

PILOT

Vicekorpral Wagner

PERSONUPPGIFTER



UNIONEN

"Stål och tapperhet"



När Panariska Imperiet kollapsar under sin egen vikt efter årtionden av osämja, reser sig flera makter ur askorna för att ta sin plats i världen. En av dessa var kvarlevorna av de industrier och fackförbund i imperiet som gick samman för att förhindra ockupation utav främmande makter. De kom senare till att kallas för "Unionen".

Unionen är inte ett land. Hur folk än må peka mot att de har en styrelse som fungerar likt en regering, en nationell gemenskap och ett skattesystem som finansierar de myndigheter, eller dotterbolag, som håller ordning, vill fortfarande Unionen och dess anställda att de ses som ett företag.

Deras massproduktion av kvalitetsstål tillsammans med världens mest effektiva industrier gör Unionens produkter och tjänster mycket eftertraktade. För att försvara dessa tillgångar har företaget en stående, professionell militär. De stoltserar även skamlöst med att vara i teknologins framkant och besitter världens största och främsta luftflotta. All frakt mellan länder sker nästan uteslutande med luftskepp, varpå dessa är tungt bevakade av flottans fruktade örlogsfartyg. Det ska mycket till innan en luftpirat ens vågar tänka tanken att angripa ett luftskepp med Unionsflagg.

GRETEL - PANSARVANDRAREN



Vandrarteknologin experimenterades fram redan under slutet av Mystikerkriget. Ett verktyg för att bryta dödläget på en befäst frontlinje. Maskinen är helt ångdriven – allt ifrån benen till självaste kanonen drivs av lufttryck. En teknik som bevarats och utvecklats av ingenjörer i flera år.

En medeltung vandrare används främst för offensiver i svår terräng och infanteriunderstöd. Besättningen består av fem personer: Kommendör, Skytt, Pilot, Navigatör och Ingenjör. Kommendören fyller även rollen som spanare, likaså gör Navigatören som andreskytt och Ingenjören som maskinist.

KOSTAVIEN OCH SLAGET OM GORDAVA

Unionen ligger för närvarande i krig, eller "intressekonflikt" som ledningen kallar det, med det angränsande Kostavien. Den egentliga orsaken känner ingen till som inte får betalt för det, men konsekvensen blir att alla som råkade göra militärtjänst vid den här tidpunkten befinner sig numera i en krigszon.

Kostavien är ett relativt litet land och har aldrig setts som någon hotbild mot någon annan. Unionsarmén hoppades på en tidig seger och siktade in sig på att ockupera en stad av strategisk vikt – Gordava.

Genom en välutförd kniptångsmanöver skulle man isolera den garnison som befann sig på plats och således få dem att kapitulera snabbt. Ett misstag i planeringen ledde dock till att halva anfallsstyrkan körde fast mot en oförberett befäst ställning och när reträtt beordrades lämnade man kvar ett kompani bakom fiendelinjen.

Det skulle ta två månader innan kompaniet slutligen kunde slå sig ut och ta sig till en närliggande utpost för att andas ut. Dock inte utan allvarliga förluster.

Med Slaget om Gordava som ett horn i sidan och en mycket svår vinter på väg samlar sig Unionsstyrkorna defensivt för att slicka sina sår.

VICEKORPRAL WAGNER

VEM ÄR DU?

Du är född och uppvuxen i Unionens huvudstad, Stahlheim. Dina föräldrar försörjde dig och din syster genom dagligt fabriksarbete. När ni började bli gamla nog att själva arbeta fick ni följa med till fabrikerna och göra småsysslor. Du och din syster var oskiljbara. Din syster fick tillslut nog av att stå vid bandet och sökte äventyr. Hon tog värvning i pansarkåren och vädjade dig till att göra detsamma när du blev tillräckligt gammal, vilket du gjorde. Nästan av ren tur fick ni tjänstgöra i samma vandrare, Gretel. Du som förare och hon som navigatör. Ni fungerade utmärkt som ett team och du njöt av din tid i armén.

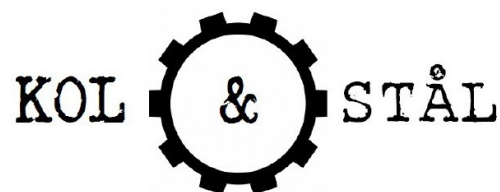
VAD GÖR DU HÄR?

Gretel var del av det kompaniet som hamnade bakom fiendelinjer under Slaget om Gordava. Efter bara någon dag var maten slut och den undsättning ni blev lovad kom aldrig. Efter en vecka tog Kommendören en krypskyttskula i halsen. Mauritz, Gretels kanonjär, tog befälet istället. Ni kom aldrig riktigt överrens, men det var ett välbehövt initiativ. Under ett angrepp tog ni en direktträff i förarhytten. Du hann ducka, men din syster var inte lika tursam. Med granatsplitter i lungorna tog hon sina sista andetag i din famn. Världen skulle aldrig bli sig lik igen. Till slut samlade ni era sista krafter och slog er ut genom fiendelinjen. Det var en hård kamp men ni lyckades till slut nå en framskjuten position, Utpost Kegel, där ni äntligen kunde få andas ut.

VAD ÄR DIN BEFATTNING?

Som Gretels pilot är det din uppgift att hålla fordonet i rörelse. Tack vare dig är vandraren inte en sittande måltavla och det är din uppgift att se till så fienden aldrig har er i sikte. Det är även din uppgift att tolka navigatörens vägledning och se till så att ni kommer dit ni ska.

Namn:	Wagner
Koncept:	Vandrapilot
Bakgrund:	Industristad
Driv:	Relationer
Motgång:	Förlorad familjemedlem



UTMÄRKELSER

Jobbade som ung i en fabrik som tillverkade maskiner.		
Använd	Använd	Använd

GRUNDEGENSKAPER

Intelligens	●●○○○	Styrka	●●○○○	Karisma	●○○○○
Vett	●●●○○	Rörlighet	●●●○○	Manipulation	●○○○○
Vilja	●○○○○	Uthållighet	●●○○○	Kyla	●●●○○

FÄRDIGHETER

Hantverk	●○○○○	Akrobatik	●●○○○	Empati	○○○○○
Humaniora	○○○○○	Brott	●○○○○	Hot	○○○○○
Medicin	○○○○○	Fysik	●○○○○	Köpslå	●○○○○
Naturvetenskap	●○○○○	Närkamp	●●○○○	Skumraskaffärer	●○○○○
Politik	○○○○○	Rida	○○○○○	Skådespel	●●○○○
Religion	○○○○○	Skjutvapen	●●○○○	Socialisera	○○○○○
Teknologi	●●●○○	Smyga	●○○○○	Uttryck	○○○○○
Utredning	●○○○○	Överlevnad	○○○○○	Övertalning	○○○○○

VAPEN	Bonus	Skada	Räckvidd	Vikt

HÄRLEDDA VÄRDEN
Reflexer: 3
Initiativ: 7
Förflyttning: 11

FÖREMÅL & ÄGODELAR

HÄLSA
○○○○○○○●○○
PSYKE
○○○○●○○○○○

ERFARENHETSPÖÄNG
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○