I Hennes Högvördighets Hemliga Tjänst

# Äventyrets gång

## Prolog

### Scen 1 - För Imperial!

Spelarna står högst upp i en av San Dorados skrapor. En av dem har en kyllåda i händerna, en annan har en dyr tavla, en tredje har precis placerat Imperialflaggan i skrivbordet. Cybertronics, massor av Cybertronics inklusive fem tungt modifierade agenter, står med vapnen riktade mot dem. Det enorma fönstret bakom dem flyger i spillror och spelarna hör Doomlorden nedanför som väntar på dem.

Cybertronics är tätt inpå och det dröjer inte länge innan Captols Delta-Vinge med Freedom i spetsen lägger sig i det hela. Det ska vara en intensiv jakt genom luften. Byggnader som exploderar flygplan som kraschar mot byggnader. Dags för piloten att briljera! Han kommer att tvingas flyga lågt för att undvika det värsta av den fientliga eldgivningen. Detta är ett bra tillfälle att etablera Earls relation till Freedom, ha dem häckla varandra under hela scenen. Låt deras Doomlord få sig några lättare kyssar, tvinga någon att släcka en brand ombor osv.

När piloten skakat av sig Cybertronics och Capitol så blir det en liten lugnare period där spelarna kan bekanta sig med varandra och vad som finns i frysboxen (ett huvud).

### Scen 2

Det är fullt liv på flygbasen. Soldater överallt. Överallt!! Helikoptrar lyfter och landar hela tiden, Nighthawks, Doomlords, Barracudas till och med interplanetära Lancelots. Det ser ut som att Imperial har kallats in för krig.

Debriefingen i barracken. Spelarna får tränga sig förbi blood berets, black berets och golden lions till höger och vänster. Alla klanerna verkar ha samlats just här och just nu. Spelarna får trängas in i ett litet rum med ett runt bord. Deras kapten dyker upp och är arg på dem. Han viftar med sina armar och hötter med pistoler och allt annat. Han är missnöjd! Spelarna klarade sitt uppdrag helt felfritt men kaptenen är fortfarande förbannad! Spelarna får tillfälle att förklara sig och försöka få reda på vad som pågår. Kaptenen svarar på allt utom varför han är arg.

Sen dyker en ISC agent upp och gratulerar spelarna eftersom de har precis blivit rekryterade (ISC agenten är anledningen till att kaptenen är arg, kaptenen blir ju av med sina soldater). Det blir handgemäng mellan kaptenen och ISC agenten (kaptenen kan inte hålla sig längre utan drämmer till agenten över munnen) och ungefär där slutar scenen om spelarna inte väljer att lägga sig den väldigt ensidiga slagsmålet.

### Mellanspel

Bara beskriv: 6 månader av Boot Camp i ett ISC läger. Spelarna ska testas och tränas att bli hemliga agenter. Om de motsätter sig och medvetet misslyckas på testerna så kommer Agent Torpe och personligen godkänner deras prestation. Planterar redan nu idéen om att Torpe bara utnyttjar dem och kanske har lite skumma saker för sig.

Den här delen ska gå relativt snabbt men behöver inte ha högt tempo. Spela ut några små scener för att få spelarna att hänga med i handlingen. Exempel på scener kan vara i stökiga gröngölingar i matsalen, straffexercis på träningsbanan, tråkiga föreläsningar om Mishima etikett i lektionssalen och de flörtiga soldaterna i grannbaracken. Ge spelarna lite tid att hitta sina karaktärer och när de väl börja bli lite varma i kläderna kasta in dem i akt 1.

## Akt 1

### Scen 1 - 6 månader senare

Öppningsbilden är stridsstövlar som slår ner i gyttja och springer genom skyttegravar och över terräng. En tjock dimma ligger över terrängen och den som springer slänger sig ner i en skyttegrav intill en trenchie. Det är en Bauhauser, en Etoiles Mortants, som har ett budskap att leverera. Bauhaus drar sig tillbaka från Citadellet.

Där kommer spelarna in. De har precis anlänt till platsen och ser detta. Spelarna är här för att hitta en person, en farlig förrymd fånge vid namn Wicked Lip Jim även känd som fånge K34-6. De har fått en genomgång av situationen av ISC och deras enda ledtråd är att Harry troligtvis har flytt till demogonis citadellet bortom skyttegravarna. De rekommenderas att prata med Major Morgan för mera färsk informatio. De har fria händer med hur de önskar handskas med uppgiften men de rekommenderas att låtsas vara förstärkningar för att undvika risken med att avslöja sin operation för eventuella spioner och förrädare. Dessutom är ISC inte allt för populära ibland militären speciellt inte Yarden som spelarna tillhör(Yarden jobbar med att jaga kättare och söka efter spår av korruption, en sort av internrevision med rätt att döda). Major William av klan Morgan är det högsta befäl på plats och numera högsta hönset i klan Morgan också.

Spelarna får stångas lite med trenchies och black berets innan de kommer rätt. Spela ut vikten av att klanerna i Imperial och den vikt som imperials sätter på sina klanetillhörigheter. Låt soldaterna vara dryga mot spelarna utom kapten Field av klanen Finn för han tillhör ju en fin klan. Ha soldaterna gärna att snacka skit om Kingsfield klanen inför spelarna och vissa up hur ogillade kingsfield är.

Börja spelarna vifta med ISC brickor som möts det avsky och ogillande blickar och användes brickorna för att tvinga soldater eller till och med Major Morgan till att hjälpa dem så görs detta efter sämst möjliga förmåga.

Efter att ha lekt runt med soldaterna och fått lite koll på läget rycker Mörka Legionen fram och det blir en big-ass strid som spelarna antingen kan titta på med handen i byxan eller delta i (William av klan Morgan kommer respektera dem mindre om de bara tittar på). Måla upp det som en blod och desperat strid. Artilleripjäser vrålar ut sin död över slagfältet, delar av skyttegraven kastas upp i luften av explosioner, imperial soldater som krossas till döds av den rena mängden av fiender som stormar ner i skyttegravarna, giftrök som skymmer och där varje kula räknas och där alla förväntas slåss till sista blodsdroppen.

Efter striden kan spelarna se hur försvararna samlar ihop kropparna och bränner dem, lite längre bort avlivar en inkvisitor en såra soldat för att undvika att spridningen av en massa dödliga sjukdomar. Om spelarna konfronterar inkvisitorn så upplyser han spelarna om fara med Demongonis och de alla handa försöka att sprida sina många extremt dödliga sjukdomar på alla möjliga och några omöjliga sätt. Förgiftade vapen och ammunition är mera än regel än något annat. Inte äns det mäktiga brödraskapet med sin konst(magi) har förmåga att bota alla de sjukdomar som anhängarna av sjukdomarnas och förruttnelsens apostel kan koka ihop. Värt att påpeka här är att om spelarna blir allvarligt skadad i någon strid med varelse av demogonis slag är de i stort sätt redan dödad. Men låt dem upptäcka det över tiden, påpeka hur svaga de känner sig eller hur svettiga de känner sig och likande saker. Låt dem dock dö vid ett passande tillfälle med lite möjligheter till hjältedåd. Om spelarna plockar upp någon form av utrustning från demogonis varelserna som är det också en dödsdom. Brödraskapet och Kartellen vill prata med William(det handlar om oegentligheter i soldaternas pensionsfonder). Så spelarna får snoka vidare på egen hand.

### Scen 2 - Ännu en dag

Skyttegravarna vid ett Citadell är ingen kul plats att vistas på. Hela området stinker av död, föruttnelse och krut. Det ligger kroppsdelar och döda kroppar lite här och var. Mörk Symmetri letar sig in i de döda kropparna som måste brännas omedelbart annars kommer de fallna kamraterna tillbaka och mördar igen. Mörk Symmetri letar sig även in i spelarna om de vistas för mycket i det öppna och bortom skyttegravarna (som har åtminstone blivit helgade med sånt där all-cleansed-holy-water-and-shit). Men tur nog är Imperial inte ensamma runt Citadellet. På sin vänstra flank har de Mishima som de utbyter eld med och försöker ta över varandras områden. Den högra flanken är nu tom på Bauhaus och därmed helt öppen och tillgänglig för soldater att springa och leka fritt.

Spelarna ska leta sig ner i bunkern under citadellet, och de behöver information från soldaterna om de hemliga gångarna först. Spela mycket på NPC:ernas och spelarna klantillhörigheter här eftersom alla högre befäl har lämnat området och det bara är NCO’s på plats tillsammans med meniga. Här kan spelarna springa på Eagel-Ear-Harry som kan ses sälja korv, foliehattar, vapen, ammo och stolpiller till både imperial soldater så väl som mishima soldater. Harry kan peka spelarna i rätt riktning dock vill han helst ha betalt i knark…. ju mera ju bättre. Informationen om Objekt 7 och dess hemliga ingångar kan spelarna få av soldaterna eller Harry.

### Scen 3 - Objekt 7 Nu när spelarna känner till Objekt 7 och dess hemliga tunnlar. Så kan de försöka närma sig Citadellet på ett sätt som inte är ett direkt självmord. Väl vid ingången springer spelarna på Agent Storm och hans trupp av agenter. De informerar spelarna om att den misstänkta fången K34-6 har skitast i tunnlarna och troligtvis är kvar i tunnlarna. Agent storm informerar spelarna vänligt om att inte dröja kvar på allt för länge då flera välsignade legionärer har skådats i närheten. Om spelarna studerar vad dem gör så ser dem att de håller på att armera sprängmedel i stora mängder. Storm kommer att försöka snoka lite i spelarnas affärer men kommer inte gör något större sak av det hela. Försök att ge känslan av klaustrofobiska tunnlar med dålig belysning och en mass mystiska ljud från alla skuggor. Rop på hjälp kan höras ekande genom tunnlarna, och varje gång spelarna springer för att hjälpa så hittar de bara färska blodiga spår och en mass kroppsdelar. Luften är tjock med doften av förruttnelse och annat för äckligt för att beskrivas här. Satts på att få detta att framstå som platsen gud glömde och pissade på. Spara inte på krutet, låt mystiska röster viska sensuellt i spelarnas öron om löften om härlig död och lidande. Lamporna exploderar vid sämsta tillfällen, och slumpmässiga lik börja röra på sig. Som ett slutligt plus över högen av skit som är spelarnas dåliga dag så kommer de att gå vilse här nere. Även om de målar på väggarna så hjälper det inte, inte ens ett garnnystan kan rädda dem från att gå vilse i de mörka tunnlarna under skyttegravarna och citadellet.

### Efter en stund här nere kommer de att hitta John Bale. Det är helt upp till spelarna om de tar med sig John ,han är väldigt desperat för att komma ut ur Objekt 7. Han är ingen fantastisk soldat men han försöker hjälpa till, mellan alla hans skrämda utrop och panikattacker. Ju djupare in ju mera legionärer ska de springa på och andra läskiga saker(låt fantasin flöda). Men efter hand kommer de att hitta fången Wicked Lip Jim som kommer att välkomna dem hjärtligt. Precis som John är han glad att se dem och kan faktiskt göra sig nyttig genom att visa vägen upp. På väg upp ur tunnlarna ska allt bli mycket värre, skriken av panikslagna människor kan höras över allt, delar av väggarna blir täckta med grönsvart oljig vätska är väldigt frätande. Muterade varelser och annat hemskt börjar jaga spelarna och är väldigt ivriga med att bevisa att spelarnas dag visst kan bli värre än vad de först trodde. När de kommer ut ur tunnlarna så kommer Agent storm med sin trupp att spränga tunnlarna. Efter lite prat och kanske lite fula ord ifrån vissa så kan spelarna

### Scen 4 - Ett samtal med en kättare

Spelarna återvänder till skyttegravarna och innan de hinner börja samtala med sin fånge så möts de av Major Morgan och en grupp soldater, om de har John Bale med sig så kör på hela Bale super kändisskap och allas beundran för Bale. Lite upp till spelarna om de vill avbryta det hela eller om de rentav önskar spela med om hur awesome Bale var nere i tunnlarna. Om de har behandlat han illa eller motsätter sig hans version så kommer de bli hatade av soldaterna så väl som Majoren.

Akten slutar när spelarna får Jim att avslöja (efter tortyr) att en grupp inom Imperial ska mörda Högvördigheten (det var ju Bartholomew som skulle haft platsen… eller Murdoch, beror på vilken spelare som frågar varför, Jim vet inte varför men ger gärna sken av att veta). Sicken tur att andra akten kan börja på en kartellfest med Hennes Högvördighet, Damiyo Moriko, The Romanov osv… Där finns också William av klan Morgan som antingen kommer häckla och reta spelarna eller vilja bli suparkompis med dem (men han ska vara irriterande som fan oavsett).

## Akt 2

### Scen 1

Kartellens stora fest och sammanhang för alla stora högdjur. Det är en enastående sammankomst med endast de bästa från alla Korporationer närvarande. Här samsas Mishimas samurajer med Bauhaus självmordstrupper, avskum från Capitol med adel från Imperial (ja, alla dessa har för mycket gemensamt). Här finns det lyxmat, lyxmusik, lyxservetter och till och med ett lyxigt glansigt marmorgolv helt fritt från lera och kroppsvätskor. Mellan alla viktiga människor springer Kartellens råttor fram och tillbaka, i hopp om att kunna landa en schysst donation till Kartellen av antingen materiel, manskap eller medel.

Hennes Högvördighet är såklart närvarande och alla försök att kommunicera med Henne om eventuella faror möts med avvisande från Hennes dragoner. ISC brickor som viftas kastas åt sidan. Skrik och rop resulterar i ett rejält kok stryk. Alla närmanden ska vara extremt svåra, närapå omöjliga, att genomföra såvida inte spelarna organiserar en väldigt bra plan väldigt snabbt (t.ex. lura William av klan Morgan så att han hamnar i Kartelltjänst, eller lova en kartelltjänsteman en massa saker i utbytt mot hans bokade tid med Hennes högvördighet, möjligheterna är oändliga. om spelarna nu lyckas komma inför Hennes högvördighet, så kommer detta inte att ge så mycket utan hon kommer att kallt be dem att jaga dem som planerar dådet.

I övrigt så ska det ske massor med social interaktion här. Släng in byråkrater som pratar regler med spelarna, samurajer från Mishima som har tråkigt och utmanar folk på dueller, folk från Bauhaus som spottar på lägre stående djur, företagare från andra korporationer som hatar Conquistadoren som har tagit deras fabriker ifrån dem m.m.

John Bale är också närvarande på festen, detta av oavsett om spelarna tar med sig han eller inte. Om spelarna var schyssta mot Bale under Objekt 7 och scenen där efter så kommer Bale att hjälpa dem att träffa Hennes Högvördighet, dock har han inte så mycket själv att säga till henne utan lämnar dem så fort de står inför Hennes högvördighet själv. Om de däremot har varit taskiga mot (som att ha lämnat han för att dö eller slagit honom) han eller försökt underblåsa hans awesomeness. Så har använt sina talanger för att vända så många på festen han kan mot spelarna.

### Scen 2 - Ibland krogar och kloaker

Så det där med att ta direkt kontakt med Högvördigheten gick ju inte så bra. Turligt nog står det en korvmoj utanför huset med en kille (han ser väldigt bekant ut…) som har massor av bra tips. Det är Agent Torpe, han frågar ut spelarna om deras operation och hur det går för dem. Han pekar dem i riktningen mot en Trälkrog vid namnet “Rostiga kuggen”. Det framgår att Torpe känner dessa träla väldigt väl. Han skickar dit dem och ber dem att hälsa från honom. Väl på plats så är det lite upp till spelarna hur de önskar hanter detta. Krogen är ett gömställe för en terrorcell som består av de underkuvade trälarna i Bauhaus samhälle som desperat försöker vinna mera rättigheter genom blodiga terrordåd med vapen de får utav imperial. Trälarna kommer att vara lite misstänksamma tills att spelaren berätt vilka dem är och vem som skickade dem. Trälarna känner till rykten om ett attentat mot hennes högvärdighet men fyller i spelarna om att det inte är Hennes Högvördighet som ska mördas utan det är Hennes Högvördighets oäkta dotter som svävar i livsfara. De kan dessutom peka ut en annan så kallade trälcell som påstår sig slåss för deras frihet som verka veta mera men det vill ha vapen i gengäld för informationen om skumma cellens gömställe.   
Om spelarna önskar kan de också slå information ur trälarna. Det är inget större hot för spelarna. De kan också försöka smyga sig in på krog och snoka rätt på information utan trälarnas vetskap.

### Scen 3 - Kättargömstället

Med den nya informationen hittar de till ett mystisk och olycksbådande varuhus i Heimburgs utkanter. Spelarnas mörka legionen klockor tinglar för fullt och de kan väldigt snabbt se att detta är ett kättar gömställe. Spelarna är fria att storma eller försöka smyga sig in för att hitta informationen. Om de smyger in så hittar längst in varuhuset ett oheligt altare och bredvid detta så hittar de en gammal brödraskaps präst, som är döende men innan hans sista andetag så berättar han att dottern togs om hand av Brödraskapet och befinner sig på Mars. Om de väljer att storm och döda alla så kommer de att hitta en gammal i formen av Wicked Lip Jim , förutsatt att spelarna inte avrättar honom personligen. Han kommer precis som innan att ge upp och åter igen bara ge upp samma information som den döende prästen under tortyr. Han är lika trevlig som alltid och kan till och med tänka sig hjälpa spelarna, i alla fall är detta vad han säger men vid första bästa tillfälle kommer han att förråda dem eller på annat sätt förstöra för dem.

På väg från platsen kommer de att bli förföljda av en mystisk figur i brödrskapsrutsning, efter lite katt och rått lek så kommer figuren fram till spelarna och avslöjar sig som Markus den Allseende och han har en profetia att delge spelarna. Bygg verkligen upp detta som ett episk ögonblick, Markus säger för att mänskligheten ska överleva så måste den oäkta dottern överleva och vara fri från mörkrets korruption. Ljuset har valt spelarna till det öde. Hans sista ord är en varning om att de måste vara beredda att offra allt för att ge mänskligheten en möjlighet till seger. Lika plötsligt som han dök upp är han borta.

Får fler Imperialklaner nys om vad som pågår (särskilt om spelarna är så dumma så de ringer ISC och pratar öppet om det, eller om de har pratat med Topre) så blir det en tävling om vem som hittar henne först och därmed skaffar sig en hållhake på klan Paladine. Nu råkar dottern heta Stella Ignis och vara en stenhård inkvisitor Majoris men det vet inte spelarna… eller de andra klanerna.

### Scen 4 - Mot Mars och Ödet

Detta här är en rymd scen där piloten kan få göra sin grej. De kommer att jagas av de andra klanerna och det blir en massa rymdstrider.I från skeppets många gömmor och vrår kastar sig klankrigare från de andra klanerna i ett försök att stoppa spelarna. Om spelarna ha varit smart och hållit allt det har fått reda på hemligt så blir detta en mycket lugn scen.

## Akt 3

### San Dorado Katedralen

Denna scenen är mest till för att öppna den tredje akten och ge spelarna den sista pusslebiten om exakt var Stella befinner sig vilket är vid den nya fronten mot ett särskilt farlig och äckligt demogonis citadell. Spelarna få också reda på att de andra klanerna har redan varit här och fått samma information.

### Scen 2: Kampen om Citadellet

Ja, det är fullt krig igen. Capitol, Imperial, Cybertronics, Bauhaus och Brödraskapet gör ett koordinerad framryckning mot Citadell . Spelarna får inte landa i Imperialbasen av verkliga anledningar utan dem blir välkomnade av Bauhaus Bas Delta. Här möts de av Agent Storm som mer än gärna fråga om vad spelarna har för sig och kanske undrar om det finns något han kan göra för dem. Storm villighet att hjälpa dem beror helt på hur spelarna tidigare har bemött och behandlat den livsfarliga Agenten och hans män.

Stella Ignis försvann någonstans i tumultet tidigare. Spelarna måste skjuta sig igenom tre ton Mörka Legionärer (inkl Välsignade Legionärer) och minst två Imperialklaner för att hitta Stella.

Bara spä på hur stort detta är, hur Blod berets täcker en grupp av mirromen som stormar fram över slagfältet. Hur capitols Delta-vinge regnar död över demogonis horderna från ovan osv. Spara inte på det episka, piska upp stämningen och när det ser ut som de kommer att vinna så vänder plötsligt striden och total kaos råder ibland de allierade styrkorna men det är inget som spelarna har tid för men måla gärna upp bilden över hur allt plötsligt går åt helvete totalt.

### Scen 3 - Valet

Nu befinner spelarna sig inne det helvetiska ting som är ett demongonis citadel, väggarna är täckta med ruttnande lik och växter. En tjock frätande sörja täcker allt. Det är nu spelarna måste välja om de verkligen vill rädd Stella eller om de hellre slipper att dö en fantastiskt plågsam död. Om spelarna vänder om och lämnar Stella till legionens kompetenta händer så är det hela över och epilogen kan dras. Om de dock har tröttnat på livet och önskar rädda Stella som de fortsätta längre in i den sjukdoms fyllda salarna. De kan med lätthet hitta Stella genom att följa spåret av död och förstörelse. Ju närmare de kommer ju flera döda klankrigare ifrån Murdoch och Bartholomew hittar dem. Slutligen finner de Stella med några få brödraskaps soldater in till en jätte pol med den äckliga sörjan. Stellas följe anfalls både av imperial krigare från de jagande klanerna och demogonis varelser. Spelarna måste snabbt övertyga henne om att fly men att lämn dem och alla hennes sårade soldater. För att undvika att dra med sig något särskilt farligt tillbaka så måste de skadade stanna vid detta laget inkluderar spelarna också, dessutom kan de köpa Stella tid att fly om de känner sig särskilt nobla. Ge spelarna en awesome slut fight med en minst lika hemsk död.

## Epilog

Slutet ska vara mörkt som fan. Tänk dig det mörkaste slut du kan komma på, och så gör vi det tre steg mörkare än så. Andra mörka slut från andra medier ska titta på vårt slut och börja hulka och spy. Till och med färgen “svart” ska se på detta mörka slutet och säga “Damn! That is some dark shit man”. Som början på detta så kan hela anfallet misslyckas och nästan samtliga soldater dör, panik bryter ut i städerna på mars, sjukdomar tömmer hela städer och den stora antalet kroppar obrända kroppar leder till horder av lik som jagar de få överlevande som kan finnas kvar. Ekonomin på mars hotas av kollaps vilket skickar vågor genom hela solsystemets ekonomi. Hela Southerlands blir förgiftat vilket snabbt leder till massvält på planeten och desperata individer vänder sig till kannibalism för att överleva en halv dag till. Bara att ta i här med detaljerna om lidande och död.

Den viktigaste skillnaden kommer för imperial. Om Stella lämnas till mörkret så kommer hon att vara deras verktyg för att sprida kaos och krig ibland imperials klaner, det dröjer inte länge förrän ett nytt inbördeskrig sliter den lilla korporationen i bitar. Och allt som kommer att återstå av de en gång så stolta klanerna är tomma asteroider fyllda med de döda och en massa dödliga sjukdomar.

# Karaktärer

## Spelarkaraktärer

## **Sergent Gunnery Wadsworth Payne av klan Baines, Skyttegravs veteran.** Veteran av dussintalet slagfält och kampanjer har härdat denna en gång i tiden oskyldiga själ till en effektiv stridsmaskin men framför allt till en överlevare. I sin tid ibland skyttegravarna och ingenmansland har Wadsworth sett mer hemskheter än vad som är bra för en ensam människa. Han tidigare tjänst i 143:e Skyttegravs kompani bättre känt som Flattlösen är en källa till blandade känslor för den gamle mannen.

## Wadsworths förmåga att förbättra och försvara näst intill alla platser gör han till en exemplarisk skyttegravs soldat. Som många offer för hans spade kan vittna om är han inte helt dålig i närstrid men föredrar gärna skydd och avstånd till sina fiender. Wadsworth ogillar stora öppna ytor.

## Paynes höga ålder ha börjat ta ut sin rätt, smärtan av gamla ärr och skador gör sig konstant påminda dock inget som en hälsosam dos av alkohol och smärtstillande inte kan lindra. Denna välbyggda äldre man är far till inte mindre 12(kända) barn och har fyra exfruar och är en stor inspiration till uttrycket “en flicka i varje skyttegrav”. Wadsworth höga ålder innebär att han snart kan få gå i pension med full bonus.

Klan Baines är en mycket lite klanen och finns bara för att klanen Bartholomew tillåter det. Är i stort sätt bara känd för sin gruvdrift och blodiga arbetar upplopp.

### **Löjtnant Tobias Young av klan Wynne, Conquistador**

Tobias young en karriärs hungrig individ i sina bästa år (runt 30) Har länge varit verksam som conquistador dock utan större framgångar snarare tvärtom. Ofta har han tvingats av sin klan att ta på sig skulden för misslyckade operationer för att rädda någon inkompetent ädlings framtida karriär och samtidigt rädda någon av de större klanerna anseende och status. Trots Tobias uteblivna framgångar så drömmer han ofta om att få bilda sin egna klan och därigenom få ta plats i parlamentet som styr över Imperial.

Löjtnant Young må ha ett skamfilat rykte dock är hans taktiska expertis erkänt i den högre militära ledningen. Hans förmåga att leda och inspirera trupperna är en stor källa till skvaller i bland både officerare så väl som soldater. Hans förmåga att berätta historier i tid och otid har nästan nått en legendarisk nivå. .   
  
Klan Wynne är byråkratisk klan som njuter av sin position som en oviktig klan. De drar ofta nytta av att ingen av de större ser dem som ett hot och kan ofta ses som de lite mera smutsiga mellan händerna i imperials klan politik. De är kända för att brutalt och hänsynslöst utnyttja sina klanmedlemmar.

**Kapten Taylor Field av klan Finnn, Medic**

Field är från klanen Finn. Klanen är en pacifistisk klan som vägrar ha del i dem många krig och konflikter som korporationen gärna kastar sig in i. Klanen är kända för sina läkare och medicinska kunskap. Deras medlemmar är alltid populära bland de andra imperial-klanerna.

Egentligen är Taylor från klanen Kingsfield, en mycket impopulär klan i Imperial så han vill hålla detta faktum hemligt. Även om Taylor inte vill avslöja sin egentliga klantillhörighet så är han ändå väldigt stolt över sin familj och klan. Klanen Kingsfield ses om orsaken till den bittra fejden och allt annat folk nu kan tänka sig.

Trots Taylors rank så är han helt ny i den militära kåren och är trots sitt intellekt och militära grundträning väldigt “grön” av sig. Hans höga rank beror helt på han medicinska expertis. Hans skicklighet som läkare och hans unga ålder gör han till en av de bästa fältläkare imperial ha sett på länge.Han rekryterades med löften om äventyr och framgångar. Dock är Taylors egentliga anledning till hans militära karriär mycket enklare och brutalare. Taylor älskar sår, han tål knappt en frisk kropp. Ju större ju bättre och ju flera desto bättre.

**Fänrik Earl Maverick av klan McCormick , Piloten**

Earl började sina tidiga år med att jaga nästa äventyrliga fix. Om det nu var att springa mellan hustaken i den mörka natten eller att stjäla ifrån polisen spelade i så stor roll, bara så länge det var spännande och fartfyllt. Det dröjde inte länge förrän detta landade honom i straff brigaderna där hans talang för fordon i alla dess former upptäcktes. En förflyttnings senare till det legendariska Rams luftkavalleri och unge Earl blomstrade för fullt. Trots den höga dödligheten i förbandet så har Earl överlevt. Men ej utan ärr i både kropp och själ.

Denna 16 åring lever snabbt, hårt, livsfarligt och nu. Med en näst intill sjuklig fobi för att sitta stilla (om nu inte stolen i fråga rör sig väldigt, väldigt, väldigt snabbt). Vilket har lett till att Earl är väldigt dåligt utbilda ett faktum som han är smärtsamt medveten om.

Så länge som det rullar eller flyger så kan Earl hantera det men särskilt hemma känner han sig i flygfarkoster eller rymdskepp. Han har ett gammalt groll med en specifik pilot inom Capitols Delta-vinge(Sol systemets bästa piloter) vid kodnamn Freedom.

Klan McCormick är en till medlemmarna en stor klan men har ändå bara en plats i parlamentet och lyder slaviskt under klanen Murdoch. Klanens enda kända sidor är deras många populära super atleter. Nästan lika kända är klanen för sin idrottshuliganer som vid mera än ett tillfälle har kostat klanen åtskilda miljoner sterlings i skadestånd.

### **Dane Beck av Wolfbane klan Hallows (tidigare av klan Redgrave) ,Wolfbane** Dane är den ende överlevande i familjen Beck. Krig, mord, sjukdomar och några självmord har lämnat Dane ensam. Uppvuxen på något av klanens många ökända barnhem dröjde det inte länge innan han rymde och gick som 12 åring med i Imperials försvarsstyrkor. Trots sin ålder utmärkte Danes sig som en god soldat och framför allt som en extremt skicklig svärdsman. Det tog inte lång tid innan han blev rekryterad till specialförbandet Highlander clan warriors. Några av solsystemets skickligaste svärdsmän. Dock kastades han ut ur förbandet för sin osmakliga beteende. Wolfbanes var inte sena med att erbjuda denna talang ett nytt hem, i utbytte mot sitt klan namn Redgrave.

### Med sitt nya klannamn Hallows kastades han ut i många strider både mot andra korporationer och mot den mörka legionen. De många extrema och blodiga striderna mot mörka legionen har satt sina spår i Dane som på senare tiden blivit väldigt troende och fått en extrem vördnad för brödraskapet. Skriken och larmen av tidigare strider och andra hemskheter jagar honom dag som natt men än så länge hjälper det att be till Kardinalen eller att läsa några rader i Cardinalis Codex. Klanen Redgrave är mesta känd för sin långa lista av seriemördare och psykopater. Klanens många ökända barnhem är ofta föremål för rykten av den ljusskyggare typen. Klanen är en av många MacGuires underklaner. Wolfbane klanen Hallows dåliga rykte om att avrätta fångar och tortera civila är ofta en källa till konflikt under Kartel mötena mellan de olika korporationerna.

## NPC’s

### Eagle-Ear-Harry Denna mystiska figur kan lättast hittas på allmänna platser som i San Dorado eller i Heimburg. Han kan också hittas vid skyttegravarna och krigszonen. Harry är där han behövs. Harry är en hemlös allt i allo man som gärna delar med sig det han har hört och Eagle-Ear- Harry hör ju allt! Erbjuds belöningar ju mera pratar han. Om han erbjuds droger så berättar han ännu mera. Harry har en massa saker att berätta om. Allt ifrån ninja tränade katter i gränderna till klanen Murdoch hemliga taktiker meda att spetsa klanens mat med tungmetaller för att göra sina krigare tåligare. Eller om Cybertronics tama fåglar som spionerar åt dem. Harry kan också berätta om saker som spelarna kan ha nytta av. Trälarnas hemliga bas, om Alfred Torpe agerande bakom spelarnas ryggar osv.

Harry klär sig i en väldigt ren och fin hawaiiskjorta, slitna och skitiga jeans med foppatofflor på fötterna. Han huvud pryds av en foliehatt som knappt kan hålla tillbaka hans vilda hår. Han skägg är minst lika vilt som hans hår. Han stora ögon med vild blick matchas endast av hans väldigt stora leende med en hel del glipor. Ute i skyttegravarna eller i krigzonen så har han en hjälm på sig och några slumpmässiga rustningsdelar fastbunden på sig. Han har dessutom en korvlåda med sig som mer än gärna säljer varmkorv ifrån.

### Harry är trevlig och öppen mot spelarna och ju trevligare de är mot honom ju lättare är han att hantera. Han har ett vilt sätt till sig och blir väldigt lätt exalterad. Så länge som spelarna inte är öppet fientliga eller elak mot honom så kommer han vilja hjälpa dem. Vad hans hjälp nu är värt är en hel annan diskussion. Om han möts med våld flyr han direkt och kanske bara kommer tillbaka när spelarna behöver ett tips som mest. Talar spelarna om Cybertronics eller Brödraskapet så kommer Harry att bli obekväm av sig. Han kommer att erbjuda spelarna foliehattar och stolpiller för att skydda dem ifrån dessa. Dessutom kommer han börja bete sig extremt paranoid. Konstant titta sig över axeln och liknande ting. Försöker de få Harry att prata om den mörka legionen så kommer han att tystna och stirra sorgset på spelarna och efter en lång stund att peka på närmaste plats där spelarna kan hitta mörkrets inflytande. Använde Harry för att ge spelarna en puff i rätt riktning om det behövs annars kan han användas för att sprida lite misinformation till spelarna och skapa stämning. Harry tror på allt han själv berättar och har inte en tanke på det han säger kan vara fel eller bara ett rykte oavsett hur fånigt eller hur motsägelsefullt det kan tyckas vara.

### John Bale

Denna legendariska person är inte bara en känd krigshjälte utan också en filmstjärna i högsta klass. Hans filmer ha setts av alla, ifrån kardinaler till hemlösa saker som Eagle-Ear-Harry. Hans levnadsöde är förmåla för många filmer, böcker till och med bauhaus operer. Det finns väldigt lite som han inte har gjort och ska man tro på ryktena så är han tydligen bästa kompis med Kardinalen själv. Det sägs att han nuförtiden jobbar för Captiols militära underrättelsetjänst(MIC).

I verkligheten så är John en vanliga man. Ja så vanlig man nu kan vara med åtta års militära karriär i freedom brigades (capitols självmords/slit och släng soldater) och en mega stjärnstatus som en av de främsta actionhjälten någonsin, han lever knappt upp till hälften vad folk tror om honom och på detta sätt hamnar han ofta i situationer han egentligen i kan hantera. Hans vägran att svika sina fans och rädslan att framstå som inkompetent driver han framåt. En onaturliga tur tycks vara med honom hela tiden.   
Bale är en mycket stilig och sexig man som har fått flera utmärkelse för detta faktum. Han är bredaxlad herre på 2,10m.   
Som person är John väldigt ödmjuk och enkel. Han fruktar dock att folk ska kalla honom fake eller lögnare. Stolt och lojala medborgare av Capitol som helst slipper att ge sitt liv för kampen.

John Bale är hjälten! Bygg gärna upp detta för spelarna under äventyrets gång. Alla ska prata om han. Deras chefer, imperial soldaterna, Eagle-Ear-Harry och till och med Agent Storm pratar sig varm om Bales äventyr och hur mycket han hoppas få träffa honom osv. Alla har minst en bra historia om John Bale solsystemets största hjälte. Återigen är verkligheten mycket grymmare än så.

Spelarna springer på John Bale under skyttegravarna (akt 1 scen 3), han försöker gömma sig under ett par ruttnande lik i rädsla för spelarna. Trots att hans gömställe duger för att lura ruttnande lik med mord i sikte så hittas han lätt av spelarna. Han kommer att böna och be om att få följa med spelarna tillbaka till Imperials skyttegravar och ställer nästan upp på vad som helst för att få spelarnas hjälp med att komma tillbaka till säkerhet igen. Han ska vara märkbart rädd för tanken att dö nere i gångarna under objekt 7. När han väl är tillbaka ibland andra personer (med undantag för spelarna) så kommer han att agera minst lika cool som han är i sina filmer. Alla kommer att ge han äran för att ha fångat kättaren, några av soldaterna kommer till och med att anspela på att Bale antagligen rädda spelarna. Väljer spelarna att bestrida detta så kommer ingen att tro dem och John kommer att smutskasta dem rejält. Detta händer också om de har varit extremt elak mot honom i gångarna, han må inte vilja dö men en man med sårat ego är farliga man( i alla fall om man är John Bale). Låter spelarna Bale få spela lite teater kommer han att tacka dem lite senare. Under Kartellfesten (akt 2 scen 1) kan han tänkas hjälpa spelarna om de nu lyckas sälja sin plan till honom är en annan sak.

### Alfred Torpe, ISC

Agenten från Imperial Security Center som upptäcker spelarna och drar in dem i sin värld. Han är en typisk kall och brittisk person som är redo att göra allt för att slutföra uppdraget.

Agent Torpe hatar spelarna och visar detta genom sitt öppna förakt och nedvärderande sätt. Han anser att spelarnas karaktärer är under honom och kommer aldrig ha samma klass eller expertis inom ISC. De är helt enkelt aldrig mogna att stå på egna ben eller fatta vuxna beslut.

Agent Torpe vet redan om att Hennes Högvördighet har en illegitim dotter. Han behöver spelarna för att identifiera och lokalisera henne så han kan sälja informationen till Paladine-klanen och deras fiender inom Imperial. Torpe räknar kallt med att spelarna aldrig kommer att lista ut med vad han håller på med. Han håller konstant koll med vad spelarna gör och kräver att spelarna håller honom uppdaterad med allt de gör.   
Agent Torpe är en stilig och ståtlig man som ser ut som tio år äldre än vad han egentligen är. Han är alltid iförd en prydlig ICS kostym och i ett par simpla glasögon. Han ler aldrig och talar med en kall och torr ton.   
Spelarna kommer att knappt träffa agen t Torpe utan kommer mest ha sporadisk kontakt med han genom radios eller telefoner. De enda gångerna de kommer att kunna träffa han direkt är när han rekryterar dem vid imperials flygbas(Prologen scen 2) då han rekryterar dem och när han är Hennes Högvördighets chaufför( akt 2 scen 2). Han hjälper bara spelarna för att han måste och bara efter en lång utläggning om bristande kunnande och allt annat han nu inte gillar med spelarna. När spelarna har fått reda på vem Stella är och var de kan hitta henne så kommer Torpe att sälja detta vidare till Bartholomew och Murdoch. Han enda mål är att överleva och bli löjligt rik.

Stoppar spelarna sitt befäl ifrån att slå sönder Agent Torpe under slutscen vid imperials flygbas( prologen scen 2) . Så kommer han med stor ansträngning inte fullt så öppet förakta spelarna.

### Inkvisitor Majoris Stella Ignis

Stella är inkvisitor majoris inom Brödraskapet, placerad på Mars där hon bekämpar Mörkret med Kardinalens Ljus och sina bröder och systrar i Brödraskapet. Inkvisitor Majoris blir man enbart efter att ha jagat ner hundratals kättare och bränt dessa, samt visat enormt mod, övertygelse och kunnande i kriget mot Mörkret.

Hon är väldigt plikttrogen och nitisk som person, en stereotypisk inkvisitor majoris. Hon sätter aldrig sin egen säkerhet framför sina mannars, eller Ljusets. Hon är en naturlig ledare och besitter en silvertunga som till och med Capitols politiker avundas. Hennes stora förkärlek att straffa mänsklighetens fiender överträffas bara av hennes häftiga kärlek för att bränna saker.

Till utseendet är hon väldigt lik Hennes Högvördighet.

Stella är också Hennes Högvördighets illegitima dotter som gavs bort direkt efter födseln till Brödraskapet för att undvika pinsamheter. Det är henne som spelarna kommer få upp spåret på och till slutligen hitta i citadellet i sista akten.  
Spelarna måste övertyga Stella om hennes vikt i det hela, hon kommer att vägra att retirera om spelarna inte på ett bra sätt lyfter varför hon är viktig i de kommande krigen. Nämner spelarna Marcus den Allseende och dennes profetia så kommer hon att ge med sig dock märkbart irriterad. Om de nämner att hon är Hennes Högvördighets illegitima barn så blir hon förvirrad och kan på så sätt övertygas om att inte dö i citadellet.

### Hennes Högvördighet

Den officiella ledaren för hela Imperial, även om rollen är mest av en ceremoniell status är det många klaner som önskar posten för den egna klan prestigen. Posten som Högvördighet är en av de stora källorna till den bittra fejden inom imperial. Klan Paladin valdes som en politisk kompromiss mellan de stora klanerna för att avsluta den blodiga konflikten som härjat Imperial.

Hennes Högvördighet själv är en kvinna i tidiga 40 års åldern och ser väldigt bra ut för sin ålder. Hennes blå ögon och allvarliga blick säga kunna stirra ner vem som helst till och med Brödraskaps mystiker. Hon är ett politiskt djur och är den enda orsaken till att Imperial inte igen har fallit ner i ett nytt inbördeskrig. Hennes förmåga att göra vänner av fiender är en källa till beundran och fruktan för hennes fiender. Hennes Högvördighet har lyckats ge posten som Högvördighet lite av sin forna glans tillbaka genom sin popularitet hos medborgarna inom Imperial så väl som utanför Imperial. Brödraskapet avgudar Hennes högvördighet och hon ses ofta iklädd en väldigt dyr och detaljrik brödraskap klänning i rött med guld dekorationer.

Trots hennes skicklighet som politiker finns det fiender ibland de stora klanerna, Bartholomew, Murdoch och MacGuire för att nämna några. De skulle inget hellre än att vilja ersätta henne. Dock vågar de inte att öppet gå emot Hennes Högvördighet. I det fördolda söker de efter sätt att göra sig kvitt Hennes Högvördighet och de skyr inga medel. Den långa listan med försök att ta hennes liv kan vittna om detta.

Innan hon i sin unga ålder tillträdde som klanhövding för sin klan och titeln som högvördighet så hann hon med ett kort men häftigt romans med en mystiker från brödraskapet. Resultatet av detta förhållandet blev Stella och genom klanens nära band med brödraskapet gavs Stella bort till brödraskapet för att skydda den blivande högvördigheten ifrån en skandal.

Bygg gärna upp Hennes högvördighet som en älskad symbol men samtidigt en mycket allvarlig person. Hon är något av en större än livet person. Låt spelarna höra hur soldaterna pratar respektfullt om henne, hur radiopratare från andra korporationer talar vänligt om henne osv. Träffar bara henne under kartellfesten och önskar de direkt att prata med henne om det eventuella försöket på hennes liv så måste de först övertyga hennes personliga livvakt Livdragonerna. De tar sitt jobb på yttersta allvar och litar inte det minsta på spelarna, särskilt om de inte har bokat en tid för att få träffa henna. Om spelarna lyckas slingra sig genom livvakterna så kommer de att mötas av en kall och mycket allvarlig individ. Om spelarna berättar om hotet mot hennes liv så hon kommer att kallt påpeka att hon har sina livvakter och om spelarnas plikt att stoppa detta hot så att hon kan fullfölja sin plikt gentemot Imperial. Hon kommer inte att vara otrevlig mot spelarna men det ska stå klart för spelarna att dem inte är värd hennes tid.

Major William av klan Morgan

William är en välbygg man i sina tidiga 30. Hans röda hår och skägg har gett han smeknamnet “Röda William” eller “Den röda vilden” inget av dem uppskattas av William själv. Han är en högljudd och livlig individ och kan oftast hittas vid frontlinjerna där han personligen leder klanens specialförband Black berets. Andra officer ser ner på William för detta och är av uppfattningen att Wiliam därför inte kan bete sig som en riktig officer och gentleman av Imperial.

William hittas vid skyttegravarna (akt 1 scen 1 och 2).  
Om spelarna erkänner att de är ifrån ISC och framför allt Yarden så kommer William att avsky dem och vara allt annat än samarbetsvillig. Trots hot kommer han bara gör det minsta möjliga för att hjälpa dem. Om spelarna däremot låtsas vara soldater som har kommit för att understödja honom är han mycket mera öppen och vänligare. Skulle spelarna välja att inte delta i striden vid skyttegravarna( akt1 scen 1) så kommer han öppet kalla dem fega och var väldigt nerlådnadet mot dem. Hur spelarna väljer att hantera Major Morgan kommer att direkt påverka hur hjälpsam han kan tänkas vara om under kartellfestes (akt 2 scen 1). Oavsett Wiliiams tyckande för spelarna ska han vara väldigt störande under festen.

Wiliiam är väldig ambitiös och elaka rykten säger att han lät mörda sin egna bror för ledarskapet över klan Morgan. Dock är han väldigt mottaglig för smicker och fjäsk.  
Wiliiam vet inget om fången som spelarna jagar och kan bara hjälpa dem genom att peka dem till några soldater som håller vakt på flanken gentemot de nu tomma bauhaus skyttegravarna. Han kan också avslöja att under slagfältet finns det ett gigantiskt komplex av tunnlar och passager som kallas för Objekt 7 och han varnar för att dess tunnlar leder till citadellet som de försöker belägra.

### Agent Storm från Skräckministeriet

Agents Storm är en ökänd operatör för Bauhaus skräckministerium. Han klär sig alltid i en svart läderrock och en svart officersmössa som kröns av en svart dödskalle. Han bär en svart dödskalle mask över ansiktet. Han bär en pitol av model HG-25 (Equalizer).   
Storm är en lugn och artig så länge som han visas respekt. Annars är han kalla och saklig. Han låter inget stå i hans väg och han skyr inga medel.

Han har en stor respekt för Imperials ISC och särskilt för Yarden(tur för spelarna). Han har med stort intresse följt Torpe och hans görande sista tiden och kommer att försöka lirka ut så mycket information han kan ur spelarna. Han kommer som sagt att göra detta artigt och kommer inte att tvinga spelarna till del ge något. Han hånar och retar gärna spelarna så mycket han dock bara så mycket som anstår en medlem i skräckministeriet. Om spelarna gör sig ovän med Storm eller försöka skada han eller hans agenter ur extrema säkerhetsgruppen 15 kommer han att använd dödligt våld. Dessutom kommer han att hämnas genom en lång rad hemska sätt. Som exempel kan spelarna vakna upp i sin barack omringad av Storm och hans agenter för att tvinga se på när Agent Storm torterar ett kidnappat imperial barn. Som sagt Storm har inga spärrar och kommer göra allt för att jävlas med spelarna om de gör han till sin fiende.

Använde Storm och hans trupp för att skapa lite broderlig konkurrens dock utan att överskugga spelarna. Låt gärna Storm och hans män hjälpa spelarna med de små sakerna så att de tvingas lyssna på Bauhausernas hånfulla kommentarer. Samtidigt ska Storm och hans trupp spegla den klara skillnaden mellan Bauhaus underrättelse värld och Imperials.

### Extrema säkerhetsgruppen 15

Bauhaus-agenter som lyder under agent Storm och jobbar med Bauhaus interna säkerhet i externa sammanhang (och Bauhaus externa säkerhet i externa sammanhang, såväl som Bauhaus säkerhet i alla sammanhang).

Enheten består av 5-6 agenter som valdes ut under barnsben till sina roller och har tränats hela livet. De är osynliga tills de vill synas, och klockor ställs efter deras precision. De lyder Agent Storm i alla lägen och följer alltid ALLA hans order.

Den här gruppen dyker upp överallt före spelarna. De har redan klarat av sina egna uppgifter (och några av spelarnas eftersom de ville vara schyssta) och berättar gärna detta för spelarna med sin vackra tyska brytning från hemska mardrömsinspirerande dödskallemasker. Agenterna ur grupp 15 är alltid trevliga och uppvisar alltid ett föredömligt beteende mot spelarna även om de kan vara väldigt hånfulla.

### Fånge K34-6 Wicked Lip Jim (Semai kättare) Jim är fången som spelarna skickas för att hämta (akt 1). De vet vem han är och hur han ser ut. Torpe misstänker att Harry kommer att söka sig till citadellet för skydd. Dock hittar de honom ner i Objekt 7 (akt 1 scen 4). Harry kommer att vara glad över att se spelarna och kommer att vara mycket samarbetsvillig så länge som de planerar att direkt bege sig upp ur Objekt 7.

Jim är en typisk Semai kättare som inte kan hålla tyst och gärna köpslår med allahanda hemligheter som troligtvis bara är lögner. Antagligen är det just denna egenskap som har fått nefariten att jaga honom. När spelarna väl är tillbaka i skyttegravarna kan det vara dags för en pratstund med den gode fånge K34-6 och här kommer Jim att berätta om planerna som han hörde om i citadellet. Planer som verkar tyda på att de kommer att försöka mörda Hennes högvördghet. Ju brutalare spelarna är i utfrågning av honom ju snabbare kommer han att svara och ju mera är chansen att han faktiskt inte ljuger. Jim kommer bara ge upp information under hot om våld och han kommer att leka med dem som försöker leka good coop med han.

Jim är en kättare med en några mörka gåvor som exempel att åkalla dimma, tvinga folk att ljuga eller tala bara sanning. Ändra på minnen och liknande saker. Dock kommer han inte att våga gör något mot spelarna så länge som de är fler än han i samma rum. Lämnas hans ensam med en spelare, så kommer han att köra på för fullt. Spela på detta som att han ändra på spelarens minne av några scener och hur denna minns olika personer och så kommer han att mystiskt försvinna.

Spelarna kommer att kunna träffa på Jim igen i Semai kättar gömstället (akt 2 scen 2). Han kommer att vara den som ge spelarna informationen om att det är Hennes högvördighets illegitima dotter som Demogonis nefariterna egentligen är ute efter. Detta förutsätter att de inte dödar honom efter sin pratstund i skyttergravarna (akt 1 scen4).

# Platser

## **Mars** Capitols hemplanet där de har sin huvudstad San Dorado. Planeten är ofta föremål för mörka legionens attacker och planeten bär ett permanent ärr i formen av den krigiska aposteln Algeroths märke.

### **San Dorado** Capitols huvudstad och här hittar man större delen av capitols elit om när de inte är i Luna city. Staden inhyser också solsystemets näst största katedral. In staden kan allt möjligt hittas och många av de andra korporationerna har stora intresse i staden.

#### **McGunn skrapan** Är platsen spelarna börjar. En lagom stor skyskrapa, som är av intresse för många olika grupper.

#### **Imperials flygbas**

Här landar spelarna efter sin visit till McGunn skrapan. Basen är fylld med soldater och flygfarkoster. Över allt springer servicepersonal för att desperat försöka hinna med att allt som måste göras.

Längre bort står en grupp Mishima-smågangsters och verkar upptagna med något.

#### **San Dorado Katedralen**

Brödraskapets högkvarter på mars. En mycket vacker och pampig byggnad. Över allt kan missionärer skådas. Så länge som spelarna inte gör något allt för dumt så kan de enkelt få den hjälp de önskar. De värsta som händer spelarna här är möjligen en hord av tiggande missionärer.

### **Southernlands**

Capitol och mars brödkorg. Många slag ha utkämpats för kontrollen över detta extremt bördiga området. Dock har det plötsliga uppkomsten av ett demogonis citadell orsakat mycket panik ibland korporationerna.

#### **Bauhausbas Delta**

Ett väldigt klassiskt bauhaus bas med väldigt exakta preussiska drag och ordning. Dock när spelarna anländer rådet det en hel del uppståndelse i samband med korporationens anfall på Demogonis citadellet. Det finns en massa tanks och artilleripjäser som vänta på ordern om framryckning. Del brödraskaps präster och andra mera militära element kan ses i basen.   
Basen skyddas av höga murar som är befästa med och lika vapen och skyttevärn.

I mitten av basen står en flaggstång där bauhaus fana stolt piskar i vinden.

(Imperials egen bas är stängd för spelarna)

#### **Citadellet**

Detta är en av de hemska platserna en människa kan befinna sig på. Citadellet är mer en levande ting än en byggnad. Allt runt citadellet blir snabbt sjukt och dör. Luften är fylld av en stark doft av förruttnelse och död. Platsen upplevs mera som ett förvuxen böld som har växt fram ur planeten själv. I citadellet står mång laboratorium och operationssalar redo att ta emot sin nya klienter. Sjukdomar och kryp finns överallt och om man inte är försiktig så kan de välsignade legionärerna smyga upp på än och spy ut en massa ny obotbara sjukdomar. Gasmasker och tät klädsel är ett måste om man önska överleva någon längre stund här om man nu vill det.

## **Venus**

Bauhaus hemplanet. Planeten är känd för sina livsfarliga geografiska områden, så som eldringen och de stora isvidderna runt polerna. Venus stor utbud av fona och fauna är en stor källa äventyr och fara. Bauhaus huvudstad Heimburg finns på Venus. Planeten ansetts ofta utav mörkrets legioner och planeten bär många ärr från de blodiga krig som utkämpas på dess yta.

### **Eldringen**

Är en av Venus extrema klimatzoner och precis som det låter så är det mycket varmt här. Marken är torr och på sina håll kan lava sippra fram. Både objekt 7 och skyttegravarna finns i detta dödliga område.

#### **Skyttegravarna**

Skyytgravarna består av tre delar , bauhaus delen, imperial delen och mishimas, de är väldigt olika byggda. bauhaus har byggt bastant med betong som huvudsakliga material och stort , imperial är lite enklare med blandning av betong, trä och metall. imperials värn spreta mycket mera än de andras, medans mishimas skyttegravar knappt ens kan kallas en håll i marken.

Dock är det farligt att rör sig i någon del om man är oförsiktig, minor, hungriga lik och skjutglad samurajer är all ett hot mot hälsan. Bortom skyttegravarna står ett citadell och mellan finns det mardrömslika ingenmanslandet. Det säga att det hemsöks av arg spöken som tar formen av lysande jätteklot för att lura oförsiktiga soldater till döden.

**Objekt 7**

Under skyttegravarna och citadellet breder sig ett jätte nätverk av tunnlar ut sig. i dessa mörka och hemska gångar har många soldater möt sina öden. Objekt 7 är en kombination av många olika försök att bygga ett försvar mot citadellet, man kan se de olika korporations stilarna, och hur det desperat smälter samman för att bilda något tragiskt. Man kan hitta många spår av tidigare besökare och de som en gång i tiden kallade detta sitt hem, alla spår vittna om tragiska och brutala slut.   
Objekt 7 är rent bränsle för mardrömma. Ingen vettig individ skulle bege sig in här. kompakt mörker , mystisk röster som lova otrevliga saker, varelserna som gärna förföljer än i mörkret.

Rummet som John Bale hittas är i en jättelik halvfärdig trappa. Här ligger han under några lik och hoppas på det bästa.   
Jim hittas i ett litet rum där han har använt sig av lik och alla handa möbler för att bygga en barrikad. I hörnet står en hink fylld med Jims gamla middagar.

### **Heimburg**

Bauhaus huvudstad. Inhyser också ett mycket imponerande katedral. Samtliga ädlinga värdiga sin titel har minst ett hus i Heimburg. Kartellfesten, krogen och gömställer är alla platser i Heimburg.

#### **Kartellens fest**

En fantastisk byggnad som bara fyller en funktion och det är extremt lyxiga sammankomster. Allt i denna byggnaden är av yttersta kvalite och lyx, på väggarna hänger exklusiva samlarföremål och dyra tavlor. Säkerhet är minst lika lyxig och dyr.

#### **Rostiga kuggen trälkrogen**

Det är en lite skabbig och nedgången skjul som alla envisas med att kalla för krog. Trots sitt skick så är det en hyfsat stor byggnad med ett dussintals olika rum. Kuggen inhyser runt 20 stycken lätt beväpnade trälar, Det är tveksamt om taket håller om man går på det. Det stora serveringsyta är det finaste rummet, med en nästan hel soffa och några sprida bord och taskiga hemsnickrade stolar till.

#### **kättar gömställe**

Är ett gammalt varuhus som inte längre används. De nya ägarna vaktar platsen religiöst. Varuhuset ligger i ett nedgånget kvarter, där många moderniteter lyser med sin frånvaro. Polisen bryr sig inte om området. Huset har en stege som går till taket Husets nödutgångar är låsta i olika grader. Vissa är igenspikade medan andra bara är låsta. Insidan av Varuhuset är smutsigt och mörkt. Kättarna använder sig av facklor för ljus. Slitna möbler och stora lådor fyllda med meningslöst skräp kan hittas överallt förutom i deras tempel område som ligger längst bak i gömstället. Här finns det tydliga spåren av kätteri med oheliga symboler på golv och väggar, ett improviserat altare finns i rummets mitt och spåren av gamla offer kan hittas bredvid altaret. Här hittar spelarna den döende prästen om de väljer att försöka vara diskreta. Annars är det Wicked Lip Jim som är här. Vidare i byggnaden kan spår av kättarnas liv här ses, det finns ett par rum avsatta för att sova i, ett rum som kök osv. Kättarna är beväpnade med äldre modeller av gevär och hagelbrakare, de bär bara det lättaste formen av kroppsskydd.

# Extra händelser

Här är några exempel på idéer som kan kastas på spelarna om de verkar beta av äventyret för snabbt eller om du bara önskar testa dem lite.

Heimburg - “Terrorism” (missnöjda trälar gör uppror igen)

Eldringen - Hembyggare i området (hela familjer med kvinnor och barn har kommit helt fel)

San Dorado - “Brottslighet” (polisen försöker stjäla spelarnas skor)

San Dorado - Utklädda tjuvar(några ficktjuvar snor något av spelarna samtidigt som de bär missionärs kläder).

Upphovsmän

## Författare:

Peter “vadå-traktorer” Boldizs

Johan “peta-mig-inte-i-ögat” Lindholm

Robert Downey Jr.

## Layout:

Staffan “eagle-ear” Lindström