv inte till oss igen.

Brev 2: Får vara med i en billig samling, om det skrivs om. Ersättningen högst symbolisk.

Brev 3: Egen tryckning, men karaktärer behöver strykas eller få bättre motivering. "Vi ser din potential, och mot viss ersättning kommer vi promota din nästa bok."

Brev 4: Fantastiskt, ligger redan för andra tryckningen i Jakow, här är förskott om 2000 taler för nästa bok.

# The End...



# Julia Werner

## Nycklar

**Sanningens nyckel:** *Alla följer något, raring. Mitt jobb är att lista ut vad. Nöjd dig inte med given information, sträva efter mer lönsamma versioner.*

**Dönländarens nyckel:** *Du får inte någonting för ingenting. Slå alltid mynt av dina kunskaper. En dönländares främsta drivkraft är profit.*

## Hemligheter

**Charmens hemlighet:** Att charma motparten gör förhandling fördelaktig. En extra tärning i alla förhandlingssituationer.

**Historieberättarens hemlighet:** Du kan "bättra på" spelledarens beskrivningar en gång per scen. *Det blir en mycket bättre historia om det finns en lönngång till lufthamnen här, tycker ni inte det? Åh, väggen här går att öppna! eller kanske Det där är min syster! Hon försvann när vi var i tonåren!*

# Bakgrunder och Färdigheter

**Akademiker:** Allmänbildning, vetenskap, humaniora, arkivhantering.

**Social:** Konversera, bluffa, empati, snylta.

**Dönländsk medelklass:** Kultur, köpslå, byråkrati,.

**Dilettant:** Pistol, smita, snoka.

## Vad Julia tycker om de andra:

**Fritz-Hugo:** Stor och stark och hopplöst naiv, en perfekt hantlangare till berättelsens hjälte!

**Caproni:** Mörk, farlig, stilig, skicklig, en strålände antagonist som råkar befinna sig på fel sida historien.

**O´Hare:** Jägern är eldig och modig, synd bara att hon är hesse och inte dönländare. Men det kan ju rättas till med lite kreativ karaktärsbeskrivning... Beröm henne när hon uppför sig som en dönländare i alla fall.

**Greif:** Kändis på gamla meriter, kompetent men tråkig, behöver något som får lite fart på henne...

## Tärningsrullande:

När du möter hinder rullar du sexsidiga tärningar. Du börjar med en tärning, och lägger sedan till en för varje [trait] och varje [tag] som passar till situationen. Dessutom kan du ta tärningar ur pölen och lägga till slaget.

1-3 är misslyckat, 4-6 är lyckat, och spelledaren sätter en svårighetsgrad mellan två och fem lyckade som skall uppnås, där två är enkelt och fem är skitsvårt (tre är ett bra normalläge).

Lyckas du så lyckas du, och alla pöltärningar som användes är förbrukade. Misslyckas du så lägger du tillbaka pöltärningarna i pölen, och får dessutom en ny pöltärning. Sedan kommer spelledaren eskalera situationen, och du får kanske försöka igen.

Om någon annan spelare vill hjälpa dig får denne beskriva vad karaktären gör för att vara till hjälp, och ge dig en tärning från sin pöl. Om slaget misslyckas får den hjälpande spelaren tillbaka sin tärning.

Hemligheter är specialförmågor, medan nycklar ger dig pöltärningar när du spelar i enlighet med dem.

## Julia Werner - allsidig författare

Född och uppvuxen som en del av Kretzburgs medelklass, klarade sig med knapp nöd och en del fusk genom universitetet, lever nu på blandade notarieuppdrag och skriver på en äventyrsroman. En smula egocentrisk. Julias drivkraft är att rentvå Allein (som hon kanske är en liten smula kär i), och tills hon hittar piloten gör hon en story om Rotaugé och skeppets besättning. Kanske kan något av det här få plats i romanen? Fast det hon får betalt för är sitt uppdrag som notarie för expeditionen. Har alltid bläckfläckar på händer och skjortärmar. Bekvämt klädd i modifierade plagg från förra modesäsongen i Jakow. Hon ser ut som en vanlig stadsbo, men är kvick i sinnet och äventyrligt lagd.

**Allein:** Dönlands mest intressanta person! Kan omöjligen ha varit med på något så fruktansvärt som ett myteri, det skall du bevisa.

**Schöner:** Du har läst om hans fruktansvärda krigsbrott, och undrar om de verkliga kan vara så illa. En intervju om hans sida av saken skulle säkert bli förstasidestoff!

## Spelartips

Det här är en karaktär som skall vara nyfiken och påflugén, men givetvis inte på ett sätt som stjäl utrymme från de andra i gruppen för mycket eller stör flytet. Se det istället som din möjlighet att hjälpa de andra att glänsa – Julia vet hur en bra historia skall se ut, och hur man manipulerar den!

Historieberättarens hemlighet är ett kraftfullt verktyg, se till att använda den på sätt som främjar historien för er alla!

Givetvis skriver Julia under äventyrets gång på en fantastisk bok, och man kan ju alltid passa på att ta inspiration till författandet från de intressanta människor man har omkring sig. Att tala till folk som att de redan är karaktärer i en bok kanske är kul, eller avsluta folks uttalanden med ett högt tänkt "...sade mekanikern eftertänksamt och gnuggade helt överflödigt en oljefläck på den smutsiga overallen."

# Klaudia Greif

## Nycklar

**Beskyddets nyckel:** Det finns så många där ute som inte verkar kapabla att ta hand om sig själva. Har de tur så står de dig nära, för du finns där för dem när det hettar till.

**Rättvisans nyckel:** Dönlands samhällssystem bygger i mångt och mycket på orättvisa, men du är ett ljus i mörkret för dem som blir illa behandlade i din närhet. *Sluta klanka ner på honom, han har inte haft råd att köpa din träning.*

## Hemligheter

**Gladiatorns hemlighet:** Du får en extra tärning för varje tärning du tar från poLEN i strid.

# Bakgrunder och Färdigheter

**Gladiator:** Närstrid, första hjälpen, läsa situation, strid mot djur.

**Holstbo:** Militär träning, köpslå, byråkrati.

**Empati:** Läsa person, lugna andra.

**Atlet:** Klättra, hopp, akrobatik.

## Greifs syn på de andra:

**Fräulein Werner:** Otroligt nyfiken människa, men du är van att bevaka även sådana utan att vara i vägen för deras värv.

**Fend:** Mekanikern är en bra pojk. Synd att inte Joch är lite mer lik honom.

**Caproni:** Civilister som tror att de är soldater är farliga. Var på din vakt mot valoren, även om du är satt att skydda denne.

**O'Hare:** Hetlevrad. Ung. Om hon vill bli något mer än det sista borde hon sluta med det första.

## Tärningsrullande:

När du möter hinder rullar du sexsidiga tärningar. Du börjar med en tärning, och lägger sedan till en för varje [trait] och varje [tag] som passar till situationen. Dessutom kan du ta tärningar ur pölen och lägga till slaget.

1–3 är misslyckat, 4–6 är lyckat, och spelledaren sätter en svårighetsgrad mellan två och fem lyckade som skall uppnås, där två är enkelt och fem är skitsvårt (tre är ett bra normalläge).

Lyckas du så lyckas du, och alla pöltärningar som användes är förbrukade. Misslyckas du så lägger du tillbaka pöltärningarna i pölen, och får dessutom en ny pöltärning. Sedan kommer spelledaren eskalera situationen, och du får kanske försöka igen.

Om någon annan spelare vill hjälpa dig får denne beskriva vad karaktären gör för att vara till hjälp, och ge dig en tärning från sin pöl. Om slaget misslyckas får den hjälpande spelaren tillbaka sin tärning.

Hemligheter är specialförmågor, medan nycklar ger dig pöltärningar när du spelar i enlighet med dem.

## Klaudia Greif – gladiatorveteran

En stolt medborgare i bergiga, byråkratiska, militariserade Holst. Regerande mästare i de årliga höstspelen, och statuskontrakterad livvakt mellan gladiatorsåsongerna. Välkommen gäst på de bästa av fester, men sådant blir snabbt tråkigt. Klaudia föredrar att vara där hennes färdigheter kommer till nytta, men hon är inte krigiskt lagd utan föredrar smidigare lösningar. Hennes lillebror Joch sågs senast på myteristernas sida på Schwertfisch, och hon är fast besluten att få hem honom utan att behöva ställa honom inför rätta. Klaudia är medelålders, lång och senigt stark, och gillar ordning och reda. Ärrad, självsäker och fåordig, men inte ovänlig.

**Allein:** Du har sett den hyllade piloten dra som en berusad, högljudd och framfusig storm genom en fest i Kretzburg. Personen verkar vara helt utan besinningar, en samhällsfara.

**Schöner:** Mannen var stora rubriker i slutet av cordovkrigen. Han verkar inte ha alla hästar i stallet, men av allt att döma har han kraften och karisman att leda många att följa honom. Underskatta inte piraten.

**Joch:** Din förhållandevis värdelösa lillebror. Ingen behöver beskydd bättre än han, den lättlurade valpen.

## Spelartips

Greif är en uttråkad vakthund i en värld av påfåglar. Att vara ute på äventyr är rätt skönt, även om du upprätthåller en aura av stel professionalismitet.

Trots den bistra uppsynen är Klaudia en varm person, som kan vara osjälviskt beskyddande mot dem hon gillar – det är kul om du väljer dina skyddslingar i gruppen även om det givetvis är ditt jobb att skydda alla.

Det är rätt mycket upp till dig som spelare att bestämma hur relationen mellan dig och Joch ser ut, men grundinställningen borde vara att du åtminstone vill rädda honom undan piraterna. En sak är säker, dock: Klaudia har alltid varit familjens favorit, och Joch är det sämre syskonet.

Annars säger väl nycklarna allt: beskydd och rättvisa. Och helgonen skall veta att civilisterna du släpar runt på behöver beskyddas.



## Fritz-Hugo Fend

### Nycklar

**Vänlighetens nyckel:** Med ett leende kommer man lite längre. I Dönland kanske det är betraktat som lite olönsamt, men det har åtminstone aldrig kostat dig pengar!

**Romansens nyckel:** Sedan du först såg henne har den hetsiga Fiona haft en särskild plats i ditt hjärta, men det är inte alltid lätt att nå fram till henne. *Hur skall man bevisa sin kärlek till någon som tar varje närmande som en inbjudan till slagsmål?*

### Hemligheter

**Läraktighetens hemlighet:** Ser du det utföras, så kan du utföra det. Eller om du läser det i en bok. Eller om någon bara förklarar det lite snabbt för dig. Men bara en sak åt gången, och bara tills scenens slut. *Det såg inte så svårt ut, vänta skall jag försöka. Så, inga problem!*

**Mekanikeroverallens hemlighet:** Du har alltid fickorna fulla med praktiska grejer. Inga vapen, luftskepp eller värdepapper, bara.

## Bakgrunder och Färdigheter

**Mekaniker:** Meka, abrovinsch, första hjälpen.

**Stark:** Lyfta, kasta, bära, bryta arm.

**Dönländsk arbetarklass:** Slagsmål, köpslå.

### Fritz-Hugo om de andra:

**Julia:** Huvudet i det blå. Ställer väldigt många frågor men verkar inte riktigt lyssna på svaret.

**Caproni:** Läskig typ. Rik och slipad. Men sjsyst mot Fiona i alla fall.

**Fiona:** Din motsats i allt, men motsatser dras till varandra. Sedan ni tillsammans försökte kämpa emot piraterna på Schwertfisch känner du att du och Fiona hör ihop. Men hur uppvaktar man en person som tar varje närmande som ett hot?

**Klaudia:** Solid, praktisk, världsvan och dödlig. Det är på något vis en ära att få vara en del av samma uppdrag som gladiatorveteranen.

## Tärningsrullande:

När du möter hinder rullar du sexsidiga tärningar. Du börjar med en tärning, och lägger sedan till en för varje [trait] och varje [tag] som passar till situationen. Dessutom kan du ta tärningar ur pölen och lägga till slaget.

1-3 är misslyckat, 4-6 är lyckat, och spelledaren sätter en svårighetsgrad mellan två och fem lyckade som skall uppnås, där två är enkelt och fem är skitsvårt (tre är ett bra normalläge).

Lyckas du så lyckas du, och alla pöltärningar som användes är förbrukade. Misslyckas du så lägger du tillbaka pöltärningarna i pölen, och får dessutom en ny pöltärning. Sedan kommer spelledaren eskalera situationen, och du får kanske försöka igen.

Om någon annan spelare vill hjälpa dig får denne beskriva vad karaktären gör för att vara till hjälp, och ge dig en tärning från sin pöl. Om slaget misslyckas får den hjälpande spelaren tillbaka sin tärning.

Hemligheter är specialförmågor, medan nycklar ger dig pöltärningar när du spelar i enlighet med dem.

## Fritz-Hugo Fend - Mekanikern

Uppfödd i och kring Dönlands stora verkstäder och maskinhallar lärde sig Fritz-Hugo tidigt allt som är värt att veta om mekanik och konstruktion. Livet i Dönland var något som passade honom som en skiftnyckel passar en bult.

Vare sig det gäller att lista ut vad som är fel i en motor eller hitta de dolda klausulerna i ett kontrakt så har Fritz-Hugo alltid klarat sig tack vare en vänlig inställning och en hjälpande hand. Det är inte underligt att han redan vid ung ålder rekryterades till Arsenalens luftskeppsflotta och valdes ut till förstemechaniker på Schwertfisch.

Fritz-Hugo är en 20-årig vänlig själ som formats av sitt arbete till en muskulös ung man. Vänlig med en stor förståelse för teknik, du har alltid en lösning om du får fundera på det.

**Allein:** En showoff som aldrig gjorde saker på det enkla sättet, men verkade ha hjärtat på rätt ställe.

**Schöner:** Du vet inte mycket om den ökända piraten, men översittare som skor sig på andra tycker du inte alls om!

## Spelartips

Fritz-Hugo är en av de här stora, snälla typerna som hellre ägnar sig åt prylar än åt människor, men den stormiga Fiona attraherar honom. En fumlig romans till en början, men kanske blir det något mer..?

Överlag så är Fritz-Hugo nyfiken och pysslig, och framför allt läraaktig. En liten notering, bara: Läraaktighetens hemlighet är till för att ge dig och gruppen tillgång till färdigheter ni kanske inte tänkte er från början, den är inte till för att du skall överglänsa Fiona i smygande eller Greif i strid. Det är inte kul. Gör inte det.

# di Caproni

## Nycklar

**Uppdragets nyckel:** Det är ditt jobb att se till att ni får uträtta vad ni kom hit för. Varje hot mot Gillet skall slås ner.

**Kontrollens nyckel:** Så länge du betar dig som att du är i kontroll så kommer du också FÅ kontrollen. *Människor VILL bli ledda.*

## Hemligheter

**Motivens hemlighet:** Genom att ställa rätt fråga kan du få en aning om vad en persons motiv är. Om man vet vad människor vill vet man vad som motiverar dem. Du kan i förhandlingsscener ta en extra tärning för att du vet motståndarens motiv.

# Bakgrunder och Färdigheter

**Spion:** Smälta in, informationsinhämtning, knycka, uppmärksamhet.

**Valorisk överklass:** Etikett, matlagning, finkultur, konversera, fåktning.

**Social:** Hota, förföra, bluffa.

**Lönnmördare:** Gevär, prickskytte, förgiftning.

## Di Caproni om de andra:

**Julia:** Information är makt och fröken Werner har helt klart skrivandets gåva. Hon verkar dock inte förstå hur hon skall använda den.

**Fritz-Hugo:** Mekanikern är en solid och enkel ung man, men en sådan man får vara lätt på handen med så att han inte i ett utbrott av missriktad rättspatos går åt fel håll.

**O´Hare:** Hessbrännaren vill så gärna vara en dönländare. Behandla henne som en sådan har du hennes stöd och lojalitet.

**Greif:** Kanske bäst att låta henne styra i militära situationer, men låt henne inte tro att det är hon som bestämmer (om du inte tjänar på att hon tror det).

## Tärningsrullande:

När du möter hinder rullar du sexsidiga tärningar. Du börjar med en tärning, och lägger sedan till en för varje [trait] och varje [tag] som passar till situationen. Dessutom kan du ta tärningar ur pölen och lägga till slaget.

1-3 är misslyckat, 4-6 är lyckat, och spelledaren sätter en svårighetsgrad mellan två och fem lyckade som skall uppnås, där två är enkelt och fem är skitsvårt (tre är ett bra normalläge).

Lyckas du så lyckas du, och alla pöltärningar som användes är förbrukade. Misslyckas du så lägger du tillbaka pöltärningarna i pölen, och får dessutom en ny pöltärning. Sedan kommer spelledaren eskalera situationen, och du får kanske försöka igen.

Om någon annan spelare vill hjälpa dig får denne beskriva vad karaktären gör för att vara till hjälp, och ge dig en tärning från sin pöl. Om slaget misslyckas får den hjälpande spelaren tillbaka sin tärning.

Hemligheter är specialförmågor, medan nycklar ger dig pöltärningar när du spelar i enlighet med dem.

## di Caproni - Spionen

En uppväxt i den kalla valoriska överklassen är egentligen den perfekta uppväxten för en spion. di Caproni har lärt sig från bröder och systrar hur man får tag på andras hemligheter och framförallt hur man skyddar sina egna. di Caproni har gjort kometkarriär inom Gillets underrättelsetjänst tack vare sin förmåga att smälta in genom att anpassa sig till vad som passar för stunden. Det androgyna utseendet många trodde skulle vara en black om foten för di Caproni har istället varit till fördel i både infiltration och lönnmord.

di Caproni är en tilltalande androgyn person som utnyttjar det till sin fördel. Klädd i mörka, lyxiga kläder med många dolda fickor har di Caproni alltid ett äss i den välskräddade rockärmen.

**Allain:** En uppkomling som klättrat till högsta trappsteget i sin karriär. Hon kan enkelt kastas under vagnen om det krävs för att dölja Arsenalens hemligheter.

**Schöner:** Du vet att den offentliga historien om Schöner inte är sann, men världen är hård och du har inte nått din position genom att vara blödig. Schöner är bara en till kropp på din väg till makten.

## Spelartips:

di Caproni rör sig utanför de begränsande, binära könsnormerna, definierar sig varken som man eller kvinna. Detta har lett till ett distinkt övertag i sociala situationer, eftersom folk tenderar att behandla varandra på olika sätt baserat på kön - di Caproni har helt enkelt hackat systemet och slipper mycket "brus" i sin kommunikation. Även om di Caproni själv skulle börja identifiera sig mer som man eller kvinna i framtiden är det troligt att hen inte skulle låtsas om det, utan behålla sitt nuvarande, maktgivande uttryck.

När du spelar di Caproni är det "Eyes on the prize" som gäller - uppdraget måste utföras och de andra i spelgruppen är dina verktyg. Troligtvis är di Caproni den självklara ledaren för gruppen och har ett visst ansvar för att alla de andra rollerna kommer till sin fulla rätt, men hen är inte rädd att själv få smuts under naglarna.

## Fiona O'Hare

### Nycklar

**Modets Nyckel:** Somliga kanske kallar dig hetsig och oförtänksam, men det är typiskt sådant som feiga människor säger.

**Ambitionens Nyckel:** Den som visar framfötterna kommer alltid komma framåt här i världen, och du längtar efter ett eget befäl.

### Hemligheter

**Fintens hemlighet:** När handling tillåts styras av instinkt snarare än tanke kan man plötsligt befinna sig där motståndaren minst anar det. Du har alltid ett fördelaktigt läge i strid och har lättare att slåss mot flera motståndare.

**Uppmärksamhetens hemlighet:** Du har full koll på din omgivning, och ingen kommer kunna smyga sig på dig obemärkt.

## Bakgrunder och Färdigheter

**Jäger:** Smyga, armborst, närstrid, spana, överlevnad, spåra, kartläsning.

**Hessbrännare:** Supa, slagsmål, skumrask.

**Snabb:** Springa, ducka.

### Fiona om de andra:

**Julia:** Helt jäkla oduglig till allt, alltid. Självupptagen, nyfiken, ivägen. Men det är hon som skriver rapporten...

**Fritz-Hugo:** Bra på att lyfta tunga saker och vara snäll. Han kommer ju aldrig tjäna några riktiga pengar. Men han gjorde bra ifrån sig när piraterna tog över Schwertfisch... för en civilist. Söt, hur som helst, klart värd en flirt då och då.

**di Caproni:** Fantastiskt slipad människa. Rik också. Någon att se upp till.

**Greif:** En militär förebild, men kan hon leva på det skogen kan ge i en vecka? Du tror inte det.

## Tärningsrullande:

När du möter hinder rullar du sexsidiga tärningar. Du börjar med en tärning, och lägger sedan till en för varje [trait] och varje [tag] som passar till situationen. Dessutom kan du ta tärningar ur pölen och lägga till slaget.

1–3 är misslyckat, 4–6 är lyckat, och spelledaren sätter en svårighetsgrad mellan två och fem lyckade som skall uppnås, där två är enkelt och fem är skitsvårt (tre är ett bra normalläge).

Lyckas du så lyckas du, och alla pöltärningar som användes är förbrukade. Misslyckas du så lägger du tillbaka pöltärningarna i pölen, och får dessutom en ny pöltärning. Sedan kommer spelledaren eskalera situationen, och du får kanske försöka igen.

Om någon annan spelare vill hjälpa dig får denne beskriva vad karaktären gör för att vara till hjälp, och ge dig en tärning från sin pöl. Om slaget misslyckas får den hjälpande spelaren tillbaka sin tärning.

Hemligheter är specialförmågor, medan nycklar ger dig pöltärningar när du spelar i enlighet med dem.

## Fiona O'Hare - Jägern

Fiona O'Hare har hela sitt liv kämpat för att vara den bästa. När hon som barn reste som bihang till kompanierna sprang hon fler ärenden än alla andra. När hon antogs till ett Jägerkompani så övade hon längre och hårdare än alla andra. När hennes första hopp som ängel gick åt pipsvängen så var det hon som såg till att uppdraget ändå genomfördes. Trots sitt hårda arbete så får hon fortfarande höra att "Äh, du är en Hessbrändare, du kommer aldrig duga till något riktigt!" Fiona kämpar för att en dag bevisa sig själv för den hon är, inte det folk hon härstammar från.

Fiona är sinnebilden av en Hessbrändare med rött hår och ett hetsigt humör. Men hon är också en av Dönlands mest hårdkokta Jägers. Hon är alltid beredd att försvara sina handlingar med både ord och knytnäve.

**Allein:** Bäst på det hon gör, men inte på det du gör. Men hon vet att du är bäst på det du gör. Rätt skönt när alla får vara bäst på sitt eget sätt.

**Schöner:** Verkar ha ett allvarligt fel som nog åtgärdas snabbt av en skäkta mellan ögonen.

## Spelartips:

Fiona är snabb, smart och kompetent, men kanske mer snabb än smart ibland. Hon brusar lätt upp, speciellt om någon påpekar hennes härkomst; hon vill se sig själv som en dönländare.

Att spela Fiona handlar mycket om att vara aggressiv – men inte långsint. För att inte karaktären skall ta för stor plats i förhållande till de andra är det viktigt att snabbt varva ner från aggressionen också.

Var villig att visa dina skills! Nog för att dönländsk kultur är ganska stark på "What 's in it for me?", men Fiona är ivrig att visa sig på styva linan. Dessutom: om Rotauga faktiskt hittar Schöner så kommer rapporter härifrån nå långt, och om rätt personer läser de rapporterna och ser ditt namn i en god dager kommer det göra storverk för din fortsatta karriär.